## Nama : Muhammad Azwar Bahar

**NIM : 60900116086**

**Jurusan : Sistem Informasi**

**Judul : Perancangan Aplikasi Sosial Media Kampus Berbasis Android Studi Kasus UIN Alauddin Makassar**

1. ***Latar Belakang***

Setiap manusia memiliki bakat kemampuan dan kelebihan masing – masing. UIN Alauddin Makassar adalah salah satu kampus negeri yang terletak di Sulawesi Selatan memiliki lebih dari 20.000 mahasiswa aktif yang tentunya memiliki banyak talenta bidang yang berbeda-beda. UIN Alauddin Makassar merupakan kampus yang berbasis Islam yang pada tahun 1965 – 2005 bernama IAIN Alauddin Makassar dikutip pada website resmi UIN Alauddin Makassar, dan untuk merespon perkembangan ilmu pengetahuan di tahun 2005 hingga sekarang berubah nama menjadi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar (UINAM) berdasarkan Peraturan Presiden (Perpres) Republik Indonesia No 57 tahun 2005 tanggal 10 Oktober 2005 Oleh Presiden RI Bapak DR H Susilo Bambang Yudhoyono, UIN Alauddin Makassar sendiri bisa dianggap kemampuan keagamaan mahasiswanya bisa di uji, namun tidak hanya keislaman saja, berdasarkan 7 Fakultas dan 12 UKM yang terdapat di UIN Alauddin Makassar banyak juga mahasiswa yang memiliki bakat atau kelebihan beraneka ragam yang tidak terlihat dikarenakan wadah atau platform untuk mereka mengekspresikan bakat dan kelebihannya tidak dianggap maksimal.

Media sosial menawarkan kemudahan dalam interaksi dan komunikasi dengan tidak tatap muka secara langsung. Memanfaatkan sosial media adalah salah satu cara untuk menyebarkan apa yang kita miliki dan apa yang kita bisa, namun terkadang kita sulit menemukan mahasiswa UINAM yang berbakat dan siap untuk terjun kelapangan kerja dikarenakan platform yang digunakan terlalu besar dan memiliki database global yang menyulitkan untuk kita memfilter mahasiswa berbakat. Selain itu banyak juga mahasiswa yang kesulitan ingin menunjukkan bakat dan kemampuan mereka dengan mengikuti olimpiade atau kompetisi skala kampus maupun daerah/nasional, ini dikarenakan banyaknya mahasiswa yang tidak tampak kemampuan bakat yang dia miliki.

Media sosial juga memudahkan kita untuk mendapatkan informasi yang realtime dari sumber berbagai pihak, hal ini terkadang banyak yang memanfaatkan baik dari segi bidang marketing yang ingin menawarkan atau menjual produk/barang mereka kepada orang-orang yang tepat, dan juga informasi event, kegiatan, atau informasi yang di publikasikan dari pihak resmi. Kadang kita menganggap bahwa informasi yang kita peroleh dari berbagai sumber merupakan informasi yang tidak falid (Hoax) yang jika sering terjadi akan menjadikan mindset kepada orang-orang yang menganggap bahwa kebanyakan informasi yang sumber tidak jelas adalah informasi yang dianggap penipuan. Mindset seperti ini adalah bukan hal yang buruk dikarenakan membuat kita agar berhati-hati dalam menanggapi sebuah informasi yang tidak jelas, tetapi membuat orang untuk memiliki rasa kepercayaan terhadap suatu sumber adalah hal yang perlu kita lakukan juga. Maka dari itu penulis telah memikirkan suatu penelitian yang berjudul “Perancangan Aplikasi Sosial Media Kampus Berbasis Android Studi Kasus UIN Alauddin Makassar”.

