**PROPOSAL**

**SISTEM INFORMASI PROFIL BORDIR RAEHAN**

****

**OLEH**

**NURUL YAMINI AFDAL / 200250501067**

**UNIVERSITAS TOMAKAKA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI**

**T.A 2021/2021**

**KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala limpahan Rahmat, Inayah, Taufik dan Hidahnya sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan Proposal ini dalam bentuk maupun isinya yang sangat sederhana. Semoga Proposal ini dapat dipergunakan sebagai salah satu acuan,untuk terwujudnya aplikasi yang akan saya buat.

Harapan saya semoga aplikasi yang di buat dapat membantu masyarakat untuk lebih maksimal dan lebih efisien untuk membantu dalam hal applikasi Sistem informasi profil Bordir raehan yang berada di Mamuju kabupaten mamuju.

Proposal ini saya akui masih banyak kekurangan karena pengalaman yang saya miliki sangat kurang. Oleh kerena itu saya harapkan kepada para pembaca untuk memberikan masukan-masukan yang bersifat membangun untuk kesempurnaan Proposal ini.

Mamuju 27 November 2021

**DAFTAR ISI**

SAMPUL

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

* 1. Latar belakang 1
  2. Rumusan Masalah 2
  3. Batasan masalah 2
  4. Tujuan penulisan 3
  5. Manfaat penulisan 3

BAB II KAJIAN PUSTAKA

* 1. Landasan teori 5
     1. Android 5
     2. System 6
     3. Informasi 7
     4. System informasi 7
     5. Android 8
  2. Bahasa pemrograman yang di gunakan 9
     1. Java 9

BAB III PERANCANGAN DAN PEMODELAN SISTEM

* 1. Tempat dan waktu penelitian 11
  2. Metode penelitian 11
  3. Tehnik pengumpulan data 14
     1. Observasi 14
     2. Wawancara 14
  4. Analisis system berjalan 15
  5. Rancangan system yang di usulkan 16
     1. Perancangan data flow diagram 16
     2. Rancangan user interface 18
  6. Instrument penelitian 19
     1. Hardware 19
     2. Software 19

DAFTAR PUSTAKA

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang**

Pesatnya perkembangan teknologi membawa pengaruh besar untuk manusia, mereka berkreasi untuk membuat suatu sistem yang lebih canggih dan efisien. Perkembangan ponsel saat ini juga tidak terlepas dari semakin majunya teknologi yang diterapkan pada ponsel tersebut. Smartphone berplatform android mempunyai sifat yang open source memunculkan pengaruh besar untuk para developer, mereka berinovasi membuat suatu sistem yang sabgat membantu aktivitas masyarakat. Hal ini sangat berpengaruh dalam penggunaan smartphone mulai dari segi penggunaan yang bisa dijangkau semua kalangan karena sistemnya yang mudah dipahami dan dipelajari.

Pengetahuan masyarakat pada umumnya tentang Bordir Raehan yang ada di Kabupaten Mamuju masih kecil dikarenakan masih sulitnya mendapatkan data-data atau informasi yang akurat tentang apa itu Bordir Raehan, kapan berdirinya Bordir Raehan kemudian apa saja yang bisa masyarakat dapatkan di Bordir Raehan. Oleh karena itu mengangkat dari latar belakang di atas maka penulis akan merancang dan membuat sebuah Sistem Informasi Bordir Raehan Berbasis Android. Aplikasi ini diharapkan akan mempermudah dalam penyediaan informasi.

* 1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang dan permasalahan yang teridentifikasi, maka terdapat rumusan masalah diantaranya :

1. Bagaimana membangun sistem informasi Bordir Raehan agar dapat difungsikan pada smartphone berbasis android?
2. Bagaimana menguji aplikasi sistem informasi Bordir Raehan agar mudah dipahami dan dimengerti?
   1. **Batasan masalah**

Batasan Masalah Batasan masalah dalam perancangan aplikasi sistem informasi ini adalah sebagai berikut :

1. Kegiatan dilakukan tentang Bordir Raehan yang berada di Kabupaten Mamuju berbasis Android.
2. Sistem yang berjalan dalam bentuk online.
3. Informasi yang disajikan adalah tentang informasi Bordir Raehan di Kabupaten Mamuju.
4. Data Bordir Raehan yang ditampilkan didapatkan dari data yang telah ditentukan oleh bordir raehan itu sendiri.
5. Rute didapatkan dari google map dengan mengambil rute yang terpendek dari titik awal pengguna yang berada di Mamuju menuju Bordir Raehan.
   1. **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai adalah :

