

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Informasi adalah pesan (ucapan atau ekspresi) atau kumpulan pesan yang terdiri dari *order* sekuens dari simbol, atau makna yang dapat ditafsirkan dari pesan atau kumpulan pesan. Informasi dapat direkam atau ditransmisikan. Hal ini dapat dicatat sebagai tanda-tanda, atau sebagai sinyal berdasarkan gelombang. (sumber : <http://id.wikipedia.org/wiki/informasi/>).

Informasi adalah jenis acara yang mempengaruhi suatu negara dari sistem dinamis. Para konsep memiliki banyak arti lain dalam konteks yang berbeda. Informasi bisa dikatakan sebagai pengetahuan yang didapatkan dari pembelajaran, pengalaman, atau instruksi. Namun demikian, istilah ini memiliki banyak arti bergantung pada konteksnya, dan secara umum berhubungan erat dengan konsep seperti arti, pengetahuan, persepsi, stimulus, komunikasi, kebenaran, representasi, dan rangsangan mental. Dalam beberapa hal pengetahuan tentang peristiwa-peristiwa tertentu atau situasi yang telah dikumpulkan atau diterima melalui proses komunikasi, pengumpulan intelegensi, ataupun didapatkan dari berita juga dinamakan informasi. (sumber : <http://id.wikipedia.org/wiki/informasi/>).

Informasi yang berupa koleksi data dan fakta seringkali dinamakan informasi statistik. Dalam bidang ilmu komputer, informasi adalah data yang disimpan, diproses, atau ditransmisikan. Penelitian ini

memfokuskan pada definisi informasi sebagai pengetahuan yang didapatkan dari pembelajaran, pengalaman, atau instruksi dan alirannya (Hartono, 1998).

Iklan adalah suatu bentuk informasi yang penyajiannya berupa promosi ide, barang atau jasa secara nonpersonal oleh suatu sponsor tertentu yang memerlukan pembayaran. (sumber : <http://id.wikipedia.org/wiki/iklan/>).

Menyadari fakta di atas, maka dibuatlah sebuah sistem informasi berbasis *web* untuk mempermudah suatu perusahaan atau perorangan dalam memasang suatu iklan pada surat kabar. Keunggulan dari aplikasi pembuatan layanan untuk deposit uang berbasis *web* ini dimana orang tidak diperlukan mengantarkan desain iklan, ukuran, serta pembayaran ke kantor, dengan menggunakan internet maka orang tersebut hanya menyiapkan bukti transaksi yang sudah disepakati oleh kedua belah pihak dan dengan sistem deposit uang maka tidak diperlukan pembayaran tunai lagi apabila ingin memasang iklan pada surat kabar tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk membangun sebuah aplikasi *web* yang dijalankan menggunakan program C#(ASP. NET) untuk mempermudah dan mempercepat kustomer dalam proses pemasangan dan pembayaran iklan baris.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, bagaimana membangun aplikasi *web* supaya para pelanggan dapat dengan mudah memasang iklan dan membayar biaya pasang

iklan baris di surat kabar tanpa harus mendatangi perusahaan tersebut?

1.3. Tujuan

Aplikasi ini dibangun dengan tujuan mempermudah para kustomer untuk memasang iklan dan membayar biaya pemasangan iklan baris di surat kabar, tanpa harus mendatangi perusahaan tersebut.

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan, pembangunan dan penerapan aplikasi ini antara lain:

- a. Aplikasi ini hanya digunakan pada perusahaan surat kabar kertas koran yang memiliki *space* iklan baris.
- b. Aplikasi ini hanya sebagai penyedia fasilitas untuk mendepositkan uang bagi orang yang menginginkan pemasangan iklan baris di surat kabar.
- c. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan aplikasi C# 2010 dan ASP. NET menggunakan basis data SQL Server 2012.
- d. Aplikasi ini hanya akan memberi dukungan untuk proses bisnis pada perusahaan surat kabar terutama pada bagian pemasangan iklan baris.

1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan untuk menyelesaikan pembangunan sistem aplikasi *website* ini adalah:

1. Metode Observasi (pengamatan)

Pada metode ini dilakukan pengumpulan data dan informasi dengan melakukan pengamatan, dan pencatatan secara langsung terhadap proses-proses yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibangun.

2. Metode Pustaka

Pada metode ini dilakukan pengumpulan data dan informasi dari sumber-sumber pustaka, seperti buku referensi, skripsi, jurnal, ataupun data-data di internet.

3. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Pada metode ini dilakukan proses untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak, seperti Antarmuka dengan pengguna (*user interface*), kinerja (*performance*) perangkat lunak dari segi kecepatan pemrosesan dan pengiriman data, tempat penyimpanan yang dibutuhkan, serta keakuratan data yang akan disimpan dan fungsi-fungsi perangkat lunak yang lainnya. Metode ini juga digunakan untuk mendefinisikan batasan-batasan masalah perancangan perangkat lunak, sekaligus juga sebagai metode untuk melakukan proses pengujian sistem apabila sistem telah selesai dibuat.

Tahapan pembangunan aplikasi perangkat lunak :

a. Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisis permasalahan yang muncul dan penentuan

spesifikasi kebutuhan atas sistem yang dibuat. Hasil analisis berupa model perangkat lunak yang dituliskan dalam dokumen teknis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

b. Perancangan

Pada Tahap ini dirancang sistem berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Perancangan dilakukan untuk mendapatkan deskripsi arsitektural perangkat lunak, deskripsi data dan deskripsi prosedural. Hasil perancangan berupa dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

c. Pengkodean

Pada tahap ini diimplementasikan hasil rancangan ke dalam program. Hasil tahap ini adalah kode sumber yang siap dieksekusi.

e. Pengujian

Pada tahap ini dilakukan untuk menguji fungsional perangkat lunak apakah sudah sesuai dengan yang dibutuhkan dalam dokumen.

1.6. Sitematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan.

2. BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini dijelaskan uraian singkat hasil-hasil penelitian terdahulu yang ada hubungannya dengan permasalahan yang akan ditinjau penulis yang berhubungan dengan topik penelitian di dalam tugas akhir ini.

3. BAB 3 LANDASAN TEORI

Pada bab ini dijelaskan uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan program yang dapat dipergunakan sebagai pembanding atau acuan di dalam pembahasan masalah.

4. BAB 4 ANALISIS DAN DESAIN PERANGKAT LUNAK

Pada bab ini dijelaskan uraian analisis dan desain perangkat lunak yang akan dibuat.

5. BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK

Pada bab ini dijelaskan gambaran mengenai cara mengimplementasikan dan penggunaan sistem, serta hasil pengujian yang dilakukan terhadap perangkat lunak tersebut.

6. BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini diberikan kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

Demikianlah penjelasan Bab 1 mengenai pendahuluan yang mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan. Pendahuluan ini merupakan awal dari pembuatan laporan yang menjadi acuan untuk penulisan berikutnya.