

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pulau Madura memiliki banyak sejarah tentang awal nama Pulau Madura dan awal peradaban di pulau Madura. Perpustakaan umum dan arsip Daerah Pamekasan memiliki sekian buku sejarah tentang Madura seperti :

- a. Sedjarah Madura Selayang Pandang
- b. Bangsa-sara dan Ragapadmi
- c. Ke'Lesap
- d. Penembahan Ronggosukowati
- e. Lintasan Sejarah Madura
- f. Salam legende dan sejarah Pamekasan

Namun buku sejarah itu mulai menghilang dikarenakan buku yang dipinjam belum di kembalikan saat dipinjam dan banyak buku yang mulai rusak dikarenakan perawatan yang kurang bagus. Sehingga sejarah Madura mulai hilang. Kurangnya media pembelajaran yang bisa menarik anak muda dalam mempelajari sejarah Madura dan kurangnya media pembelajaran yang bisa di akses dari mana saja dan tanpa ada batasan waktu yang mempermudah pengguna dalam belajar sejarah Madura.

Karena alasan itulah, penulis mengadakan penelitian untuk membangun dan membuat aplikasi sehingga bisa menghasilkan suatu aplikasi yang mempermudah dalam belajar tentang sejarah Madura dan media penyimpanan

yang lebih aman serta berusaha semaksimal mungkin untuk mengembangkan sistem peminjaman buku yang ada menjadi lebih baik dan lebih efektif, sehingga masyarakat atau pelajar bisa meminjam buku lebih mudah, tanpa ada batasan waktu dan tempat. Oleh karena itu dalam penelitian dan penyusunan tugas akhir ini penulis mengambil judul “Pembuatan Elektronik Komik Asal Usul Pulau Madura Pada Perpustakaan Umum dan Arsip Pamekasan”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka disusunlah rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana membuat suatu sistem “Pembuatan Elektronik Komik Asal Usul Pulau Madura berdasarkan sejarah Madura Pada Perpustakaan Umum dan Arsip Pamekasan” yang dapat membantu masyarakat lebih mudah, cepat dan tidak ada batasan waktu dalam belajar sejarah Madura.

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang diuraikan, untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dan karena kebatasan penelitian maka permasalahan dibatasi pada bagaimana cara membantu masyarakat atau pelajar untuk mempermudah dalam belajar sejarah Madura tanpa batasan waktu. Penulis hanya membatasi pada masalah yang telah dicantumkan diatas. Penulis tidak membahas tentang keamanan web, penginstalan software, sistem operasi serta jaringan. Poin-poin yang di bahas dalam sistem ini adalah halaman login, halaman galeri komik, menu utama.

Adapun perangkat lunak yang digunakan adalah:

1. Pembuatan Website

- a. Adobe dreamweaver
- b. XAMPP
- c. Adobe Photoshop
- d. NetBeans

2. Pembuatan Aplikasi Android

Eclipse editor

3. Pembuatan komik atau aplikasi yang digunakan untuk gambar komik

Paint Tool SAI

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelttan

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai penulis Tugas Akhir ini antara lain:

1. Untuk membuat aplikasi “Pembuatan Elektronik Komik Asal Usul Pulau Madura Pada Perpustakaan Umum dan Arsip Pamekasan” yang dapat membantu masyarakat atau pelajar dalam belajar sejarah madura.
2. Membangun suatu sistem elektronik komik yang dapat diterapkan pada “Perpustakaan Umum dan Arsip Daerah Pamekasan”.
3. Memudahkan untuk di oprasikan dan memudahkan programmer di dalam membuat program yang *user friendly* dan mudah di operasikan.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Penulis

- a. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu dalam dunia nyata.
- b. Untuk meningkatkan kreatifitas menciptakan suatu karya dengan memanfaatkan teknologi komputer dalam lingkup dunia internet melalui world wide web.
- c. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai bidang teknologi informasi.

2. Bagi Perpustakaan Umum dan Arsip Daerah Pamekasan

- a. Untuk meningkatkan minat masyarakat atau pelajar dalam belajar sejarah Madura.
- b. Sebagai media arsip tetang sejarah – sejarah pulau Madura.
- c. Memberikan kemudahan bagi masyarakat atau pelajar dalam belajar sejarah madura.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah metode penelitian *Action Research* atau riset tindakan, yaitu metode yang digunakan untuk mengevaluasi sistem yang lama pada Perpustakaan Umum Daerah Pamekasan dengan sistem yang baru, yaitu sistem koputerisasi yang digunakan untuk lebih mendukung proses bisnis.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan tugas akhir ini penulis menerapkan beberapa metode pengumpulan data guna mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan yaitu:

1. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dan teori melalui buku-buku dan sumber informasi non manusia sebagai penunjang penelitian (seperti dokumen, agenda jurnal, hasil penelitian, catatan) yang berkaitan dengan Pembuatan elektronik komik.

