

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dahulu, informasi yang kita dapat dari mulut ke mulut, dan melalui koran, selebaran, majalah, dan lain-lain. Dan dengan berkembangnya teknologi digital, komputer dan informasi, serta multimedia. Maka muncul media-media baru yang dapat menyampaikan informasi dalam bentuk digital, dan tidak hanya berupa teks, namun juga suara, grafik, animasi dan video.

Kios informasi yang kita tahu seperangkat komputer, beberapa dengan layar sentuh yang diletakkan di tempat yang mudah ditemukan yang berisi informasi-informasi penting tentang tempat dimana dia diletakkan, dan beberapa informasi tentang Sekolah Dasar ini sendiri masih dicetak manual dan ditempel atau dipasang disekitar Sekolah Dasar yang kadang-kadang tidak terlihat terutama untuk siswa-siswi baru yang belum mengetahui dimana biasanya informasi-informasi itu ditempel.

Karena itu, penulis berinisiatif membangun suatu media informasi di Sekolah Dasar Sekolah Dasar Maria Mediatrix yang menarik, variatif dan lengkap yang bisa digunakan dengan mudah oleh semua orang, terutama untuk siswa-siswi baru maupun pengunjung Sekolah Dasar Maria Mediatrix. Berdasarkan latar belakang inilah, penulis ingin mengangkat hal ini menjadi Tugas Akhir yang berjudul "ANALISIS DAN PERANCANGAN

APLIKASI KIOS INFORMASI SEKOLAH DASAR MARIA MEDIATRIX BERBASIS WEB”

1.2 Identifikasi Masalah

Merujuk pada latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang berkaitan dengan latar belakang di atas:

1. Bagaimana merancang aplikasi Kios Informasi berbasis yang efisien, lengkap, dan menarik
2. Bagaimana siswa-siswi maupun non-siswa-siswi (masyarakat) dapat menerima informasi mengenai Sekolah Dasar Maria Mediatrix.
3. Bagaimana membuat suatu aplikasi yang menyediakan informasi tentang lokasi dan denah di dalam sekolah.

1.3. Batasan Masalah

Karena luasnya cakupan ruang lingkup kios informasi, tapi keinginan penulis untuk mencapai hasil yang optimal, maka penulis akan membatasi ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya memberikan informasi tentang Sekolah Dasar Maria Mediatrix.
2. Aplikasi kios informasi hanya menampilkan informasi profil Sekolah Dasar Maria Mediatrix, jadwal acara kegiatan siswa-siswi, agenda kegiatan sekolah, lokasi-lokasi dan fasilitas sekolah.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan ini adalah:

1. Membuat suatu aplikasi Kios Informasi yang menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh siswa-siswi, penghuni sekolah, serta pengunjung sekolah.
2. Terciptanya kios informasi yang menarik dari segi tampilan, *useful*, dan memiliki navigasi yang jelas.
3. Membuat aplikasi yang bisa membantu pengunjung dan siswa-siswi Maria Mediatrix mengetahui informasi-informasi kegiatan Sekolah Dasar Maria Mediatrix menemukan lokasi ruangan-ruangan yang terdapat di Sekolah Dasar Maria Mediatrix.
4. Menyelesaikan Tugas Akhir di Jurusan Teknik Informatika di Universitas Esa Unggul.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dalam menyelesaikan skripsi ini adalah:

Bagi penulis:

1. Menerapkan ilmu-ilmu yang diperoleh selama kuliah.
2. Memperoleh ilmu-ilmu baru selama melakukan penyelesaian skripsi ini.

Bagi Sekolah Dasar Maria Mediatrix:

1. Tersedianya sarana informasi yang menarik, efisien dan tepat yang memudahkan pengelolaan informasi tentang Sekolah Dasar Maria Mediatrix.
2. Meningkatkan nilai *plus* serta *prestige* Sekolah Dasar Maria Mediatrix.

Bagi Pengguna (*User*) Aplikasi:

1. Memudahkan siswa-siswi mendapatkan informasi yang update tentang Sekolah Dasar khususnya kegiatan belajar mengajar sehari-hari
2. Memberi kemudahan pihak sekolah menyampaikan informasi yang lengkap, jelas dan menarik
3. Memudahkan pihak sekolah untuk menambah, merubah, dan menghapus informasi

1.6. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini meliputi dua metode, yaitu metode pengumpulan data dan metode pengembangan aplikasi:

1.6.1. Metode Pengumpulan data

Pada penulis melakukan pengumpulan data-data sebagai bahan penyusunan tugas akhir melalui tiga cara, yaitu:

a. Studi Literatur

Studi literatur ini dilakukan dengan membaca buku-buku dan media lain yang terkait dengan topik sebagai referensi.

b. Observasi

Mengumpulkan data dan informasi dengan cara meninjau dan mengamati secara langsung kegiatan yang terjadi di lapangan.

1.6.2. Metodologi Perencanaan Sistem Informasi

Untuk membangun aplikasi kios informasi yang sistematis dan terintegrasi, penulis menggunakan metodologi perancangan aplikasi *prototype*. Metode ini memberikan ide untuk menyajikan gambaran yang lengkap. Dengan demikian, akan terlihat pemodelan sistem yang baik dari sisi tampilan maupun teknik prosesural yang akan dibangun.

Metode ini cocok digunakan untuk pembangunan sistem skala kecil, karena kurang rincinya tahapan yang dilalui dan kurangnya proses dokumentasi. Metode *prototype* ini memiliki dua jenis metode *prototype* yang dikembangkan oleh para ahli. Metode yang pertama lebih singkat dan kurang rinci dibandingkan yang kedua.

Metode *prototype* yang pertama, mempunyai langkah-langkah meliputi:

1. Mengidentifikasi kebutuhan pemakai
2. Mengembangkan *prototype*
3. Menentukan *prototype*
4. Penggunaan *prototype*

Metode *prototype* yang kedua, langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi kebutuhan pemakai
2. Mengembangkan *prototype*
3. Menentukan *prototype*
4. Mengadakan sistem operasional
5. Menguji sistem operasional
6. Implementasi sistem

1.7. Sistematika Penulisan

Untuk dapat menjadikan suatu penyusunan Tugas Akhir ini sempurna dan tersusun rapi, serta dapat mengetahui pokok masalah yang diambil, maka diperlukan suatu sistematika penulisan yang baik. Adapun gambaran dari sistematika penulisan tersebut adalah:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini, penulis membahas tentang latar belakang permasalahan, perumusan masalah, tujuan dan manfaat, ruang lingkup, dan sistematika penulisan sebagai awal perencanaan dari penyusunan tugas akhir.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada bab ini, penulis membahas mengenai teori-teori dasar, rumusan dasar, tinjauan pustaka yang memiliki kaitan dengan judul tugas akhir ini.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini, penulis akan mendeskripsikan mengenai cara dan prosedur tahapan untuk menjawab masalah dari penelitian. Bab ini berisi mengenai unsur-unsur tempat dan waktu penelitian, tahapan penelitian, gambaran umum perusahaan, kerangka berpikir / pendekatan masalah.

BAB 4 PEMBAHASAN

Pada bab ini, berisi mengenai pembahasan dari masalah penelitian, perancangan aplikasi, *prototype* aplikasi dan interpretasi lebih lanjut untuk menjawab masalah penelitian.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab terakhir ini, penulis akan mengevaluasi kesimpulan dan saran dari hasil perancangan berdasarkan analisis dan perancangan.