BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perusahaan Semesta Multimedia merupakan sebuah perusahaan *software* house khususnya dalam hal pembangunan aplikasi web. Pada saat ini perusahaan semesta multimedia sedang membutuhkan aplikasi yang dapat mengatasi masalah-masalah seperti mencari arti dari sebuah rangkaian nama ataupun membuat rangkaian nama berdasarkan artinya. Maka dari itu kami bekerja-sama dengan perusahaan semesta multimedia untuk membangun aplikasi ini.

Nama adalah sebutan atau label yang diberikan kepada manusia, benda, tempat,produk dan bahkan gagasan atau konsep, yang biasanya digunakan untuk membedakan satu dengan yang lain. Nama dapat digunakan untuk mengenali sekelompok atau hanya sebuah benda dalam konteks yang unik. Sebuah nama dapat memiliki banyak variasi dalam berbagai bahasa. Biasanya untuk membuat suatu nama menjadi unik, perlu mengubah sebuah nama yang telah ada. Nama-nama yang umum digunakan biasanya diturunkan dari nama orang-orang terkenal pada zaman dahulu, atau nama yang memiliki makna khusus (kata-kata yang indah, profesi orangtua, nama bunga, dan lain-lain).

Nama yang baik adalah nama yang bisa diterima dimanapun orang tersebut berada, ketika nama tersebut terdengar tidaklah mengandung "kesenjangan" didalam nama tersebut. Banyak dari orangtua zaman sekarang yang memberi nama anaknya terinspirasi dari nama seorang yang terkenal, seperti artis, tokoh masyarakat, dan banyak lagi. Tidak sedikit dari orangtua yang kesulitan untuk memberikan nama kepada anaknya, karena pertimbangan arti atau makna yang dikandung dari nama yang dibuat. Karena nama yang telah diberikan kepada anak akan selamanya melekat pada anak. Sebuah nama bagi seseorang merupakan sebuah nama yang unik, dimana nama tersebut hanya bisa dipakai oleh orang tersebut dan tidak bisa diturunkan bahkan kepada anaknya sekalipun, itulah nama yang biasa namun unik.

Oleh karena itu, orangtua sangat berhati-hati serta memilah-milah nama yang tepat bagi sang anak. Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan adanya sebuah sistem informasi yang dapat memudahkan orangtua untuk memberi nama yang baik kepada anaknya. Solusi yang diberikan berdasarkan permasalahan tersebut adalah membangun sebuah sistem informasi nama terbaik berbasis *website*.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka perumusan masalah yang diangkat adalah bagaimana membangun sebuah aplikasi nama terbaik.

1.3. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sebuah sistem informasi nama terbaik berbasis *website*. Adapun tujuan pembangunan aplikasi nama terbaik adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan pengguna untuk merangkai nama untuk anaknya.
2. Memudahkan pengguna untuk mencari arti dari sebuah nama.
3. Memudahkan pengguna untuk mencari nama dari sebuah arti.

1.4. Batasan Masalah

Ada beberapa masalah yang dapat dirumuskan untuk membuat penelitian ini lebih terarah dan mengacu pada tujuan utama. Maka akan dibatasi masalah hanya kepada hal-hal berikut :

1. Data yang diuji:
    a. Buku kumpulan nama-nama terbaik[2]
2. Proses yang dilibatkan pada aplikasi yang akan dibangun berkaitan dengan :
    a. Proses merangkai nama.
    b. Proses tambah data nama.
    c. Proses hapus data nama.
3. Aplikasi yang dibangun merupakan aplikasi berbasis *website*.

4. Analisis dan pemodelan yang digunakan dalam pembangunan aplikasi adalah pemodelan prosedural.
5. Perangkat lunak bantuan yang digunakan adalah :
    a. Menggunakan bahas apemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*) .
    b. Menggunakan MySQL sebagai pengolahan *database.*
    c. Menggunakan sistem operasi *Windows 7 Ultimate.*

1.5. Metodologi Penelitian

Metode penelitian deskriptif adalah salah satu metode penelitan yang banyak digunakan pada penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan suatu kejadian. Penelitian desktiptif adalah sebuah penelitian yang bertujuan untuk memberikan atau menjabarkan suatu keadaan atau fenomena yang terjadi saat ini dengan menggunakan prosedur ilmiah untuk menjawab masalah secara actual. Dalam pengertian lain, metode penelitian deskriptif adalah sebuah metode yang berusaha mendeskripsikan, menginterpretasikan sesuatu, misalnya kondisi atau hubungan yang ada, pendapat yang berkembang, proses yang sedang berlangsung, akibat atau efek yang terjadi atau tentang kecenderungan yang sedang berlangsung.