2. Observasi

Pengamatan secara langsung dalam hal ini mencoba menganalisis terhadap buku – buku sejarah Madura di Perpustakaan Umum dan Arsip Daerah Pamekasan.

3. Wawancara

Metode yang langsung bertanya dengan narasumber yang terkait.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem dalam pembuatan sistem ini menggunakan metode *Waterfall*. Tahapan – tahapan yang terdapat pada metode *Waterfall* adalah sebagai berikut :

1. *System Engineering* (Rekayasa Perangkat Lunak)

Merupakan tahapan yang pertama kali dilakukan yaitu merumuskan sistem yang akan kita bangun. Hal ini bertujuan

agar pengembang benar – benar memahami sistem yang akan kita bangun dan langkah – langkah serta kebijakan apa saja yang berkaitan dengan pengembangan sistem tersebut.

2. *Requirement Analysis*

Melakukan analisis terhadap permasalahan yang dihadapi dan menetapkan kebutuhan perangkat lunak.

3. *Design*

Memahami rancangan yang memenuhi kebutuhan yang ditentukan selama tahapan requirement analysis hasil akhirnya berupa spesifikasi rancangan yang sangat rinci sehingga mudah diwujudkan pada saat pemrograman.

4. *Coding* (Implementasi)

Pengkodean yang mengimplementasikan hasil desain ke dalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu.

5. *Testing* (pengujian)

Melakukan pengujian yang menghasilkan kebenaran program. Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak, memastikan bahwa semua pernyataan semua di uji dan memastikan apakah hasil yang diinginkan sudah tercapai atau belum.

a. Pra produksi

Pra produksi merupakan tahapan perencanaan. Secara umum merupakan tahapan persiapan sebelum memulai proses produksi.

b. Produksi

Produksi merupakan tahap ketika sistem di kerjakan atau di proses. Kemungkinan menghadapi masalah-masalah misalnya ketika penulisan kode program salah, proses pengiriman data dari server ke client mengalami masalah atau putus koneksi.

c. Pasca Produksi

Pasca Produksi merupakan tahap ketika sistem di selesai di proksi atau dikerjakan. Dimana di tahapan ini dilakukan proses pengecekan, apakah sistem sudah sesuai dengan tahapan pra produksi atau pengecekan apakah sistem berjalan dengan baik, tanpa adanya kerusakan.

6. *Maintenance*

Menangani perangkat lunak yang sudah selesai agar dapat berjalan lancar dan terhindar dari gangguan – gangguan yang dapat menyebabkan kerusakan.

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Penulisan tugas akhir ini dibagi dalam beberapa bab dimana masing-masing bab terdiri dari sub-sub tertentu yang saling berkaitan. Jadi

setiap bab saling melengkapi dan berhubungan satu sama lain, sehingga dapat dipahami oleh pembaca. Untuk lebih jelasnya sistematika pembahasan tiap-tiap bab adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini, meliputi: Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Dalam bab ini menjelaskan tentang dasar teori sistem informasi, teknologi yang digunakan dalam sistem tersebut serta informasi lainnya.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan diuraikan tentang tinjauan umum Perpustakaan Umum dan Arsip Daerah Pamekasan serta analisis sistem informasi yang digunakan meliputi analisis PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficient, Service*), analisis kelayakan yang meliputi kelayakan teknologi, hukum, ekonomi, analisis biaya dan manfaat, dan analisis kebutuhan sistem. Serta rancangan sistem secara umum mulai dari rancangan model sampai rancangan database serta relasi antar tabel sampai dengan rancangan input dan output.

BAB IV IMPLEMENTASI SITEM

Pada bab ini akan diuraikan lebih rinci tentang implementasi dari perancangan sistem yang telah dibahas pada bab sebelumnya dan pembahasan *output* yang ditampilkan dari *software* yang digunakan.

BAB V PENUTUP

Pada Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian perancangan sistem pakar tersebut untuk pengembangan.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini merupakan keterangan dari buku – buku dan literatur lain yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi ini.

LAMPIRAN

Bagian yang memuat keterangan atau informasi tambahan seperti listing program, rincian perhitungan biaya dan manfaat dan juga surat keterangan penelitian dari perusahaan yang terkait.