1. Membuat aplikasi sistem informasi Bordir Raehan Kabupaten Bantul berbasis android.
2. Menguji aplikasi sistem informasi Bordir Raehan Kabupaten Bantul yang mudah dimengerti dan dipahami.
   1. **Manfaat Penelitian**

Beberapa manfaat yang diharapkan pada penelitian ini adalah :

1. Bagi Peneliti
2. Sebagai bahan implementasi dari pembelajaran yang telah didapat di kampus.
3. Untuk menambah wawasan penulis dalam membuat suatu program aplikasi.
4. Bagi user / pengguna
5. Menjadi suatu aplikasi yang berguna untuk mempermudah dalam pencarian data-data tentang Bordir Raehan di Kabupaten Mamuju.
6. Mempermudah pengguna dalam pengaksesan informasi tentang Bordir Raehan di Kabupaten Mamuju.
7. Bagi Universitas
8. Sebagai tolak ukur sejauh mana pemahaman dan penguasaan mahasiswa terhadap teori yang diberikan.
9. Sebagai bahan referensi untuk penelitian yang akan datang tentang sistem informasi tentang objek-objek lain dan di daerah-daerah lain.
10. Sebagai bahan evaluasi akademik untuk meningkatkan mutu pendidikan.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

* 1. **Landasan Teori**
     1. **Aplikasi**

Belakangan ini istilah kata aplikasi banyak sekali digunakan. Menurut Jogiyanto HM (dalam suhartini (2017), “Aplikasi merupakan penerapan, menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan ke dalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk diterapkan menjadi sebuah bentuk yang baru.” Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) “Aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu. Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari user (pengguna).” Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengertian aplikasi adalah sebuah rancangan dari sebuah sistem yang dapat difungsikan secara khusus untuk dapat mengerjakan suatu tugas atau perintah tertentu yang telah diatur sesuai dengan yang membangan rancangan tersebut.

* + 1. **Sistem**

Definisi mengenai sistem berdasarkan pendekatan sistem terdiri dari sistem yang menekankan pada prosedur dan sistem yang menekankan pada elemennya. Pendekatan sistem yang menekankan pada prosedurnya didefinisikan oleh Jerry Fitz Gerald. Menurutnya, sistem dapat didefinisikan sebagai suatu jaringan kerja yang terdiri dari prosedurprosedur yang saling berhubungan, kemudian berkumpul bersama-sama untuk melakukan atau menyelesaikan kegiatan dan mencapai suatu sasaran tertentu (Jogiyanto, 2000). Sedangkan sistem yang menekankan pada elemennya didefinisikan oleh Robert G. Murdick, yaitu sistem terdiri dari elemenelemen yang saling terintegrasi dengan tujuan yang sama untuk mencapai sasaran yang diharapkan (Ladjamudin, 2013). Jadi berdasarkan pendekatan sistem dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem merupakan elemenelemen atau prosedur-prosedur yang disusun serta terintegrasi dengan tujuan bersama untuk mencapai sasaran tertentu.

* + 1. **Informasi**

informasi menurut Gordon B. Darwis (1985) yaitu bahwa informasi sebagai sebuah data yang telah dilakukan pengolahan manjadi suatu bentuk yang lebih berarti serta berguna bagi penggunanya dalam pengambilan keputusan baik untuk masa kini atau yang akan datang (Ladjamudin, 2013). Manfaat dari adanya informasi ini yaitu untuk mengurangi kesalahan dalam mengambil suatu keputusan. Informasi digunakan oleh seluruh pengguna artinya tidak hanya digunakan oleh satu orang saja. Informasi yang bernilai bagi seseorang adalah informasi yang bermanfaat bagi dirinya. Meskipun ditujukan untuk semua orang, namun jika informasi tersebut tidak dibutuhkan oleh orang tersebut maka informasi itu tidaklah bernilai atau bermanfaat, artinya informasi tersebut bisa dikatakan sebagai sampah.

* + 1. **Sistem Informasi**

Menurut Kertahadi (2007), sistem informasi adalah alat untuk menyajikan informasi sedemikian rupa sehingga bermanfaat bagi penerimanya. Tujuannya adalah untuk memberikan informasi dalam perencanaan, memulai, pengorganisasian, operasional sebuah perusahaan yang melayani sinergi organisasi dalam proses mengendalikan pengambilan keputusan (Dini, 2015).

