

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Seiring dengan berjalannya waktu, teknologi dan arus informasi berkembang dengan pesat. Fenomena teknologi informasi ini harus dicermati dengan baik, terutama untuk dapat mempermudah segala aktifitas yang dilakukan oleh masyarakat dalam mencari informasi yang sekarang mengalami peningkatan. Di kantor walikota juga memiliki semua informasi yang dapat membantu masyarakat nya dalam segi kehidupan mereka yang belum terpenuhi. Dengan terus melajunya roda perkembangan teknologi, web juga berkembang menjadi alat bantu yang tidak hanya mampu menyediakan informasi, namun juga mampu untuk mengolah informasi. Dimana dalam situasi kantor walikota memiliki setiap ruangan yang memiliki setiap tujuan yang penting dalam kehidupan masyarakat agar dapat membantu ataupun melayani dengan baik.

Dan juga di dalam sistem ini menjelaskan dimana setiap pengunjung bisa menemukan setiap ruangan dan lantai. Dan dimana proses pengolahan informasi dengan memanfaatkan teknologi web menyebabkan web menjadi media informasi yang dinamis. Begitu juga dengan kantor walikota dimana memiliki suatu sistem informasi yang dapat memudahkan memberikan informasi kepada masyarakat tentang penempatan ruangan dikantor walikota medan. Dan untuk perancangan ini, dimana pengunjung menginput data nya kemudian pada selesai penginputan

sistem informasi ini akan menunjukkan tempat ruangan dan lantai pada kantor walikota medan.

Dengan diperlukannya sistem informasi ini, untuk menunjang keinginan masyarakat di kantor walikota ini, maka penulis melakukan penelitian dengan judul: **"Perancangan Sistem Informasi Penempatan Ruangan di Kantor Walikota Medan"**, agar dapat mempermudah menemukan dimana tempat ruangan di dalam kantor walikota medan dengan tidak ada batasan tempat dan waktu.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

Berisikan pokok permasalahan sebenarnya. Masalah harus dapat diselesaikan, dan apabila masalah itu diselesaikan akan diperoleh suatu manfaat atau keuntungan. Termasuk dalam bagian ini ruang lingkup atau batasan masalah yang dipecahkan. Lingkup permasalahan yang dibahas terdiri dari .

I.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Dimana sistem informasi ini pengunjung belum mengetahui manfaat teknologi web yang menjadi media informasi
2. Belum sepenuhnya masyarakat mengetahui sistem informasi penempatan arah ruangan dan lantai.

I.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana merancang sebuah sistem informasi menemukan penempatan ruangan dan lantai ?
2. Bagaimana sistem yang dirancang dapat memberikan informasi pada kantor walikota medan ?
3. Bagaimana sistem informasi yang di digunakan dapat menemukan arah tempat ruangan ?

I.2.3. Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang ada, maka penulis membuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Sistem yang dirancang hanya untuk mencakup ruangan, lantai dan arah.
2. Sistem yang akan dibangun hanya mencakup penempatan ruangan di kantor walikota medan.
3. Sistem yang akan di input mencakup lantai dan nama ruangan dan dalam output menampilkan arah penempatan ruangan beserta lantai nya.
4. Sistem akan dirancang dengan bahasa pemrograman *PHP* dan database nya menggunakan *My SQL*
5. Kemudian pada tools nya menggunakan *Map Info*.

I.3. Tujuan Dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan penulis dalam pembuatan skripsi ini adalah :

1. Untuk mempermudah *user* mencari tempat ruangan yang sesuai dengan kebutuhan.
2. Untuk mendapatkan informasi penempatan yang ada dikantor walikota medan.

I.3.2. Manfaat

Adapun manfaat yang akan di kemukakan dari penanganan masalah yang ada, yaitu:

1. Terciptanya suatu sistem informasi yang bermanfaat untuk menemukan penempatan ruangan.
2. Terciptanya sistem yang mudah digunakan sehingga dapat diakses tidak mempunyai batasan waktu dan tempat

I.4. Metodologi Penelitian

I.4.1. Analisa Tentang Sistem yang Ada

Di dalam menyelesaikan Skripsi ini penulis menggunakan 2 (dua) metode studi yaitu :

1. Studi Lapangan

Merupakan metode yang dilakukan dengan mengadakan peninjauan langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data yaitu peninjauan langsung ke lokasi studi. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah :

a. Wawancara (*Interview*).