Aplikasi Sosial media kampus ini yang nantinya berfungsi sebagai platform untuk mahasiswa bebas mengekspresikan kemampuan dan bakatnya, agar baik mahasiswa yang aktif maupun yang telah sarjana dapat terdata baik, hal ini berguna bagi pihak yang berniat untuk mencari talenta sesuai kebutuhannya yang mengutamakan mahasiswa UINAM memudahkan untuk mencari dan memilih orang yang tepat. Sebagai Contoh: “Seorang dosen UINAM yang ingin mencari mahasiswanya yang berbakat yang memiliki kemampuan hafalan 30 Jus”. Dari contoh tersebut dosen akan lebih mudah untuk menemukan mahasiswa yang dimaksud dengan menggunakan Aplikasi Sosial Media dari judul penelitian. Selain itu berbagai informasi-informasi yang dibagikan akan menjadi tidak diragukan dengan jelas nya sumber dari pihak penyebar, misal informasi resmi dari pihak Kampus, informasi kegiatan dari organisasi/UKM, ataupun dari pihak marketing yang bekerjasama ingin menawarkan jualan/produk mereka.

1. ***Rumusan Masalah***

Dari latar belakang yang diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti, yaitu:

1. Bagaimana merancang sistem yang dapat memudahkan mahasiswa UIN Alauddin Makassar untuk bebas mengekspresikan bakat kemampuan kelebihan yang mereka miliki
2. Bagaimana membuat perekrut atau pencari talent untuk mudah menemukan seseorang berdasarkan kriteria yang ditentukan
3. ***Fokus Penelitian dan Deskripsi Fokus***

Agar dalam penyusunan tugas akhir ini lebih terarah, maka penelitian ini difokuskan pada pembahasan sebagai berikut:

1. Sistem yang akan dibuat berjalan pada *platform* Android
2. Pengguna utama pada sistem yang akan dibuat adalah mahasiswa atau alumni UIN Alauddin Makassar
3. Sistem dikembangkan untuk di gunakan dimana saja dan kapan saja
4. Sistem ini dapat memberikan informasi terkait kemampuan dan bakat mahasiswa UIN Alauddin Makassar
5. Sistem yang akan dibuat memuat informasi lowongan kerja dalam beberapa kategori beserta informasi kualifikasi atau persyaratan yang ditentukan.
6. Sistem ini juga dapat menjadi sumber informasi yang *falid* tentang info kampus maupun informasi umum.

Untuk memberikan gambaran dan penjelasan kepada para pembaca dan memberikan persepsi penulis kepada pembaca maka akan dipaparkan penjelasan dan gambaran yang sesuai penelitian ini. Adapun penjelasannya dan gambarannya adalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa dapat menggunakan aplikasi ini untuk membagikan ataupun mendapatkan informasi terkait minat dan bakat masing-masing
2. Pengguna selain dari internal UIN Alauddin Makassar dapat menggunakan sistem ini dengan persetujuan admin
3. Pengguna selain dari internal UIN Alauddin Makassar dapat memanfaatkan fitur pencarian mahasiswa berdasarkan minat dan kemampuan, dan juga memberikan informasi terkait lowongan pekerjaan ataupun beriklan yang
4. Website akan digunakan oleh admin

1. ***Kaji an Pustaka***

Kajian Pustaka ini digunakan sebagai perbandingan antara penelitian yang sudah dilakukan dan yang akan dilakukan peneliti. Untuk mengkaji penelitian ini agar lebih terarah dan dapat dipertanggung jawabkan secara akademis, maka penulis mengambil referensi dari penelitian sebagai berikut:

Rika Rizky Lestari (2016) dalam penelitian yang berjudul **“Rancang Bangun Aplikasi Pemilihan Minat Bakat Pada SMA Negeri 1 Tinggimoncong Berbasis Web”** dalam penelitian ini membahas pemilihan minat bakat pada SMA Negeri 1 Tinggi moncong dibuat untuk membantu siswa dalam pemilihan jurusan ke tingkat selanjutnya, dengan berlatar belakang masalah dalam memilih minat bakat yang sesuai dengan kemampuan bukanlah hal yang mudah bagi siswa/siswi SMA, selain itu kurangnya layanan konsultasi para siswa untuk mengemukakan keinginannya yang kebanyakan hanya mengikuti pernyataan teman atau orang tua sehingga pada akhirnya siswa tersebut beru menyadari bahwa dirinya tersebut tidak mampu. Persamaan daripada penelitian tersebut adalah sistem akan memberikan output yang bisa menginformasikan kemampuan atau bakat masing-masing. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini adalah penelitian diatas hanya berfungsi untuk menentukan minat, sedangkan penelitian yang akan dibangun adalah memberikan wadah bagi pengguna dalam hal ini mahasiswa UIN Alauddin Makassar untuk menunjukkan bakat dan kemampuan yang dia miliki dan menyediakan layanan perekrutan berdasarkan kategori minta masing-masing.

