

Universitas Esa Unggul

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemanfaatan teknologi mobile dapat menunjang penyajian informasi yang cepat, tepat, efisien serta mudah diakses dimana saja & kapan saja dengan banyak orang, sehingga mempengaruhi dalam suatu sistem penginformasian, maka diperlukan sebuah sistem pengolahan data yang bisa memudahkan komunikasi dalam menyediakan berbagai informasi dalam waktu yang singkat. Dampak dari kemajuan teknologi sistem informasi ini adalah dalam hal pengaplikasian komputer yang akan banyak membantu kinerja sistem yang berjalan dalam suatu perusahaan, instansi pemerintah, swasta, maupun organisasi intra sekolah. Komputer akan dapat banyak memberikan kemudahan dalam hal mengakses informasi untuk mengetahui berita-berita terkait yang diperlukan.

Seiring perkembangan zaman yang semakin canggih, teknologi memudahkan bagi siswa untuk mendapatkan informasi dengan waktu yang cepat dan terjangkau pada aspek biaya mudah seperti media masa yaitu televisi, radio ataupun media internet yaitu handphone, komputer, laptop, ipad dan lainnya. Mading pun mulai kurang diminati keberadaannya dan kebanyakan berubah fungsi menjadi media promosi iklan saja tanpa kumpulan karya kreativitas dan tanpa ada kumpulan cerita.

Siswa-siswi pada zaman sekarang lebih menyukai media *online* untuk mengakses informasi dan menemukan hal yang mereka sukai. Alasannya, siswa dapat menemukan bahwa konten dan halaman dalam media *online* lebih mudah digunakan dan dimengerti.

E-Mading pada sekolah sangat berguna sebagai media informasi akademik ataupun non akademik bagi siswa, agar siswa dapat dengan mudah dan praktis dalam mendapatkan informasi yang sedang *up to date*. Maka dari itu sudah tentu dalam pengelolaan mading sekolah menggunakan teknologi informasi khususnya

berbasis *web*, karena hal ini akan memudahkan bagi para siswa yang membaca dan juga lebih menarik serta lebih *up to date*.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka akan dilakukan penelitian untuk menuangkan dalam tugas akhir ini dengan judul “**E-Mading Sebagai Media Informasi Kreativitas Siswa Berbasis *Progressive Web Apps***”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun aplikasi majalah digital yang interaktif, untuk membangkitkan minat siswa / siswi dalam membuat artikel dan kegiatan di sekolah?
2. Bagaimana membangun aplikasi majalah digital yang menampilkan informasi artikel dan kegiatan di SMK Negeri 11 Jakarta secara *up to date*?
3. Bagaimana manfaat aplikasi majalah digital berbasis *Progressive Web Apps* untuk lingkungan sekolah?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian tugas akhir ini adalah:

1. Membangun aplikasi majalah digital yang interaktif dengan menampilkan menu pembuatan artikel dan kegiatan untuk siswa / siswi di SMK Negeri 11 Jakarta, agar dapat membangkitkan kreatifitas dalam menulis.
2. Membangun aplikasi majalah digital dengan menampilkan data informasi dari SMK Negeri 11 Jakarta.
3. Manfaat aplikasi majalah digital berbasis *Progressive Web Apps* ini dapat mempermudah siswa siswi dan guru dalam melihat artikel majalah digital secara *realtime*.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan maka akan ditetapkan ruang lingkup tidak membahas secara meluas, diantaranya hanya pada:

1. Pada aplikasi majalah digital ini tidak membahas proses pembayaran jenis apapun.
2. Aplikasi majalah digital ini dibangun dengan memiliki 3 aktor yaitu : Admin, Siswa / Siswi dan Guru
3. Aplikasi majalah digital berbasis *Prograsive Web Apps* ini dibuat dengan bahasa pemrograman *HTML5, PHP, Database MySQL*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian tugas akhir ini adalah:

1. Memberikan kemudahan pihak sekolah untuk memberikan pengumuman seputar sekolah.
2. Memberikan kemudahan siswa / siswi agar dapat menuangkan ide kreativitasnya dalam karya tulis tanpa keterbatasan tempat.
3. Menghasilkan Aplikasi majalah digital yang dapat memberikan pengumuman seputar berita sekolah kepada semua yang membutuhkan.

1.6 Metodologi Penelitian

Tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari langkah-langkah berikut:

1. Menentukan Topik Bahasan

Pada tahap ini, peneliti menentukan topik penelitian yang akan dikerjakan. Lalu dilakukan identifikasi pada permasalahan yang ada.

2. Studi Pustaka

Pada studi pustaka, peneliti mengumpulkan data, teori-teori dan istilah untuk digunakan dalam perancangan sistem, baik dalam buku, jurnal dan internet.

3. Pengembangan Sistem

Peneliti melakukan pengembangan sistem dengan menggunakan metode *eXtream Programming (XP)*.

4. *Planning*

Pada tahap ini dilakukan perencanaan yang akan dibangun untuk mencapai tujuan dan hasil yang baik berdasarkan masalah yang ada.

5. *Design*

Pada tahap ini, peneliti akan mengerjakan pembuatan perancangan permodelan sistem dengan menggunakan *Unified Modeling Language(UML)* setelah mendapatkan kesimpulan dari analisis

6. *Coding*

Pada tahap ini mulai melakukan pembuatan pembuatan website menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML dan database MySQL.

7. Kesimpulan

Setelah seluruh tahap di atas telah selesai, penulis menarik kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dan memperjelas dalam pembahasan masalah pada penulisan tugas akhir ini, penyusun tugas akhir ini dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB 1

PENDAHULUAN

Bab ini akan dibahas mengenai latar belakang, identifikasi masalah, tujuan penelitian, batasan masalah dan manfaat penelitian, dan

	metodologi penelitian yang akan digunakan dalam penyusunan tugas akhir dan sistematika penulisan tugas akhir.
BAB 2 LANDASAN TEORI	Di dalam bab ini akan dibahas mengenai teori analisis dan perancangan sistem informasi, gambaran umum mengenai sistem informasi serta penjelasan teori yang digunakan sebagai pendukung dalam perancangan sistem yang diusulkan.
BAB 3 GAMBARAN UMUM	Bab ini menguraikan gambaran mengenai sistem informasi E-Mading berdasarkan proses yang berjalan serta analisis masalah dari proses yang sudah berjalan.
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	Secara umum bab ini menyajikan hasil dari analisa permasalahan proses yang sudah berjalan serta mengusulkan hasil nya kepada siswa .
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	Bab ini tentang jawaban terhadap kesimpulan permasalahan dan pemecahan masalah yang telah diperoleh bab-bab sebelumnya serta saran yang diusulkan untuk mengembangkan spesifikasi selanjutnya