Dalam pengumpulan data ini penulis melakukan wawancara dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang diarahkan pada anggota keamanan kantor walikota medan dimana untuk mengetahui penempatan ruangan tersebut.

b. Pengamatan (*Observation*)

Dalam metode observasi ini penulis melakukan pengamatan secara langsung mengenai proses dan prosedur apa saja yang ada pada tempat ruangan di kantor walikota medan.

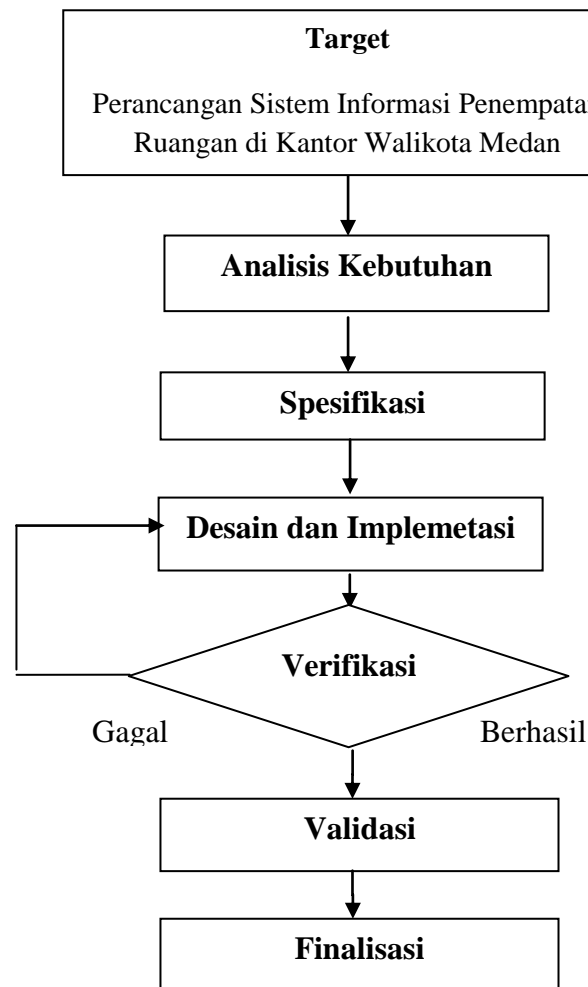
2. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan bahan-bahan pustaka yang dilakukan untuk menambah informasi tentang pembangunan sistem yang dirancang, dan perancangan sistem menggunakan UML.

Ada beberapa prosedur yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Prosedur Perancangan

Biasanya masyarakat menemukan tempat ruangan dengan menggunakan map secara fisik, menanyakan kepada orang lain atau langsung ke kantor walikota dan berikut gambar prosedur perancangan pada gambar I.1 :



Gambar I.1. Prosedur Perancangan

b. Analisa kebutuhan

Menganalisa kebutuhan sistem yang sudah ada, biasanya *user* harus membawa map secara fisik atau bertanya kepada orang lain, dengan sistem yang akan dibangun akan mempermudah *user* untuk menemukan lokasi yang diinginkan.

1. Adanya suatu program yang mampu menemukan tempat ruangan dan lantai di kantor walikota medan secara efisien.
2. Adanya informasi tentang tempat ruangan ini yaitu dengan cara menginputkan data pribadi masyarakat tersebut di kantor walikota medan.

3. Adanya suatu desain yang mampu memberikan dimana posisi ruangan dan lantai.

c. Spesifikasi

Secara umum masyarakat biasanya mencari lokasi dengan map secara fisik atau menanyakan kepada orang lain yang lebih mengetahui tempat ruangan di kantor walikota medan sedangkan aplikasi yang akan dibangun dapat berjalan menggunakan pemograman *PHP & database My SQL*.

d. Desain Dan Implementasi

Setelah jelas apa-apa saja yang menjadi spesifikasi dan desain juga sudah dirancang, maka langkah selanjutnya memulai mengatur posisi yang tepat untuk mendesain sistem yang akan dirancang, kemudian membentuk suatu logika yang diimplementasikan dengan bahasa pemrograman. Setelah mendapatkan logika pemrogramannya, selanjutnya kita implementasikan logika tersebut dengan bahasa pemrograman *PHP & Database My SQL*, Selanjutnya menampilkan peta *Map Info*.

