

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perancangan merupakan suatu aktivitas rekayasa perangkat lunak yang dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta menyediakan rincian mengenai arsitektur dari perangkat lunak, struktur data, dan tampilan yang seringkali bersifat structural (Agustian, Nurhadi, & Irawan, 2015).

Aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi user (Iskandar, Siregar, & Melani, 2018).

Aplikasi mobile dapat diartikan sebagai sebuah produk dari sistem komputasi mobile, yaitu system komputasi yang dapat dengan mudah dipindahkan secara fisik dan yang komputasi kemampuan dapat digunakan saat mereka sedang dipindahkan (Hidayat, 2019)

Program Keluarga Harapan (PKH) adalah program pemberian bantuan sosial bersyarat kepada Keluarga Penerima Manfaat (KPM) yang ditetapkan sebagai keluarga penerima manfaat Program Keluarga Harapan (Hamdani, Sari, & Lia, 2019)

Desa Cisarua itu berlokasi di Kecamatan Nagrak Kp. Cibodas RT 002 RW 009, dimana mengecek data sumbangan masih menggunakan cara manual dengan media kertas serta menggunakan sistem komputerisasi yaitu *word* dan *excel* di khawatirkan terjadi kekeliruan penyaluran data penerima sumbangan. Serta salah sasaran. Sehingga

dibutuhkan sebuah sistem terintegrasi dengan database untuk membantu mengurangi masalah tersebut.

1.2. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan Manfaat dari penulisan Tugas Akhir ini adalah :

1. Bagaimana menginput dan mengecek data yang sesuai.
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan Diploma Tiga (D3) Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Informatika di Universitas Bina Sarana Informatika.

Sedangkan manfaat dari penulisan Tugas Akhir ini adalah :

1. Membuat sistem yang terintegrasi dengan database
2. Membuat laporan yang tersusun rapih untuk memudahkan pencarian.

1.3. Metode Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan Prototype agar diharapkan dapat memaksimalkan proses pengembangan atau pembuatan sebuah software.

1.3.1. Analisa Penelitian

1. Analisis Kebutuhan

Melakukan dan menentukan perancangan sistem dengan cara melakukan wawancara terhadap responden, menampilkan informasi terkait sumbangan pemerintah PKH tersebut. Hal ini bertujuan agar dapat mengatasi ketidak sesuaian antara aplikasi yang dirancang dengan kebutuhan pengguna.

2. Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang di gunakan oleh penulis terdiri dari proses pemilihan sistem untuk menginput dan mengecek data, disini penulis menggunakan ERD, LRS

beserta beberapa diagram, agar dapat menggambarkan rancangan program yang penulis harapkan untuk lebih jelas.

3. Implementasi dan Penguji Unit

Implementasi tulis berupa *coding* dan mendukung dengan Sistem operasi aplikasi *database*. Adapun perangkat lunak pengembangan yang penulis gunakan adalah PHP sebagai bahasa Pemrograman,MySQL sebagai pengembang dalam pembuatan basis data,Xampp sebagai penghubung MySQL

1.3.2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam melakukan pengumpulan data untuk pembuatan Tugas Akhir adalah :

1. Observasi

Metode observasi merupakan pengamatan dan penelitian secara langsung terhadap obyek yang diselidiki di lapangan. Dalam hal ini penulis melakukan pengamatan ke Desa Cisarua secara langsung.

2. Wawancara

Metode wawancara merupakan proses tanya jawab langsung dan sistematis pada orang yang mengetahui tentang permasalahan yang sedang di amati untuk meyakinkan hal-hal kegiatan observasi yang telah dilakukan. Dalam hal ini penulis melakukan proses tanya jawab kepada pendamping PKH Desa Cisarua.

3. Studi Pustaka

Tahapan dilakukan dengan cara teknik pengumpulan data yang di dapat dari beberapa referensi yang ada di internet, dan perpustakaan Universitas Bina Sarana Informatika.

1.4. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini hanya di batasi pada pembuatan perangkat aplikasi *mobile* di Desa Cisarua melingkupi form login, form home, form bantuan, form input/output, dan form setting.

