

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab I menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan, ruang lingkup kajian, sumber data dan sistematika pembahasan dari seminar tugas akhir ini.

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi yaitu aplikasi yang berbasis *website* membuat para penyedia acara dapat menginformasikan berita maupun acara secara *online*, terutama untuk Saung Angklung Udjo. Saung Angklung Udjo (SAU) adalah suatu tempat yang merupakan tempat pertunjukan, pusat kerajinan tangan dari bambu, dan workshop instrumen musik dari bambu. Selain itu, SAU mempunyai tujuan sebagai laboratorium kependidikan dan pusat belajar untuk memelihara kebudayaan Sunda dan khususnya angklung. Dengan adanya aplikasi berbasis *website* yang dapat diakses secara *online*, Saung Angklung Udjo dapat dengan mudah menginformasikan berita dan acara (*News & Events*), maupun semua konten yang berhubungan secara *online*.

Berkembangnya perusahaan Saung Angklung Udjo terlihat dengan banyaknya berita dan *Event* yang disediakan. Masyarakat semakin tertarik dengan budaya Indonesia yaitu Angklung yang diperkenalkan oleh Saung Angklung Udjo. Namun, tidak semua orang dapat mengetahui informasi mengenai berita dan acara dari Saung Angklung Udjo dengan mudah. Kesulitan dalam menginformasikan berita dan acara yang sedang atau akan berlangsung mengakibatkan Saung Angklung Udjo tidak selalu mendapatkan pengunjung acara yang jumlahnya optimal. Pihak Saung Angklung Udjo juga kesulitan dalam memperkenalkan budaya Indonesia, baik secara lokal maupun internasional tanpa adanya sebuah aplikasi berbasis *website* yang memadai.

Dengan adanya aplikasi berbasis *website* yang dapat diakses secara *online*, Saung Angklung Udjo dapat mengakses websitenya untuk melihat

apakah berita dan acara tersebut memiliki respon yang positif. Para pengunjung *website* dapat melihat informasi dengan mudah di *website* Saung Angklung Udjo. Bahkan, pengunjung *website* juga dapat membagi setiap berita ataupun acara ke media sosial Facebook dan Twitter dengan fitur yang disediakan. Kenyamanan juga menjadi kunci utama dalam sebuah *website*, sehingga dibuat *website* yang *responsive* sehingga nyaman dilihat baik menggunakan perangkat komputer ataupun *mobile*.

Selain itu, Saung Angklung Udjo juga membutuhkan *website* yang dapat memproses perhitungan data keuangan dari penyewaan *Guest House* dan *Venue*. Data tersebut juga disertai dengan perhitungan PPN (Pajak Pertambahan Nilai) dan PPH (Pajak Penghasilan) yang kemudian akan diolah didalam sistem agar *Admin* dapat melihat laporan penghasilan dan pengeluaran dalam suatu periode tertentu yang diolah dalam bentuk grafik. Kemudian data pengunjung juga akan disimpan dan diolah, menghasilkan grafik trafik pengunjung selama suatu periode tertentu untuk dianalisis oleh *Admin* mengenai jenis berita maupun acara yang paling diminati.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan di atas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat mengatur dan menyampaikan berita maupun acara secara *online* ?
2. Bagaimana Membangun sistem yang dapat memproses perhitungan data keuangan dari penyewaan *Guest House* dan *Venue*, disertai dengan perhitungan PPN dan PPH ?
3. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat menyimpan data trafik Page View untuk dilihat respon pengunjung setelah berita ataupun acara diselenggarakan ?

1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah terurai di atas, maka penulis dapat menuliskan tujuan membuat aplikasi ini sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi yang dapat mengatur dan menyampaikan berita maupun acara secara *online*.
2. Membangun sistem yang dapat memproses perhitungan data keuangan dari penyewaan *Guest House* dan *Venue*, disertai dengan perhitungan PPN dan PPH yang kemudian akan diolah datanya oleh sistem agar dapat dilihat laporan penghasilan dan pengeluaran dalam suatu periode tertentu.
3. Membuat aplikasi yang dapat menyimpan data trafik Page View untuk dilihat respon pengunjung setelah berita ataupun acara diselenggarakan.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

a. Aplikasi

Ruang lingkup dari pembuatan aplikasi ini antara lain :

1. Pengguna dalam sistem ini dibagi menjadi dua hak akses, yaitu : *Admin* dan *Super Admin*.
2. *Super Admin* dapat mengakses semua fitur yang terdapat dalam aplikasi.
3. *Admin* dapat mengakses semua fitur yang terdapat dalam aplikasi seperti halnya *Super Admin*, kecuali mengelola *User* (menambah, menghapus maupun mengubah *Admin* lain).

b. Software

Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrogramana ASP.NET (C#) berbasis *.NET framework*, batasan *software* yang digunakan dalam pembuatan Web Berita Acara Saung Angklung Udjo adalah sebagai berikut :

1. Microsoft Visual Studio 2013

2. Microsoft SQL Server 2012
3. Bootstrap

c. Hardware

Batasan Hardware / perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan aplikasi Web Berita Acara Saung Angklung Udjo adalah sebagai berikut :

1. Windows XP/Vista/7/8
2. Komputer Pentium 4/*higher*
3. Memory 2GB/*higher*
4. Perangkat yang mendukung koneksi internet.

1.5 Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam pembuatan laporan penelitian seminar tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Melalui wawancara dengan pihak Saung Angklung Udjo dan observasi.
2. Contoh dokumen dari pihak Saung Angklung Udjo yang dapat memberikan informasi dalam pengerjaan laporan Web Berita Acara.
3. Situs-situs di internet yang berhubungan dengan pembuatan Web Berita Acara dan laporan penelitian Seminar Tugas Akhir.

1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika penyajian dari penyusunan laporan seminar tugas akhir ini direncanakan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan, ruang lingkup kajian, serta sistematika pembahasan dari penelitian ini.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang berkaitan dalam penyelesaian seminar tugas akhir.

BAB III ANALISA DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas secara lengkap mengenai permodelan dan diagram alir system kerja dari aplikasi, antara lain *ERD*, *User Case*, *Class Diagram*, *Flowchart*, *User Interface*, dan penjelasan tentang system.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi kumpulan *screenshot* dari aplikasi yang dibuat serta penjelasan dari setiap fitur utama yang dibuat.

BAB V PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi tentang pengujian dan analisa terhadap setiap fitur dari aplikasi. Laporan dari pengujian tiap fitur yang dibuat dalam metode pengujian *Blackbox Testing*.

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan pada perancangan serta analisa pengujian aplikasi yang dibuat. Untuk lebih meningkatkan hasil akhir yang lebih baik, maka penulis juga memberikan saran-saran untuk perbaikan serta penyempurnaan aplikasi ini.