Model yang digunakan dalam merancang sistem informasinya adalah dengan model UML (*Unified Modeling Language*). *Unified Modeling Language* (UML) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia perkembangan sistem yang berorientasi objek. Hal ini disebabkan karena UML menyediakan bahasa pemodelan visual yang memungkinkan bagi perkembangan sistem untuk membuat cetak biru atas visi mereka dalam bentuk yang baku, mudah dimengerti serta dilengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagi (sharing) dan mengkomunikasikan rancangan dengan baik.

e. Verifikasi

Merupakan suatu mekanisme yang dilakukan untuk membuat kesesuaian antara perancangan dan kebutuhan sistem dalam menyelesaikan permasalahan yang ada.

f. Validasi

Validasi sistem yang dilakukan adalah melakukan pengujian sistem secara keseluruhan. Validasi ini dilakukan agar sistem yang dirancang telah sesuai dengan kebutuhan awal yaitu suatu Perancangan Sistem Informasi Penempatan Ruang Di Kantor Walikota Medan.

g. Finalisasi

Pada tahapan ini adalah hasil dari sistem yang sudah dirancang dan berjalan sesuai rencana awal yaitu membangun Suatu Sistem Informasi Penempatan Ruang Di Kantor Walikota Medan.

I.4.2. Bagaimana Sistem yang Lama dengan Sistem yang Baru

Sistem yang ada biasanya masyarakat masih mencari dimana tempat ruangan yang ada di kantor walikota medan dan juga dengan menggunakan map secara fisik atau menanyakan langsung kepada orang yang telah mengetahui tempat ruangan tersebut. Sistem yang akan dibangun adalah menggunakan pemograman *PHP & Database My SQL* yang dapat digunakan tanpa batasan jarak dan waktu.

I.4.3. Pengujian / Uji Coba Sistem

Dilakukan untuk mengetahui apakah pekerjaan pemrograman telah dilakukan secara benar sehingga bisa menghasilkan fungsi-fungsi yang dikehendaki. Pengujian juga dimaksudkan untuk mengetahui keterbatasan dan kelemahan program aplikasi yang dibuat untuk sebisa mungkin dilakukan penyempurnaan.

Dalam hal ini penulis melakukan beberapa pengujian baik pada *software*, *hardware* maupun sistem yang baru. Pengujian *software* bertujuan agar aplikasi yang di buat sesuai dengan *hardware* yang akan digunakan. *Hardware* yang digunakan harus memiliki spesifikasi yang sesuai dengan versi *software* yang digunakan agar tidak memerlukan waktu yang lama dalam menjalankan aplikasi.

I.5. Lokasi

Penelitian ini dilakukan pada kantor walikota medan yang terdapat di Jalan Kapten Maulana Lubis No. 2 Medan.

I.6. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematika untuk memudahkan mahasiswa dalam penyusunan skripsi. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis menguraikan mengenai latar belakang, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metode penelitian, lokasi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini mencakup uraian penyelesaian secara teoritis serta konsep baru dalam penyelesaian masalah berkenaan dengan sistem dan fokus kajian. Adapun landasan teori yang diuraikan oleh penulis adalah: penjelasan mengenai sistem, informasi, materi tentang digunakan, serta metode konseptual yang menggambarkan cara kerja dari sistem yang akan dirancang.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi analisa sistem yang sedang berjalan, perancangan proses dalam bentuk diagram UML yang mencakup analisa dan perancangan sistem pengolahan data yang mencakup seluruh aktivitas yang terjadi pada sistem yang akan dibangun.

BAB IV HASIL DAN UJI COBA

Dalam bab ini penulis menguraikan tentang tampilan hasil sistem yang dirancang beserta pembahasannya, kelebihan dan kekurangan sistem yang dirancang.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini penulis menguraikan tentang kesimpulan dan saran untuk meningkatkan kualitas dari aplikasi yang sudah dirancang.