Yohanes Baptista Sano Arinda Indiarto (2016) dalam penelitiannya yang berjudul **“Pengembangan Aplikasi Penyedia Informasi Lowongan Kerja Berbasis Desktop”** penelitian ini membahas tentang problema memilih suatu pekerjaan yang tepat dengan menghadirkan sistem yang dapat membantu pencari pekerja untuk menemukan lowongan pekerjaan berdasarkan minat dan bakat yang dia miliki. Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan yang akan dikembangkan. Persamaan adalah kedua sistem sama-sama akan menampilkan informasi lowongan pekerjaan berdasarkan yang diminati dan dengan memberikan kemudahan kepada pengguna untuk mengajukan lamaran. Sedangkan perbedaan adalah sistem yang akan dibangun tidak hanya menampilkan informasi lowongan, tetapi juga memberikan kebebasan perekrut untuk memilih langsung mahasiswa berbakat berdasarkan ketentuan apa yang dia inginkan. Selain itu tidak hanya informasi lowongan kerja, juga mengenai informasi terkait internal kampus misalkan kegiatan-kegiatan mahasiswa ataupun informasi resmi dari pihak Kampus.

1. ***Tujuan dan Kegunaan Penelitian***
2. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian yang dijelaskan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah memberikan kemudahan kepada mahasiswa untuk mendapatkan pekerjaan berdasarkan minat dan kemampuannya dan juga memberikan ruang kepada pencari pekerja untuk memilih talenta pada sistem yang akan dibuat.

1. **Kegunaan Penelitian**

Diharapkan dengan kegunaan dalam penelitian ini dapat diambil beberapa manfaat yang mencakup 2 hal pokok berikut:

1. **Kegunaan Teoritis**

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan konseptual dan referensi tentang permasalahan dalam sistem informasi terutama bagi para peneliti yang mengkaji dan meneliti lebih lanjut lagi terhadap pengembangan sosial media ataupun pencarian pekerjaan untuk mahasiswa.

1. **Kegunaan Praktis**

Hasil ini dapat dijadikan sebagai bahan informasi dan acuan dalam proses pengembangan sosial media.

1. ***Tinjauan Teoritis***
2. **Rancang Bangun**

Kata “rancang” merupakan kata sifat dari “perancangan” yakni merupakan serangkaian prosedur untuk menerjemahkan hasil analisis dari sebuah sistem ke dalam bahasa pemrograman untuk mendeskripsikan dengan detail bagaimana komponen-komponen sistem diimplementasikan (Pressman, 2005). Proses menyiapkan spesifikasi yang terperinci untuk mengembangkan sistem yang baru (Ladjamuddin, 2005).

Kata “bangun” merupakan kata sifat dari “pembangunan” adalah kegiatan menciptakan sistem baru maupun mengganti atau memperbaiki sistem yang telah ada baik secara keseluruhan maupun sebagian (Ladjmuddin, 2005).

Dengan demikian pengertian rancang bangun merupakan kegiatan menerjemahkan hasil analisa ke dalam bentuk paket perangkat lunak kemudian menciptakan sebuah sistem tersebut ataupun memperbaiki sistem yang ada.

1. **Sistem**

Pada dasarnya, sistem merupakan kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem ini menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan yang nyata adalah suatu objek nyata, seperti tempat, benda, dan orang-orang yang betul-betul ada dan terjadi. Selain itu sistem informasi juga mempunyai karakteristik. Sutabri menjelaskan tentang karakteristik dari sistem adalah: Komponen Sistem. Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi yang bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem tersebut dapat berupa suatu bentuk subsistem.

1. Batasan Sistem

Ruang lingkup sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem lainnya atau sistem dengan lingkungan luarnya.

Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisah-pisahkan.

2. Lingkungan Luar Sistem

Lingkungan luar sistem adalah bentuk apapun yang ada di luar ruang lingkup atau batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem tersebut.

3. Penghubung Sistem

Penghubung sistem atau interface adalah media yang menghubungkan sistem dengan subsistem yang lain.