* + 1. **Android**

Menurut Hermawan (2011 : 1) dalam (Siipung,2018) “Android merupakan OS (Operating System) Mobile yang tumbuh ditengah OS lainnya yang berkembang dewasa ini. OS lainnya seperti Windows Mobile, i-Phone atau OS, Symbian, dan masih banyak lagi. Akan tetapi, OS yang ada ini berjalan dengan memprioritaskan aplikasi inti yang dibangun sendiri tanpa melihat potensi yang cukup besar dari aplikasi pihak ketiga.

Android menurut Nazaruddin (2012:1) dalam (Siipung,2018) “Merupakan sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Android umum digunakan di smartphone dan juga tablet PC. Fungsinya sama seperti sistem operasi Symbian di Nokia, iOS di Apple dan BlackBerry OS.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengertian dari android adalah sebuah sistem operasi yang digunakan untuk telepon seluler berbasis linux dimana didalamnya terdapat berbagai aplikasi untuk membantu pengguna sekaligus disediakan sebuah platform untuk dapat mengembangan atau menciptakan sebuah aplikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna.

* 1. **Bahasa Pemrograman yang di gunakan**
     1. **Java**

Java adalah bahasa pemrograman paling populer di dunia. Java adalah bahasa pemrograman open-source yang bersifat umum, statis, aman untuk keperluan umum. Java telah menjadi bahasa pemrograman utama Android sejak sistem operasi diluncurkan. Java diciptakan oleh James Gosling pada 1995 di Sun Microsystems. Java saat ini dimiliki oleh Oracle Corporation. Java dibuat berdasarkan pada sintaksis C ++ sehingga pengembang akan merasa familiar untuk mempelajarinya. Bahasa Java diadopsi oleh banyak perguruan tinggi dan universitas sebagai bahasa pemrograman utama pertama untuk mengajarkan sintaksis pemrograman.Tidak seperti Swift, Kotlin, dan C #, Java mungkin bukan bahasa pemrograman modern dan tidak sering ditingkatkan. Namun Java, menawarkan titik awal untuk pengembang baru. Java jauh lebih mudah dipelajari dibandingkan dengan Kotlin. Jika Anda seorang pengembang baru yang ingin mempelajari pengembangan Android, Java mungkin menjadi salah satu cara termudah untuk memulai.

**BAB III**

**PERANCANGAN DAN PEMODELAN SISTEM**

* 1. **Tempat dan waktu penelitian**

Penelitian ini dilakukan di border raihan alamat jl diponegoro bukit pondok asri lestari kecamatan mamuju, kabupaten mamuju provinsi Sulawesi barat. Penelitian ini di rencanakan dua bulan setelah ujian proposal dilaksanakan.

* 1. **Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi border raehan ini adalah metode *waterfall*. Alasan menggunakan metode ini adalah karena metode *waterfall* melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan dalam membangun suatu sistem. Proses metode *waterfall* yaitu pada pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan. Sistem yang dihasilkan akan berkualitas baik, dikarenakan pelaksanaannya secara bertahap sehingga tidak terfokus pada tahapan tertentu.

Gambar 1 menunjukkan ilustrasi pemodelan waterfall yang terstruktur dari analisis kebutuhan, desain sistem, penulisan kode program, pengujian program dan penerapan program. urutan metode *waterfall.*

Gambar 1

Metode *Waterfall*

Tahapan dari metode *waterfall* adalah:

1. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan dilakukan dengan menganalisa kebutuhan *user*, analisa perangkat lunak dan perangkat keras yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem serta kebutuhan lain dalam pembuatan basis data.

1. Desain Sistem

Tahap selanjutnya yaitu mendesain sistem. Tahap ini dibuat sebelum tahap pengkodean. Tujuan dari tahap ini adalah memberikan gambaran tentang apa yang akan dikerjakan dan bagaimana tampilannya.

1. *Coding* (Penulisan Kode Program)

Aktivitas pada tahap ini dilakukan pengkodean sistem. Penulisan kode program merupakan tahap penerjemahan desain sistem yang telah dibuat ke dalam bentuk perintah-perintah yang dimengerti komputer dengan mempergunakan bahasa pemrograman.

1. *Testing* (Pengujian Program)

Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa *software* yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan semua fungsi dapat dipergunakan dengan baik tanpa ada kesalahan.

