

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini sebagian besar kegiatan kita telah dipermudah dengan adanya teknologi yang semakin terus berkembang. *Website* merupakan salah satu media yang saat ini banyak digunakan dalam penyampaian informasi seperti informasi suatu kota, negara, kantor, perdagangan dan lain sebagainya. Perkembangan *website* semakin lama semakin berkembang dan diperluas daya gunanya seperti sebagai media komunikasi jarak jauh baik langsung maupun tidak langsung.

jQuery Mobile Framework atau biasa yang dikenal dengan *jQuery Mobile*, merupakan salah satu layanan yang didapat oleh pemakai *SmartPhone* dan komputer yang terhubung ke internet. *jQuery Mobile* memudahkan pengguna *SmartPhone* untuk berinteraksi dengan pelaku internet lainnya dan menelusuri informasi di internet tanpa harus bertatap muka antar pengguna dimanapun dan kapanpun selama terkoneksi internet. Pencarian informasi tersebut dapat dilakukan melalui media pencarian (*search engine*). Sehingga akan mempermudah mendapatkan informasi yang diinginkan.

Sistem informasi berbasis Berbasis *jQuery Mobile* merupakan salah satu alternatif yang efektif sebagai media untuk mempromosikan SDN Benda Sukabumi sebagai layanan interaktif. Seperti dukungan untuk masyarakat umum

yang ingin mengetahui lebih banyak tentang SDN Benda Sukabumi tanpa harus datang langsung ke SDN Benda Sukabumi. Dengan sistem informasi berbasis

JQuery Mobile diharapkan dapat membantu masyarakat untuk lebih memahami sekolah dengan sudut pandang yang berbeda, dan tentu saja membantu SDN Benda Sukabumi itu sendiri pada khususnya.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk membuat *website* Berbasis *JQuery Mobile* SDN Benda Sukabumi. Tujuan dari pembuatan *website* ini yaitu sebagai media informasi bagi para Orang Tua untuk lebih teliti dalam memilih sekolah untuk putra putri mereka. Adapun judul yang penulis ajukan untuk tugas akhir ini adalah "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Company Profile di SDN Benda Sukabumi Sebagai Media Promosi Berbasis *JQuery Mobile*".

1.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana merancang Sistem Informasi Company Profile di SDN Benda Sukabumi Sebagai Media Promosi Berbasis *JQuery Mobile* yang user friendly bagi masyarakat?
- b. Bagaimana wujud Sistem Informasi Company Profile di SDN Benda Sukabumi Sebagai Media Promosi Berbasis *JQuery Mobile* dalam memberikan kemudahan bagi pengelola SD Benda Sukabumi dalam mengelola Company Profile?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan yang dikemukakan dalam tulisan ini, maka penulis merasa perlu untuk memberikan batasan masalah yang tepat mengacu pada pokok permasalahan. Batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Perancangan aplikasi ini hanya untuk perangkat berbasis *website* dan *mobile*.
2. Software yang digunakan penyusun dalam perancangan dan pembuatan aplikasi ini adalah
 - a) JQuery Mobile
 - b) Xampp Control Panel
 - c) Adobe Dreamweaver (Sebagai Web Editor)
 - d) Adobe Photoshop CS 3
 - e) Apache
3. User
 - a) Dari sisi *client* adalah pengakses informasi SDN Benda di kota Sukabumi melalui *handphone* yang mendukung aplikasi *mobile*
 - b) Dari sisi server adalah admin manajemen database server.

1.4 Tujuan Penelitian

Dari latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka penulis dapat memberitahukan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Aplikasi ini diharapkan menjadi media informasi supaya memberikan kemudahan dan memberikan manfaat khususnya pengguna yang ingin belajar di SD Benda Sukabumi.