4. Masukan Sistem (Input)

Energi yang dimasukkan ke dalam sistem disebut masukan sistem, yang dapat berupa pemeliharaan (maintenance input) dan sinyal (signal output).

4. Keluaran Sistem (Output)

Keluaran ini merupakan masukan bagi subsistem yang lain. Seperti contoh sistem informasi, keluaran yang dihasilkan adalah informasi di mana informasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk pengambilan keputusan bagi subsistem lain.

5. Pengolahan Sistem (Process)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu proses yang akan mengubah masukan menjadi keluaran. Sasaran Sistem Suatu sistem memiliki tujuan dan sasaran yang pasti dan bersifat deterministic. (Sutabri, 2012).

1. **Android**

Android adalah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis Linux yang awalnya dikembangkan oleh android inc. Android terdiri dari sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Android adalah istilah dalam bahasa Inggris yang berarti robot yang menyerupai manusia. Google secara resmi membeli android. Sehingga pengembangan android sepenuhnya berada ditangan google. Dalam proses pengembangan sistem operasi android, dibentuklah organisasi *Open Handset Alliance*. Google merilis *Software Open Source* untuk android, sehingga dapat berkontribusi untuk mengembangkan android. (Setiawan & Ramndany, 2019).

1. **Android SKD**

Android *SDK* adalah tools bagi para programmer yang ingin mengembangkan aplikasi berbasis google android. Android *SDK* mencakup seperangkat alat pengembangan yang komprehensif. Android *SDK* terdiri dari *debugger, libraries, handset emulator*, dokumentasi, contoh kode, dan tutorial. Saat ini android sudah mendukung arsitektur x86 pada Linux (distribusi Linux apapun untuk desktop modern), Mac OS X 10.4.8 atau lebih windows *XP* atau *Vista*. Persyaratan mencakup *JDK*, *Apache Ant dan Python* 2.2 atau yang lebih baru. (Metafani, 2020).

1. ***MySQL***

[*MySQL*](http://www.bangpahmi.com/2015/03/pengertian-mysql-menurut-para-fakar.html) adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data *SQL* atau *DBMS* yang multithread dan multi user, *MySQL AB* membuat *MySQL* tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi *GNU* *General Public License (GPL).* Mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan *GPL*. *MySQL* merupakan turunan salah satu konsep utama dalam database sejak lama, yaitu *SQL* (*Structured Query Language*)*. SQL* adalah sebuah konsep pengoperasian database, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah dan cepat secara otomatis.(Setiawan & Ramndany, 2019).

1. **Website**

Website merupakan halaman-halaman yang berisi informasi yang ditampilkan oleh Browser, Seperti Mozilla Firefox, Google Chrome, atau

yang lainnya. (Rozalita, 2018).

Website dibuat untuk dapat diakses secara luas melalui sebuah aplikasi peramban menggunakan URL (*Uniform Resource Locator).* Dalam suatu halaman web, biasanya terdapat berbagai macam jenis informasi dalam bentuk teks, video, gambar, suara dan lain-lain. Semua data disimpan dalam bentuk server hosting. Kepemilikan sebuah sistem bisa dalam bentuk perseorangan atau organisasi. Bentuk isi informasi yang disajikan juga beragam tergantung pada tujuan website dibuat. (Rozalita, 2018).

1. **Sosial Media**

Sosial media terdiri atas 2 kata yaitu kata “sosial” diartikan sebagai kenyataan sosial bahwa setiap individu melakukan kasi yang memberikan kontribusi kepada masyarakat” sedangkan kata “media” diartikan sebagai “sesuatu yang dapat diindarkan yang berfungsi sebagai proses komunikasi antara komunikator dan komunikan”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media sosial adalah suatu alat atau perantara yang digunakan untuk berinteraksi dan berkomunikasi antara seseorang dengan orang lain yang banyak memberikan kontribusi atau manfaat bagi masyarakat. Beberapa media sosial diantaranya adalah: Twitter, Facebook, Instagram, YouTube dan lain-lain. (Fitri. S, 2019).

1. ***Metode Penelitian***

**1. Jenis dan Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan dan mengelola data yang sifatnya deskriptif seperti, transkripsi wawancara, catatan lapangan, gambar, foto, rekaman video dan lain-lain. Dalam penelitian kualitatif perlu menekankan pada pentingnya kedekatan pada orang-orang dan situasi penelitian agar peneliti memperoleh penjelasan tentang realitas dan kondisi kehidupan nyata (Maesyaroh, 2018).

