Kata Pengantar

Puji syukur saya hanturkan kepada Tuhan YME yang dengan kasih sayang-Nya masih memberikan saya kesehatan sehingga makalah penelitian ini bisa saya kerjakan dan selesaikan tepat pada waktunya

Tujuan penulisan laporan penelitian ini dengan judul “ Perancangan Sistem Informasi Pengumuman Online” ini adalah untuk memenuhi tugas Mata Kuliah Analisa dan Perancangnan Sistem Jurusan Teknik Informatika.

Bersamaan dengan kata pengantar ini, saya ingin mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan laporan penelitian ini:

1. Ibu Anastasya Latubessy S.Kom, M.Cs selaku Dosen Mata Kuliah Analisa da Peancangan Sistem yang telah membimbing selama masa perkuliahan.
2. Kelompok 4 Analisa dan Perancangan Sistem
3. Serta Teman teman yang membantu dalam penyusunan laporan ini

Penulis sangat sadar akan kekurangan dalam penyusunan laporan ini, maka dari itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan agar kedepannya bisa lebih baik.

Akhir kata, semoga laporan penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua kalangan.

Kudus, 28 Desember 2019

Penulis

BAB 1 PENDAHULUAN

* 1. Latar Belakang

Pengumuman adalah pesan yang disampaikan kepada masyarakat luas atau masyarakat umum. Yang tujuannya ialah untuk dapat menyampaikan suatu informasi kepada masyarakat luas yang berbentuk pesan yang mudah untuk dapat dimengerti. Pengumuman ialah suatu pesan yang bersifat umum yang dapat semua orang tau dan mengerti tentang apa yang akan disampaikan. Pengumuman dapat disampaikan dengan cara tertulis atau dengan lisan yang harus diperhatikan ialah penyampainnnya yang haruslah dengan jelas dan dapat dengan mudah untuk dimengerti.

Event adalah suatu agenda, kegiatan atau festival tertentu yang menunjukkan, menampilkan dan merayakan untuk memperingati hal-hal penting yang diselenggarakan pada waktu tertentu dengan tujuan mengkomunikasikan pesan-pesan kepada pengunjung.

Sekarang ini masih banyak masyarakat yang tidak mengetahui pengumuman serta event-event terbaru. Serta adanya keterbatasan tempat dalam papan pengumuman yang membuat beberapa pengumuman tidak diketahui oleh beberapa orang. Dengan adanya masalah tersebut penulis ingin membuat sebuah sistem informasi pengumumna online yang dapat mempermudah masyarakat dalam mengetahui pengumuman dan event event terbaru dengan mudah dan cepat.

* 1. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perancangan sistem informasi pengumuman online?
2. Bagaimana tahapan-tahapan dalam perancangan sistem informasi pengumuman online
   1. Tujuan dan Manfaat
3. Merancang sistem informasi pengumuman online yang dapat mempermudah masyarakat dalam mencari pengumuman dan event dengan mudah cepat.
4. Memenuhi tugas yang diberikan pada mata kuliah Analisis Perancangan sistem Informasi
5. Menambah pengetahuan dan wawasan bagi pembaca sekalian dan khususnya bagi penulis tentang bagaimana menganalisis suatu sistem

BAB II PEMBAHASAN

1. Tinjauan Pustaka
2. Pengertian Sistem Informasi

Suatu sistem informasi dapat didefinisikan secara teknis sebagai seperangkat komponen yang saling terkait yang mengumpulkan (atau mengambil), memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan kontrol dalam sebuah organisasi. Selain mendukung pengambilan keputusan, koordinasi, dan kontrol, sistem informasi juga dapat membantu manajer dan pekerja menganalisis masalah, memvisualisasikan subjek yang kompleks, dan menciptakan produk baru.

Sistem informasi berisi informasi tentang orang-orang penting, tempat, dan hal-hal dalam organisasi atau dalam lingkungan sekitarnya. Dengan informasi, data dibentuk menjadi sebuah hal yang berarti dan berguna bagi manusia. Data, sebaliknya, adalah aliran fakta-fakta mentah yang mewakili peristiwa yang terjadi dalam organisasi atau lingkungan fisik sebelum diorganisir dan disusun menjadi bentuk yang dapat dapat dipahami dan digunakan.

1. Pengertian Perancangan

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau

pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi sebagai perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk bagan alir

sistem (system flowchart), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukan urutan-urutan proses dari sistem

1. Pengumuman

Pengumuman adalah pesan yang disampaikan kepada masyarakat luas atau masyarakat umum. Yang tujuannya ialah untuk dapat menyampaikan suatu informasi kepada masyarakat luas yang berbentuk pesan yang mudah untuk dapat dimengerti. Pengumuman ialah suatu pesan yang bersifat umum yang dapat semua orang tau dan mengerti tentang apa yang akan disampaikan. Pengumuman dapat disampaikan dengan cara tertulis atau dengan lisan yang harus diperhatikan ialah penyampainnnya yang haruslah dengan jelas dan dapat dengan mudah untuk dimengerti.

1. Event

Event adalah suatu agenda, kegiatan atau festival tertentu yang menunjukkan, menampilkan dan merayakan untuk memperingati hal-hal penting yang diselenggarakan pada waktu tertentu dengan tujuan mengkomunikasikan pesan-pesan kepada pengunjung.

1. Analisa Pemodelan Terstruktur
2. Analisa Pemodelan berorientasi Objek

Menurut Whitten analisa berorientasi obyek (Object-Oriented Analysis) adalah

pendekatan yang digunakan untuk :

1) Mempelajari obyek-obyek yang ada untuk mengetahui apakah obyek tersebut dapat digunakan berulang kali atau dapat disesuaikan untuk keperluan yang baru.

