

BAB III

PERMASALAHAN PERUSAHAAN

3.1 Analisa Permasalahan yang Dihadapi Yayasan

3.1.1 Temuan Masalah

Dimasa Era serba digital masalah yang di hadapi Yayasan IT Nurul Il'mi Aini yaitu Berkurangnya siswa siswi di Yayasan IT Nurul Ilmi Aini di karenakan Sekolah IT Nurul Ilmi Aini belum terlalu dikenal oleh masyarakat umum, banyak masyarakat lebih memilih mendapatkan informasi di online dan officier web site sekolah yang lebih ter-update..

3.1.2 Perumusan Masalah

Bagaimana sekolah dapat memenuhi kebutuhan dalam mengalokasikan informasi?

Bagaimana sekolah dapat berinteraksi secara online ?

3.1.3 Kerangka Pemecahan

Masalah Setelah melakukan diskusi tentang kendala tersebut, saya dan sekolah bersepakat untuk membuat website Yayasan Nurul Ilmi Aini yang memuat tentang visi misi sekolah, tenaga pendidik dan kependidikan, ekstrakurikuler dan kelebihan dari sekolah tersebut. Website ini juga berfungsi untuk memperkenalkan sekolah secara online agar bisa diakses seluruh dunia

3.2 Landasan Teori

3.2.1 Pengertian Rancang Bangun

Perancangan atau rancang didefinisikan oleh Irawan (2017:3) adalah suatu usaha untuk menyusun, mendapatkan, dan menciptakan hal-hal baru yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. Dalam hal ini, merancang dapat yang benar-benar baru atau pengembangan produk yang sudah ada, sehingga mendapatkan peningkatan kinerja dari produk tersebut, konsep ini banyak digunakan

oleh produsen untuk menghasilkan berbagai varian produk. Rancang bangun diartikan oleh Ariansyah dkk. (2017:26) merupakan suatu istilah umum untuk membuat atau mendesain suatu objek dari awal pembuatan sampai akhir pembuatan. Rancang bangun berawal dari kata desain yang artinya perancangan, rancang, desain, bangun. Sedangkan merancang artinya mengatur, mengerjakan atau melakukan sesuatu dan perancangan artinya proses, cara, perbuatan merancang. Dapat disimpulkan arti kata desain adalah proses, cara, perbuatan dengan mengatur segala sesuatu sebelum bertindak atau merancang. Rancang Bangun adalah kemampuan untuk membuat beberapa alternatif pemecahan masalah. Adapun dari pendapat lain rancang bangun adalah spesifikasi umum dan terinci dari pemecahan masalah berbasis komputer yang telah dipilih selama tahap analisis. Rancang bangun adalah program yang menentukan aktifitas pemrosesan informasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas-tugas khusus dari pemakai atau pengguna komputer (Christian dkk. 2018:1)

3.2.2 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan suatu komponen yang terdiri dari manusia, teknologi informasi, dan prosedur kerja yang memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk mencapai suatu tujuan (Agus Mulyanto, 2009). Sistem informasi adalah kumpulan perangkat keras dan perangkat lunak yang dirancang untuk mentransformasikan data ke dalam bentuk informasi yang berguna (Abdul Kadir, 1993). Sistem informasi adalah sebuah rangkaian prosedur formal dimana data dikelompokkan, diproses menjadi informasi, dan di distribusikan kepada pemakai (Abdul Kadir, 2003).

3.2.3 Website

Menurut Jovan (2007:1) “Website adalah media menyampaikan informasi di internet” berupa teks, data, gambar diam ataupun bergerak, data animasi, suara, video maupun gabungan dari semuanya, baik itu yang bersifat statis maupun yang dinamis, dimana

membentuk satu rangkaian bangunan yang saling berkaitan dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan halaman atau hyperlink. Website adalah kumpulan dari berbagai macam halaman situs yang terangkum di dalam sebuah domain atau juga sub domain yang lebih tepatnya berada di dalam WWW (World Wide Web) yang tentunya terdapat di dalam internet. Halaman website biasanya berupa dokumen yang ditulis dalam format HTML (Hyper Text Markup Language) yang dapat diakses melalui HTTP (protokol yang menyampaikan berbagai informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para user atau pemakai melalui browser.