Dipilihnya jenis penelitian ini karena penulis menganggap sangat cocok dengan penelitian yang diangkat penelitian berupa pendeskripsian dan penganalisaan proses yang terjadi dalam lingkungan setempat terhadap objek penelitian yang dilakukan. Pada penelitian ini, lokasi penelitian dilakukan di UIN Alauddin Makassar.

**2. Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian saintifik yaitu dengan pendekatan ilmu pengetahuan dan teknologi.

**3. Sumber Data**

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan melakukan wawancara kepada beberapa pihak yang terkait dan berwenang dalam UIN Alauddin Makassar serta diambil dari sumber data perpustakaan yang berkaitan dengan teori pembuatan aplikasi pencatatan dan *monitoring* di mana peneliti hanya mengambil sumber data dan referensi yang berkaitan dengan penelitian. Sumber data juga diperoleh dari situs yang memberikan informasi terkait objek penelitian penulis.

**4. Metode Pengumpulan Data**

1. **Observasi**

Observasi adalah kegiatan pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati kemudian memahami suatu objek penelitian untuk mendapatkan sebuah informasi agar dapat melanjutkan penelitian.

1. **Wawancara**

Wawancara adalah kegiatan yang dilakukan peneliti dengan narasumber penelitian untuk menambah sejumlah informasi terkait penelitian.

1. **Library Research**

*Library research* adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengumpulkan data atau informasi dengan menggunakan media seperti buku, jurnal, skripsi atau dengan media literature lainnya. Tidak menutup kemungkinan pengumpulan datanya bisa didapatkan dengan menggunakan internet ataupun sebaliknya.

**5. Instrumen Penelitian**

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. **Perangkat Keras**

Perangkat keras yang digunakan untuk membuat dan menjalankan aplikasi ini adalah *smartphone* dan *laptop* dengan spesifikasi sebagai berikut:

* 1. Processor Intel® Core ™ i5-6200U CPU @ 2.30Ghz 2.40 GHz
  2. RAM 8GB
  3. SSD 120 GB
  4. *Smartphone* Vivo

1. **Perangkat Lunak**

Adapun perangkat lunak yang digunakan dalam menjalankan aplikasi tersebut adalah sebagai berikut:

* 1. *Google Chrome, Mozilla Firefox* atau aplikasi *browser* untuk menjalankan program tersebut.
  2. Android *SDK*, *MySQL, XAMPP, Bootstrap 4.0.0 Framework.*

1. **Pelaksanaan Wawancara dan Observasi**

Pelaksanaan wawancara dan observasi dilakukan pada UIN Alauddin Makassar. Waktu dilakukan dalam jangka waktu 1 bulan.