2. Aplikasi ini juga diharapkan mampu menghantarkan pengguna tanpa tersesat di Kota Sukabumi.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Memberikan informasi mengenai Sekolah SDN Benda Sukabumi.
2. Memudahkan pengguna dalam mengakses situs SDN Benda Sukabumi.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam melakukan penelitian terdapat metodologi penelitian yang digunakan untuk mendapat informasi yang benar-benar dimengerti dan hasilnya sesuai dengan hasil yang diharapkan serta mendapatkan hasil karya ilmiah yang berkualitas dalam penyusunan laporan, maka penyusun menggunakan metode berupa:

1. Studi Literatur

Pada tahap studi literatur, penulis mencoba memahami metode penggunaan *Jquery Mobile* yang dapat terintegrasi dengan *smartphone*. Pada tahap ini pula penulis, mencari referensi tentang jenis *Smartphone* yang mendukung *JQuery Mobile*. Salah satu *smartphone* yang penulis anggap bagus dan lagi booming adalah *smartphone* berbasis Android. Hal ini dikarenakan Android adalah termasuk software berbasis *Open Source*.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap ini penulis mulai mengumpulkan data tentang SDN Benda Sukabumi. Penulis bisa melakukan studi lapangan dengan mengunjungi SDN Benda Sukabumi, dapat pula komunikasi langsung dengan pihak SDN Benda Sukabumi.

Penulis juga mulai mengumpulkan bagaimana penggunaan *JQuery Mobile* pada *smartphone* melalui forum di internet yang membahas tentang *JQuery Mobile*, dan cara kerjanya. Pada tahap ini pula penulis mulai mempelajari tentang *JQuery Mobile*, bagaimana membuat aplikasi berbasis *JQuery Mobile*.

3. Desain Antar Muka

Sistem informasi Sekolah Dasar ini adalah berbasis *mobile* agar dapat digunakan oleh *user* secara efektif dan efisien.

4. Implementasi

Tahap ini merupakan tahap pembuatan sistem yang mengacu pada perancangan yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Bahasa Pemrograman yang akan digunakan adalah *JQuery Mobile*.

5. Uji Coba Dan Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat dengan beberapa skenario guna mengidentifikasi masalah-masalah yang mungkin muncul, mengevaluasi program, dan melakukan pembenahan apabila terjadi kekurangan.

6. Pembuatan Laporan

Pada tahap ini dilakukan untuk pembuatan laporan dari semua dasar teori dan metode yang digunakan serta hasil – hasil yang diperoleh selama pengerjaan tugas akhir.

1.7 Pengembangan Sistem

a. Analisis Sistem (*System Analysis*)

Tahapan analisi adalah tahapan dimana sistem yang sudah ada dipelajari dan sistem yang baru di usulkan. Dalam tahap ini dideskripsikan sistem yang sedang berjalan, masalah, dan rekomendasi umum untuk bagaimana memperbaiki, meningkatkan atau mengganti sistem yang sedang berjalan diusulkan.

b. Desain Sistem (*System Design*)

Desain sistem adalah mengubah kebutuhan yang masih berupa konsep menjadi spesifikasi sistem yang real. Ditahap ini pembuatan program mulai dari logika algoritma dan kode program mulai dilakukan.

c. Implementasi Sistem (*System Implementation*).

Implementasi sistem adalah tahap pengujian pada sebuah program yang telah dibuat di tahapan desain. Dimana tujuan pengujian ada 2 yaitu dari sisi pengembang sistem, harus dijamin kode program yang dibuat bebas dari kesalahan sintakas maupun logika. Dari sisi pengguna program harus mampu menyelesaikan masalah yang ada dan sistem baru harus mudah dijalankan dan dipahami oleh pengguna.

1.8 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini perlu adanya sistematika penulisan yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan sehingga dapat digunakan sebagai acuan pokok untuk penyusunan laporan skripsi antara lain:

Bab I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II LANDASAN TEORI

Bab ini mengenai uraian teori-teori dasar yang relevan dengan penelitian yang digunakan sebagai dasar untuk pembahasan. Teori yang akan dibahas mengenai *JQuery Mobile*.

Bab III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas tentang Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Company Profile di SDN Benda Sukabumi Sebagai Media Promosi Berbasis *JQuery Mobile* yang dijalankan device *mobile*.

Bab IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang uraian mengenai hasil dari pengujian dan implementasi sistem dan pembahasan masalah-masalah yang ada dalam implementasi system

BAB V PENUTUP

Bab ini menerangkan kesimpulan dan saran untuk pengembangan penelitian selanjutny