2) Menggambarkan obyek yang baru atau modifikasi obyek, yang akan dikombinasikan dengan obyek-obyek yang sudah ada dalam sebuah aplikasi bisnis komputer yang bermanfaat.Metodologi adalah kesatuan metodemetode, prosedur-prosedur, konsep-konsep, pekerjaan, aturan-aturan yang digunakan oleh suatu ilmu pengetahuan, seni atau

1. UML

Unified Modeling Language (UML) adalah kumpulan notasi grafis yang didukung oleh sebuah meta-model tunggal, yang membantu dalam menjelaskan dan merancang sistem perangkat lunak, khususnya sistem perangkat lunak dibangun

menggunakan gaya berorientasi objek.

UML terdiri atas banyak elemen-elemen grafis yang digabungkan membentuk diagram. Tujuan representasi elemenelemen grafis ke dalam diagram adalah untuk menyajikan beragam sudut pandang dari sebuah sistem berdasarkan fungsi masing-masing diagram tersebut. Kumpulan dari beragam sudut pandang inilah yang kita sebut sebuah model. UML mendefinisikan diagram-diagram di bawah ini.

1. Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah use case merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem Seorang/sebuah aktor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.

1. Activity Diagram

Activity diagram menyediakan gambaran visual dari aliran aktifitas, baik dalam sistem, bisnis, alur kerja, atau proses lainnya. Diagram ini berfokus pada kegiatan yang dilakukan dan siapa (atau apa) yang bertanggung jawab atas kinerja dari kegiatan tersebut. Dalam banyak hal, diagram ini memainkan peran yang mirip dengan diagram alur, tetapi perbedaan utama antara mereka dan notasi flowchart adalah bahwa mereka mendukung perilaku secara paralel.

1. Sequence Diagram

Squence Diagram digunakan untuk elacak eksekusi dari sebuah skenario usecase. Sequence diagram menggambarkan interaksi dengan menandai setiap partisipan dengan garis hidup yang berjalan secara vertikal ke bawah

halaman dan urutan pesan dengan membaca ke arah bawah halaman.

1. Class Diagram

Class Diagram adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah obyek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi obyek. Sebuah class diagram digunakan untuk menunjukkan keberadaan dari kelas dan hubungannya di dalam pandangan logic dari sebuah sistem. Sebuah kelas tunggal merepresentasikan sebuah

sudut pandang dari struktur kelas dari sebuah sistem. Class menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metoda/fungsi).

B. PEMBAHASAN

1. Analisa Permasalahan

Banyaknya Pengumuman dan event yang ada setiap hari dan fasilitas papan pengumuman yang kurang memadahi mengakibatkan sebagian pengumuman dan event tidak diketahui sebagian orang dan banyaknya kegiatan yang dilakukan seseorang mengakibatkan seseorang tidak memiliki waktu untuk melihat pengumuman terbaru di papan pengumuman. Selain itu beberapa pengumuman yang masih menggunakan sistem cetak atau print memerlukan biaya yang cukup banyak sehingga dirasa masih kurang efektif dalam penyebaran pengumuman.

Untuk memberikan solusi dari permasalahan diatas Penulis ingin merancang sebuah Sistem Informasi Pengumuman Online yang dapat membantu dalam penyebaran pengumuman dan event dengan mudah dan efektif.

1. Analisa Kebutuhan Fungsional dan Non Fungsional
   1. Kebutuhan Fungsional

* Admin : Dapat mengontrol seluruh sistem, dapat menyeleksi kebenaran informasi dari pemberi informasi, dapat menambahkan, menghapus, mengedit Informasi atau event.
* Penerima Informasi : Dapat Membaca, Mencari pengumuman serta dapat mendaftar event.
* Pemberi Informasi : Dapat meninput, menghapus, dan mengedit informasi atau event milik pemberi informasi
  1. Kebutuhan Non Fungsional
* Informasi : Data Pemberi Informasi, Data Informasi atau event, Data Penerima Informasi
* Economic

1. Menghmat Biaya promosi
2. Menghemat penggunaan kertas

* Control

1. Admin : Pengontrol informasi yang masuk
2. Penerima Info : Melihat informasi, mencari informasi
3. Pemberi Info : Mengupload, Mengedit, Menghapus Informasi

* Efficiency

1. Membatu pengaksesan informasi tanpa harus datang melihat papan pengumuman.
2. Efektif dalam penyebaran informasi
3. Menghemat waktu,biaya dan tenaga terkait penyampaian informasi.

* Service

1. Layanan : rekomendasi, kategori event
2. Fitur : Setting, Edit profil, Customer Service
3. Analisa Pemodelan Berorientasi Object
4. Analisa Pemodelan Berorientasi Object

Menggunakan pola pendekatan pemodelan berorientasi objek dengan menggunakan diagram-diagram Unified Modeling Language (UML)

1. Use Case Diagram

Untuk melihat perilaku atau deskripsi dari urutan aksi yang dilakukan oleh sistem untuk memberikan hasil kepada aktor maka digunakan Use Case Diagram. Adapun Use Case diagram untuk sistem informasi pengumuman online ditunjukkan pada gambar berikut ini:

1. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir, di bawah ini menunjukkan salah satu activity diagram Sistem Informasi Pengumuman Online.

1. Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem, berikut ini gambar Sequence Diagram untuk Sistem Pengumuman Online.

1. Class Diagram

Class diagram digunakan untuk menunjukkan keberadaan dari kelas dan hubungannya di dalam pandangan logic dari sebuah sistem, berikut ini gambar Class Diagram untuk Sistem Pengumuman Online.

DAFTAR ISI.

Utomo, Andy Prasetyo.2013.Analisa dan Perancangan Sistem Informasi.Jurnal Simetris Vol 3 No. 1 April 2013.Universitas Muria Kudus.