1. ***Teknik Pengelolaan Data dan Analisis Data***
2. **Pengolahan Data**

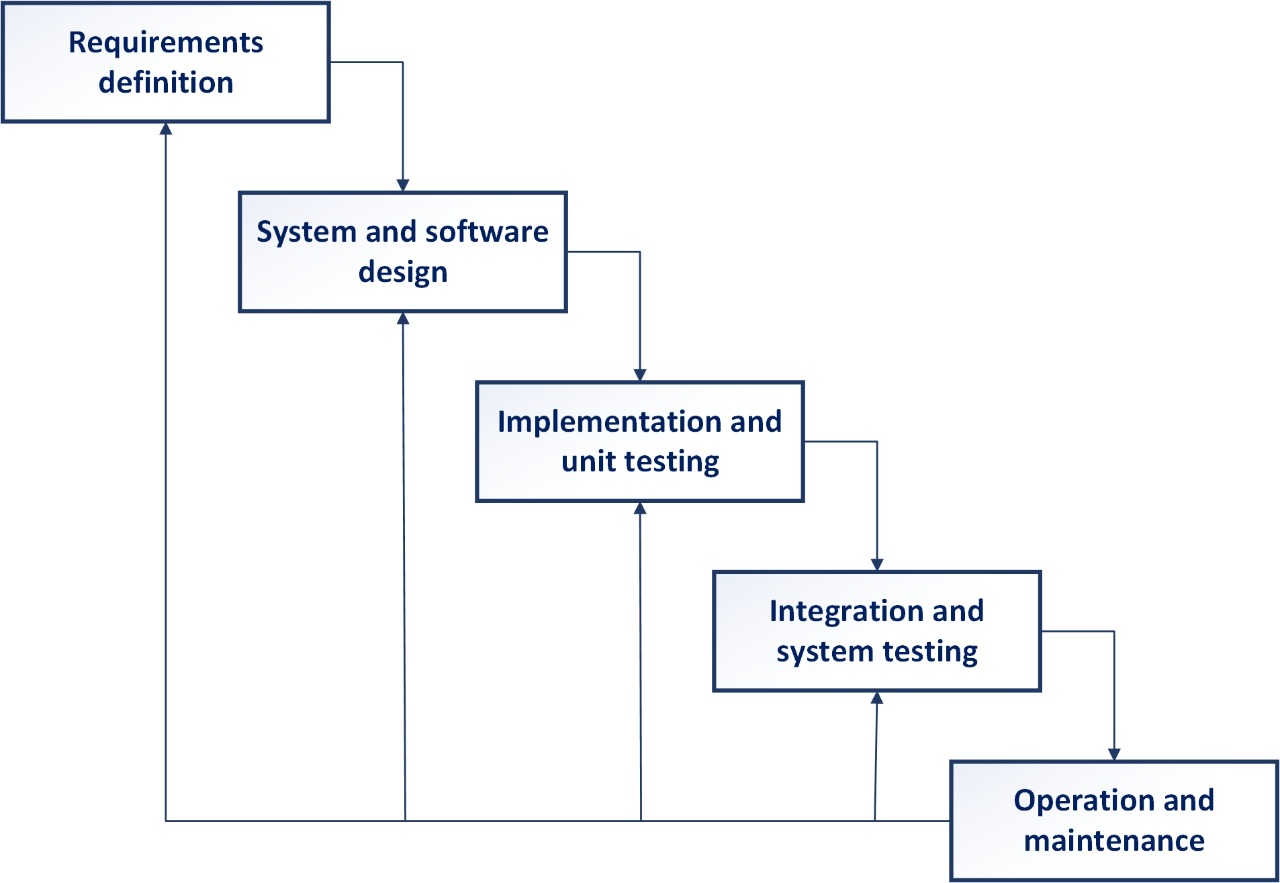
Analisis pengolahan data terbagi menjadi dua macam yakni metode analisis kuantitatif dan metode analisis kualitatif. Metode analisis kuantitatif ini menggunakan data *statistic* dan angka yang sangat cepat dalam memperoleh data penelitian dan Adapun analisis kualitatif yaitu dengan menggunakan beberapa catatan yang menggunakan data yang sangat banyak sebagai bahan pembanding untuk memperoleh data yang akurat. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pengambilan data secara kulaitatif yakni dengan cara melihat proses dan masalah dalam ruang lingkup wilayah yang diteliti. Selanjutnya melakukan wawancara kepada pihak-pihak yang terkait dalam lingkungan penelitian.

1. **Analisis Data**

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode analisis kualitatif. Analisis kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif. (Saryono, 2010).

1. **Metode Pengembangan Sistem**

Metode perancangan aplikasi yang digunakan adalah *Waterfall.* Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, *desain, coding, testing/verification* dan *maintenance.*  Disebut dengan model *Waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Sebagai contoh tahap desain harus menunggu selesainya tahap sebelumnya yaitu tahap *requirement* (Pressman, 2008).



**Gambar III.** 1 Metode Waterfall (Presman, 2008)

Berikut ini adalah tahap proses dari model *Waterfall*:

1. ***Requirement Analisis***

Tahap ini pengembang sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

1. ***System Design***

Spesifikasi kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari dalam fase ini dan desain sistem disiapkan. Desain Sistem membantu dalam menentukan perangkat keras(hardware) dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

1. ***Implementation***

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap unit dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai unit testing.

1. ***Integration Dan Testing***

Seluruh unit yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem setelah pengujian yang dilakukan masing-masing unit. Setelah integrasi seluruh sistem diuji untuk mengecek  setiap kegagalan maupun kesalahan.