3.3 Metode

1. Perencanaan

Melakukan kerja praktek di Yayasan IT Nurul Ilmi Aini yang beralamat di Jl. MK Putra Lk 1 Kelurahan Sukamaju Kecamatan Teluk Betung Timur Bandar Lampung. Dalam hal ini dilakukan analisis permasalahan yang ditemukan di sekolah tersebut yaitu belum tersedianya website sebagai sarana informasi untuk masyarakat.

2. Observasi / Wawancara

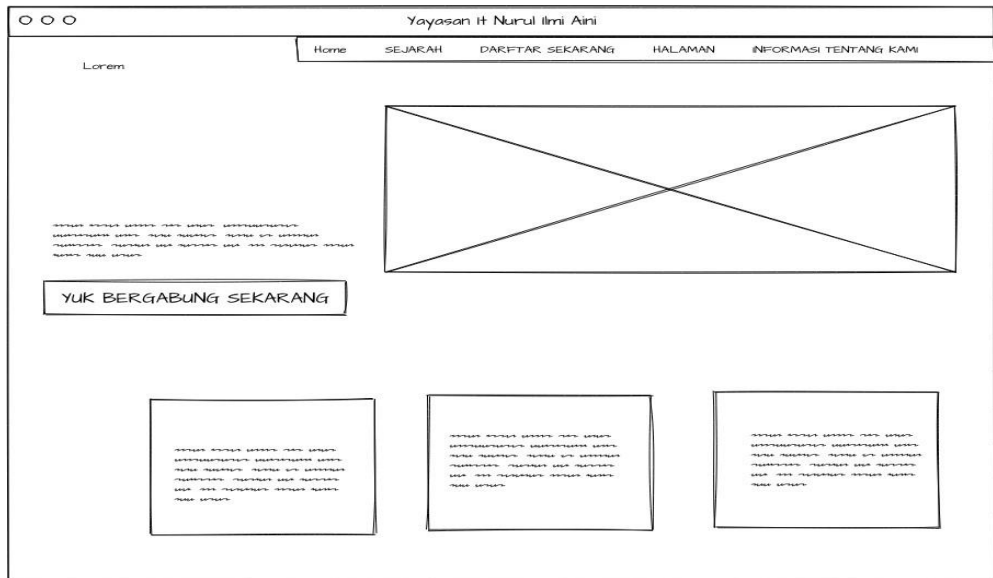
Observasi/wawancara dilakukan dengan menemui kepala sekolah Yayasan IT nurul ilmi aini dan bertanya tentang sejauh mana informasi sekolah dapat diketahui oleh masyarakat. Adapun temuan yang didapatkan dari hasil wawancara adalah belum tersedianya website sekolah yang bertujuan menambah informasi sekolah selain menggunakan social media.

3. Perancangan Website

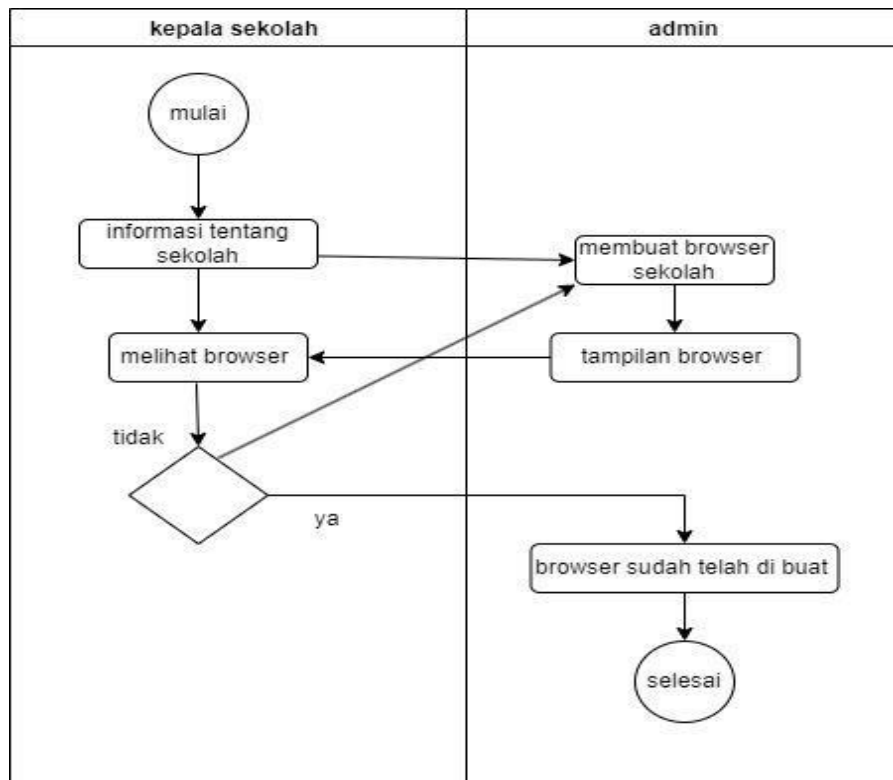
Setelah dilakukan observasi, maka dibuatlah rancang bangun website untuk Yayasan IT nurul ilmi aini yang digunakan untuk menyampaikan informasi baik dalam bentuk pendaftaran, berita/info tentang sekolah, profil guru-guru, dan akun social media di dalam website tersebut yang bisa dilihat oleh masyarakat. Tujuan pembuatan website bagi sekolah adalah untuk menarik perhatian masyarakat dan untuk sarana informasi yang di butuh kan baik sekolah dan masyarakat umum