1. *Operation and Maintenance* (Pemeliharaan Program)

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam metode *waterfall.* Sistem dapat di implementasikan. Pemeliharaan mencakup koreksi dari berbagai error yang tidak ditemukan pada tahap-tahap terdahulu, perbaikan atas implementasi dan pengembangan unit sistem, serta pemeliharaan program. Pemeliharaan sistem dapat dilakukan oleh seorang administrator.

* 1. **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan studi pustaka dengan buku, artikel ilmiah serta artikel dari internet sebagai sumber literatur.

* + 1. **Observasi**

Observasi ini dilaksanakan dengan pengamatan langsung pada Bordir raehan. Data ini dilakukan dengan mengamati data – data Bordir raehan terkhusus tentang data informasi border raehan.

* + 1. **Wawancara**

Pada metode ini penulis melakukan wawancara langsung pada pemilik yang bertanggung jawab pada border raehan untuk mengetahui tentang data Informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi system informasi border raehan.

* 1. **Analisis Sistem Berjalan**

Adapun sistem yag berjalan pada Bordir raehan sebagai berikut:

Konsumen

Data

Pemilik

Cek Data Lengkap

Ket : Tidak Lengkap

Ket : Jelas

Start

Kerja

End

Gambar 2

Analisis Sistem Berjalan

* 1. **Rancangan Sistem yang Diusulkan**
     1. **Perancangan Data *Flow* Diagram**
  2. *Context Diagram*

*Context Diagram* merupakan kejadian dari suatu alur/alir data. Dimana satu lingkaran mempresentasikan seluruh sistem dan merupakan tingkatan tertinggi dalam diagram aliran data dan hanya memuat satu proses dan menunjukkan sistem secara keseluruhan.

Pengunjung Aplikasi

Informasi border raehan

admin

Informasi border raehan

Data Bordir raehan

Gambar 3

*Context Diagram*

* 1. Data Flow Diagram level 0

Pemilik usaha

Admin

Pemilik usaha

Profil bordir

Memberi data profil bordir

Informasi profilbordir raehan

Input Data

Simpan

Gambar 4

Data *Flow* Diagram *Level* 0

* + 1. **Rancangan User Interface**

1. Rancangan Halaman Home

SELAMAT DATANG

NEXT

Gambar 5

Rancangan Halaman Home

1. Rancangan Halaman profil

BORDIR RAEHAN

CONTENT

Gambar 6

Rancangan Halaman content

* 1. **Instrumen Penelitian**
     1. **Hardware**

Hardware yang digunakan dalam menyusun proposal penelitian ini adalah :

1. Menggunakan Laptop bermerek HP dengan spesifikasi *Processor* Intel Core i3, RAM 2 GB.
2. Menggunakan HP Android Merk Realme C2 dengan kapasitas RAM 3 GB, penyimpanan Internal 32 GB.
3. Printer Cannon IP2700.

* + 1. **Software**

Software yang digunakan dalam menyusun proposal penelitian ini adalah

1. Sistem Operasi *Windows* 10
2. Microsoft Word

**DAFTAR PUSTAKA**

1. Sutiyono, S.T.,M.Kom dan Santi, 2020. “MEMBANGUN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN SISWA BARU BERBASIS WEB DENGAN METODE MDD (MODEL DRIVEN DEVELOPMENT) DI RAUDHATUL ATHFAL NAHJUSSALAM”, jurnal system informasi, J-SIKA Volume 02 Nomor 01,50-56.
2. Ahmad sahi, 2020, “APLIKASI TEST POTENSI AKADEMIK SELEKSI SARINGAN MASUK LP3I BERBASIS WEB ONLINE MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER”, Jurnal Teknologi informasi dan Komunikasi, Vol. 07. No, 1.
3. Nurul Alifah Rahmawati dan Arif Cahyo Bachtiar, 2018, “ANALISIS DAN PERANCANGAN DESAIN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN SEKOLAH BERDASARKAN KEBUTUHAN SISTEM”, Jurnal Berkala ilmu dan perpustakaan dan informasi, Vol, 14. No, 1: 2477-0361.
4. Hermanto dan siti khalimah, 2020, “Rancang bangun system informasi pergudangan berbasis website”, jurnal ilmu computer dan desain komunikasi visual, Vol.5, No.1:2541-4585.
5. <https://majapahit.id/blog/2019/11/19/bahasa-pemrograman-untuk-aplikasi-android>, Diakses tanggal 25/11/2021.