

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Permasalahan

Dikala pandemi seperti ini, kita dianjurkan untuk tetap dirumah dan bekerja atau sekolah dari rumah. Situasi seperti ini sudah membuat banyak orang merasa bosan karena terlalu lama berada dirumah. Salah satu hal yang dilakukan para masyarakat untuk menghilangkan rasa bosannya adalah dengan bermain game. Salah satu game yang sedang trend dan banyak diminati saat ini adalah mobile legends. Banyak sekali orang yang bermain mobile legends agar tidak merasa bosan berada dirumah.

Namun, walaupun game ini sudah memiliki banyak player, game ini tidak memiliki media ataupun platform yang dikhususkan untuk para player itu sendiri. Padahal banyak sekali player yang menginginkan platform tersebut. Karena memang pada dasarnya mobile legend ini bukanlah game yang individual, melainkan game yang membutuhkan kerjasama tim. Tentunya hal ini membuat para player ingin mengenal atau mencari player lain agar dapat bermain bersama dalam satu tim.

Mobile legends ini sendiri pun merupakan game yang sudah lama berdiri. Meskipun masih trend dan masih banyak playernya sampai sekarang, tetap saja sudah sebagian besar player yang merasa bosan dan tidak ingin memainkan game ini lagi. Sebagian player yang sudah tidak main lagi ini berkeinginan untuk menjual akunnya, agar apa yang sudah dia kerjakan dapat menghasilkan uang. Namun, sebagian player kesulitan untuk menjual akun mreka dikarenakan tidak ada media dimana para player dapat berinteraksi yang diluncurkan pihak mobile legends. Oleh karena itu kami ingin membantu para player baik yang masih memainkan game ini ataupun yang sudah tidak memainkannya lagi.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, masalah dapat dirumuskan menjadi sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara membuat para player Mobile Legends dapat menemukan teman untuk bermain bersama dengan mudah?
- b. Bagaimana cara mempermudah player Mobile Legends yang ingin menjual atau membeli akun?

1.3 Batasan Masalah

Disamping agar uraian permasalahan dan pembahasan lebih terfokus dan tidak meluas, laporan ini juga perlu mengikuti persyaratan yang telah ditentukan oleh dosen kami. Oleh karena itu, berikut adalah batasan permasalahan:

- a. Sistem informasi harus berupa aplikasi web.
- b. Sistem informasi harus bisa di-*deploy* di server nyata.
- c. Perancangan sistem informasi hanya dikhususkan untuk beberapa kegiatan yang terlibat dengan pengajian mushola Al-Ikhlas. Yaitu pencatatan riwayat pembayaran, pencatatan riwayat pembacaan Al-Qur'an/Iqra murid, dan pengumuman.
- d. Hak akses sistem informasi hanya terdiri dari *teacher* dan *student*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan penelitian:

- a. Membuat sistem informasi yang dapat membantu pencatatan data riwayat pembayaran dan bacaan Al-Qur'an/Iqra murid.
- b. Membuat sistem informasi yang dapat membantu pengumuman terkait pengajian.
- c. Mengerjakan tugas mekas.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Bagi penulis

- Mengembangkan pola ilmu pengetahuan dan membuka wawasan mengembangkan pola ilmu pengetahuan dan membuka wawasan.
- Menerapkan ilmu yang telah didapatkan selama kuliah.

b. Bagi mushola Al-Ikhlas

- Mendapat sistem informasi yang telah disesuaikan untuk kegiatan pencatatan data tertentu.
- Mempermudah pengumuman yang berkaitan dengan pengajian mushola Al-Ikhlas.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam proses penyelesaian penelitian ini diperlukan tahapan-tahapan atau metodologi yang penulis gunakan dalam penulisan tugas akhir ini, adapun metodologi yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara langsung dengan guru pengajian yang terkait untuk mendapatkan data yang digunakan untuk laporan ini.

2. Portofolio Github

Dibuat laporan kecil dari hasil wawancara sebelumnya yang kemudian diunggah ke halaman Github. Ini berfungsi untuk menarik perhatian market.

3. Desain *mock-up*

Membuat gambaran situs yang akan dibuat sebagai dasar desain UI. Dikarenakan pembimbing pengajian mushola Al-Ikhlas mengutamakan penggunaan *handphone*, maka *mock-up* terutama difokuskan pada pengguna *mobile*.

4. Konferensi

Setelah melakukan wawancara, hasil *mock-up* ditunjukkan dan laporan kecil dipresentasikan kepada pembimbing pengajian mushola Al-Ikhlas. Kemudian diminta untuk mengisi sebuah kuestioner.

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Sistem Informasi

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

3.1 Analisa Sistem

Analisa sistem merupakan penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikan. Analisis merupakan tahapan yang paling penting, karena kesalahan dalam tahap ini akan menyebabkan kesalahan ditahap selanjutnya.

3.1.1 Analisa Sistem yang Sedang Berjalan

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, telah didapatkan gambaran sistem yang berjalan pada pengajian mushola Al-Ikhlas. Dengan itu, dapat diidentifikasi permasalahan dan kelemahan yang juga dapat dianalisis

Sistem yang digunakan oleh mushola Al-Ikhlas saat ini ialah sebagai berikut:

- Penyiaran pengumuman kepada murid-murid pengajian melalui Whatsapp.
- Pencatatan riwayat bacaan melalui penandaan pada Al-Qur'an/Iqra milik murid-murid menggunakan pensil.
- Pencatatan riwayat bayaran di buku milik pribadi.

3.1.2 Analisa Masalah

Dari hasil analisis terhadap sistem yang sedang berjalan, dapat diketahui beberapa kelemahan yang berada dalam sistem yang saat ini digunakan. Berikut ialah kekurangan yang terdeteksi:

- Pengumuman melalui *chat* Whatsapp beresiko tertutup oleh *message* yang terkirim ke dalam grup yang sama. Contohnya, ketika ada pengumuman baru, bisa saja diikuti oleh banyak *message* yang mengakibatkan beberapa murid yang membuka *chat* di lain waktu tidak mengetahui keberadaannya pengumuman baru.
- Ketika murid terpaksa menggantikan Al-Qur'an/Iqranya, maka ia akan kehilangan catatan riwayat bacanya sehingga perlu menghandalkan ingatan juga. Ketika kehilangan dan melupakan riwayat bacaan, murid beresiko membaca ulang surah-surah yang sudah terbaca sehingga bisa tertinggal.
- Pengguna perlu membawa dan menjaga buku pembayaran agar tidak hilang. Jika hilang, maka pengguna perlu kembali menghandalkan ingatannya.

Perlu adanya perubahan sistem menjadi suatu sistem yang lebih baru dan menguntungkan. Sistem baru dapat memberi kemudahan dan dapat mencegah kehilangan data yang bisa diakibatkan oleh kesalahan pada dunia nyata.

3.1.3 Analisa Kebutuhan Sistem yang Diusulkan

Kebutuhan non-fungsional yang dibutuhkan untuk membangun sistem ini terdiri dari dua hal, yaitu kebutuhan perangkat keras dan kebutuhan perangkat lunak.

a. Perangkat keras (Hardware)

- Prosesor intel core i3 2.4Ghz
- Ram 4 GB
- Hard disk 500 GB

- Monitor
- Keyboard

b. Perangkat lunak (Software)