3.3. Rancangan Program yang dibuat

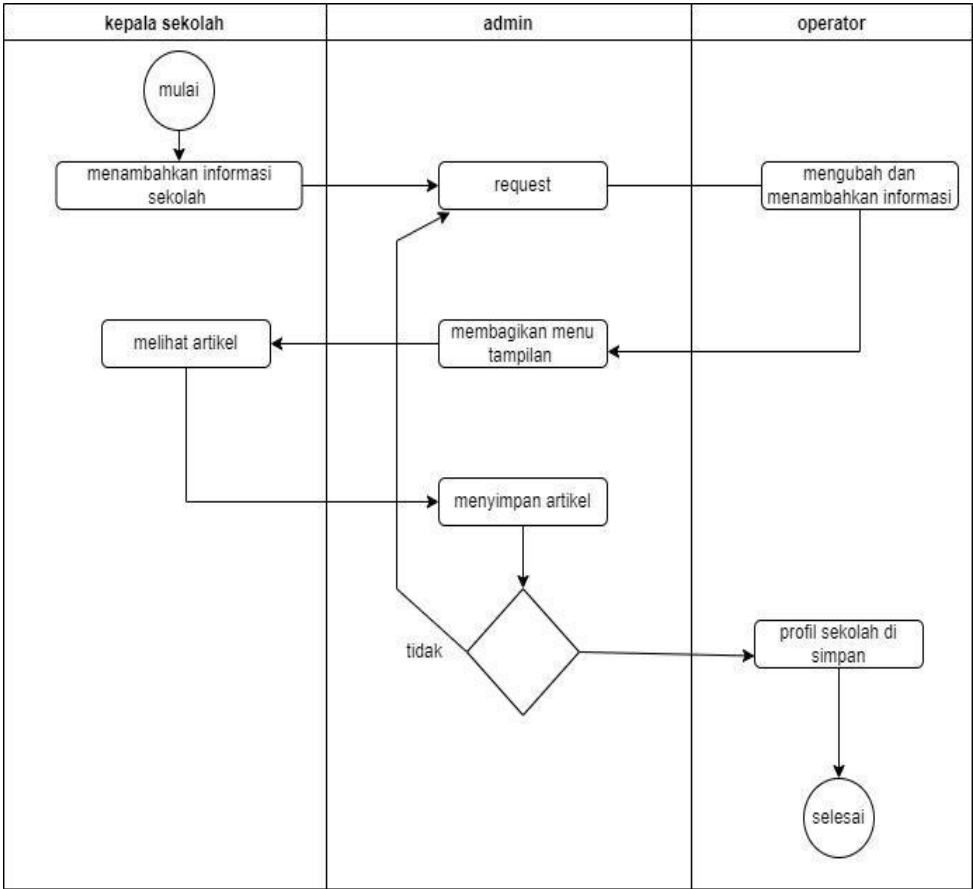
Adapun rancangan desain tampilan website adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1. Rancangan Halaman Utama Website



Gambar 3.2. Activity Diagram yang Sedang Berjalan



activity diagram yang di usulkan

Gambar 3.3. Activity Diagram yang di Usulkan