Dari kedua pengertian tersebut, dapat dikatakan bahwa metode penelitian deskriptif adalah sebuah metode yang digunakan untuk mendeskripsikan, menginterpretasikan sesuatu fenomena, misalnya kondisi atau hubungan yang ada, pendapat yang berkembang, dengan menggunakan prosedur ilmiah untuk menjawab masalah secara actual. Tujuan dari penilitian deskriptif ini adalah untuk menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek dan subjek yang ditelliti secara tepat. Di samping itu, **penelitian deskriptif** juga merupakan penelitian dimana pengumpulan data untuk mengetes pertanyaan penelitian atau hipotesis yang berkaitan dengan keadan dan kejadian sekarang.

Metodologi penelitian itu sendiri ialah tahapan-tahapan yang dilalui oleh peneliti mulai dari perumusan masalah sampai kesimpulan, yang membentuk sebuah alur yang sistematis. Metode penelitian ini digunakan sebagai pedoman peneliti dalam melaksanakan penelitian ini agar hasil yang dicapai ini tidak

menyimpang dari tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Metode penelitian yang dilakukan terdiri dari metode pengumpulan data dan metode pembangunan perangkat lunak.

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan merupakan metode pengumpulan data secara primer dan sekunder. Data primer merupakan data yang langsung diperoleh dari sumber dan data sekunder merupakan data yang tidak langsung diperoleh dari sumber pertama dan telah disusun dalam bentuk dokumen. Metode tersebut diantaranya adalah:

a. Wawancara

   Wawancara dilakukan dengan cara diskusi dengan pihak-pihak setempat diantaranya Bapak Rino selaku Direktur , dan Bapak Haris selaku Wakil Direktur di Semesta Multimedia.

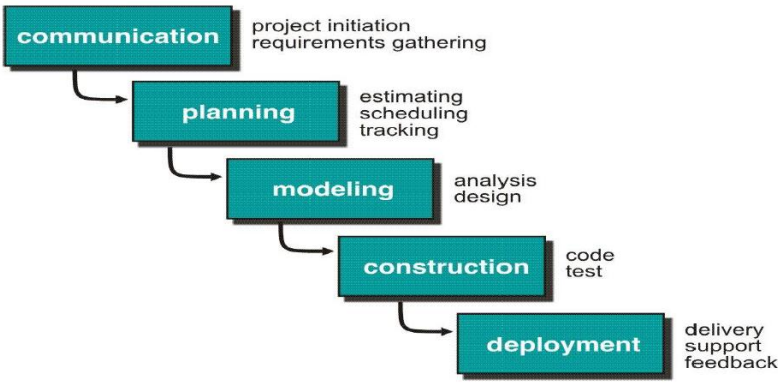
b. Studi literatur

   Studi literatur dilakukan dengan cara membaca buku ataupun *e-book*.

1.5.2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigm perangkat lunak secara *Waterfall.*Nama model ini sebenarnya adalah "Linear Sequential Model". Model ini sering disebut dengan "*classic life cycle*" yang muncul pertama kali yaitu sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai didalam *Software Engineering (SE).*

Model Waterfall menurut Roger S. Pressman dapat dilihat pada (Gambar1.1).



Gambar 1. 1 Model *Waterfall*[1]

Penjelasan dari gambar 1.1 dapat dilihat sebagai berikut :

1. ***Communication***

   Langkah ini merupakan analisis terhadap kebutuhan *software*, dan tahap untuk mengadakan pengumpulan data dengan melakukan pertemuan dengan customer, maupun mengumpulkan data-data tambahan baik yang ada di jurnal, artikel, maupun dari internet.

2. ***Planning***

   Proses *planning g*merupakan lanjutan dari proses *communication* (*analysis requirement*). Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user* requirement atau bias dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan user dalam pembuatan *software*, termasuk rencana yang akan dilakukan.

3. ***Modeling***

   Proses *modeling* ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan *software* yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada rancangan struktur data, arsitektur *software*, representasi *interface*, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement*.

4. ***Construction***

   Construction merupakan proses membuat kode. *Coding* atau pengkodean merupakan penerjemah desain dalam bahasa yang bias dikenali oleh komputer. Programmer akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh

user. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu *software*, artinya penggunaan computer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut untuk kemudian bias diperbaiki.

5. ***Deployment***

Tahapan ini bias dikatakan final dalam pembuatan sebuah *software* atau sistem. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh user. Kemudian *software* yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berskala.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan laporan kerja praktek ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah yang dihadapi, menentukan maksud dan tujuan, menentukan batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan kerja praktek.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi penjabaran singkat tentan profil perusahaan dari mulai sejarah, logo. Selain itu juga menjelaskan teori-teori yang berhubungan dalam penulisan tugas ini mencakup pengertian sistem, konsep dasar sistem informasi , pemodelan sistem, database, *website*, wamp server, dan juga perangkat lunak lainnya yang dugunakan dalam perancangan dan pembangunan sistem informasi.

BAB 3 PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil analisis terhadap seluruh sistem untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang harus dipenuhi, konsep dan rancangan sistem informasi yang akan dibuat.

BAB 4 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang didasarkan pada seluruh proses yang dilakukan dalam kerja praktek, serta saran yang yang berguna bagi para pembaca.