1. ***Operation dan Maintenance***

Tahap akhir dalam model waterfall. Perangkat lunak yang  sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki  kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

1. **Teknik Pengujian**

Pengujian sistem merupakan proses pengeksekusian sistem perangkat lunak untuk menentukan apakah sistem perangkat lunak tersebut cocok dengan spesifikasi sistem dan berjalan dengan lingkungan yang diinginkan. Pengujian sistem sering dikaitkan dengan pencarian bug, tidak sempurnanya program, adanya kesalahan pada baris program yang menyebabkan kegagalan pada saat sistem berjalan di perangkat lunak. Adapun pengujian sistem yang digunakan pada tugas akhir ini adalah pengujian *black box.*

*Black box* merupakan pengujian untuk mengetahui apakah semua fungsi perangkat lunak telah berjalan semestinya sesuai dengan kebutuhan fungsional yang telah didefinisikan cara pengujian hanya dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses bisnis yang diinginkan. (Hidayat & Muttaqin, 2020).

1. **Estimasi Waktu Penelitian**

Proses pengerjaan diharapkan dapat dilakukan sesuai jadwal berikut:

Tabel 1. Estimasi Waktu Penelitian

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Kegiatan | Jadwal Kegiatan | | | | | | | | | | | | | | | | |
| I | | | | II | | | | III | | | | IV | | | | |
| Pengumpulan  Data |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Analisa |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Perancangan  Sistem |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Pembuatan  Sistem |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Pengujian |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Implementasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**J*. Sistematika Penulisan***

Dalam penulisan skripsi ini terbagi menjadi enam bagian bab dengan beberapa sub pokok pembahasan. Adapun sistematika dari skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan diuraikan latar belakang penulisan, ruang lingkup atau batasan dalam penelitian ini, tujuan yang hendak dicapai, dan manfaat yang diharapkan.

BAB II        : TINJAUAN TEORITIS

Dalam bab ini akan diuraikan tentang teori-teori yang digunakan dalam pembahasan penulisan skripsi ini dan sumber teori-teori tersebut.

BAB II I       : METODE PENELITIAN

Dalam bab ini akan menjelaskan tentang tata cara yang digunakan dalam penelitian berdasarkan metodologi penelitian yang dipilih. Metode yang digunakan antara lain metode pengumpulan data, menggunakan metode Wawancara, Observasi, dan Studi Literatur.

BAB IV      : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini menjelaskan tentang gambaran dari suatu permasalahan yang diteliti, yaitu mengungkapkan permasalahan yang lebih khusus dari judul penelitian berupa pencarian alternatif pemecahan masalah yang dirancang suatu pemecahannya.

BAB V        : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Dalam bab ini akan dibahas tentang implementasi sistem dan pengujian dari sistem yang dibuat. Pengujian dilakukan secara *Blackbox.*

BAB VI      : PENUTUP

Bab ini merupakan akhir penulisan skripsi, dimana berdasarkan uraian-uraian yang telah dibahas akan dituangkan dalam suatu bentuk kesimpulan akhir serta saran-saran.

**DAFTAR PUSTAKA**

Fitri. S. 2017. Dampak Positif dan Negatif Sosisal Media Terhadap Perubahan Sosial Anak. *jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 1. No. 2.

Ladjmuddin, 2005. *Buku Analaisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Nia Metafani, dkk. 2020. Aplikasi Pengenalan Cagar Budaya Tangerang Berbasis 7Di Kota Tangerang. *Jurnal ilmiah Mahasiswa Fakultas Teknik*. Vol. 1. No. 1.

Fitri Ayu, dkk. 2020. Aplikasi Perancanagan Sistem Informasi Pegolahan Data Praktek Kerja Lapangan (PKL) Pada Devisi Humas PT. Pegadaian. *Jurnal Intra-Tech* Vol. 2. No. 2.

Rozalita, dkk. 2018. Sistem Informasi Managemen Kelurahan Kuala Lahang Berbasis Web. *Jurnal Sistem Informasi*. Vol.7. No. 1.

Setawan Budi Eko dan Angga Tri Ramdani. 2019. *Buku Membangun Aplikasi dan Web Service*. Bandung. Informatika Bandung.

Sutabri, Tata. 2012. *Buku Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Publisher.