

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi dan media online pada saat ini tidak dapat dipungkiri adalah salah satu media yang memiliki andil cukup besar dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di seluruh dunia.

Terdapat banyak sumber ilmu yang bisa didapatkan dari media online. Google, Yahoo!, Bing dan mesin pencarian yang lainnya sudah seperti sebuah mesin index perpustakaan yang begitu besar. Semua orang, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa melakukan pencarian mengenai berbagai macam hal melalui mesin-mesin pencarian tersebut.

Di Indonesia sendiri, pengguna internet, terutama mahasiswa dan akademisi, bisa dikatakan cukup bergantung terhadap sumber-sumber ilmu yang berasal dari media online. Sumber ilmu online yang bisa dikatakan tidak terbatas menjadi salah satu alasan yang memotivasi pengguna internet di Indonesia dan seluruh dunia melakukan pencarian dan mengakses sumber-sumber ilmu tersebut melalui media online. Semua orang dapat mencari dan mengakses berbagai konten ilmu pengetahuan, dari hal-hal sederhana, sampai literatur yang membahas ilmu pengetahuan dan teknologi secara mendetail.

Sumber-sumber ilmu tersebut bisa diperoleh oleh pengguna internet secara luas dikarenakan terdapat juga banyak pihak yang juga membagi pengetahuan mereka tentang banyak hal. Dari sekian banyak pihak yang ikut andil dalam berbagi tersebut, akademisi, mahasiswa, dan institusi akademis adalah salah satu pihak yang mempunyai andil cukup besar dalam penyediaan sumber-sumber ilmu yang dapat diakses secara online. Telah banyak Institusi-institusi pendidikan dan universitas-universitas di seluruh dunia yang memiliki sebuah media online yang menyediakan

konten-konten keilmuan, begitu pula universitas-universitas dan institusi pendidikan di Indonesia.

Universitas-universitas dan institusi pendidikan di seluruh dunia menggunakan media online selain sebagai tempat untuk membagikan ilmu kepada pengguna internet di seluruh dunia, akan tetapi mereka juga menjadikan media online sebagai sarana untuk mendokumentasikan tulisan-tulisan akademis mereka. Keuntungannya adalah, mereka memiliki backup database yang menjadi suplemen dari perpustakaan mereka dan dapat mengekspos eksistensinya lebih jauh.

Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung (UIN SGD Bandung) sebagai institusi pendidikan di Indonesia, idealnya juga memiliki media seperti ini. Sayangnya dengan banyak keterbatasannya, sampai saat ini UIN SGD Bandung belum memiliki sebuah media online. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis berinisiatif untuk membangun sebuah aplikasi online publishing. Yaitu sebuah aplikasi berbasis web yang memberikan fasilitas kepada penggunanya, terutama civitas akademis UIN SGD Bandung untuk memublikasikan sendiri tulisan-tulisan ilmiah dan akademisnya seperti, jurnal, paper, laporan tugas akhir dan tulisan-tulisan ilmiah dan akademis lainnya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka diperoleh suatu rumusan masalah, yaitu, bagaimana membangun sebuah aplikasi online publishing yang dapat memfasilitasi civitas akademis UIN SGD Bandung pada khususnya dan pengguna lain pada umumnya untuk memublikasikan tulisan-tulisan ilmiah dan akademisnya.

1.3 Batasan Masalah

Dengan rumusan masalah tersebut, maka masalah dibatasi hanya meliputi:

- a. Pembangunan aplikasi berbasis web online publishing yang dapat memiliki fasilitas-fasilitas yang dapat memudahkan penggunanya untuk memublikasikan karya ilmiahnya yang berupa skripsi.

- b. Keanggotaan pada aplikasi pada saat ini dibatasi hanya untuk pengguna dari jurusan Teknik Informatika UIN SGD Bandung. Keanggotaan hanya dapat diperoleh dengan cara invitation (undangan), dengan artian, untuk terdaftar pada aplikasi ini, seseorang harus mendapatkan invitation (undangan) dari anggota yang telah terdaftar pada aplikasi. Hal ini dimaksudkan untuk menjaga kualitas konten yang terdapat di dalam aplikasi.
- c. Konten pada aplikasi terbatas hanya kepada skripsi.
- d. Pembangunan aplikasi yang dapat memfasilitasi pengguna untuk berkolaborasi dengan pembimbing untuk mendapatkan hasil yang sempurna terhadap karya ilmiah yang dibuatnya.
- e. Pembangunan aplikasi yang dapat menjadi sebuah alternatif dalam melakukan bimbingan skripsi.
- f. Pembangunan aplikasi yang memiliki fitur mirip dengan penyimpanan data untuk dokumen-dokumen skripsi yang dapat diunduh oleh pengguna lain. Yang juga berguna sebagai backup untuk penulis. Sehingga, penulis memiliki backup ketika suatu waktu kehilangan file tulisannya.
- g. Jenis tulisan dan file pada saat ini hanya akan dibatasi hanya skripsi.

1.4 Maksud dan Tujuan Penulisan Skripsi

1.4.1 Maksud

Maksud dari penulisan dan pembuatan skripsi ini adalah, agar civitas akademis UIN SGD Bandung memiliki sebuah media online yang berisi konten keilmuan yang dapat digunakan oleh seluruh civitas akademis UIN SGD Bandung.

1.4.2 Tujuan

Adapun beberapa tujuannya adalah :

1. Menyediakan sebuah aplikasi online publishing di lingkungan pendidikan UIN SGD Bandung.

2. Merangsang segenap civitas akademis UIN SGD Bandung untuk lebih meningkatkan mutu pendidikan dengan cara memberikan kontribusi tulisan-tulisan ilmiah dan akademis.
3. Mengekspos dan lebih memperkenalkan UIN SGD Bandung melalui karya-karya ilmiahnya.
4. Memberikan alternatif untuk proses bimbingan akademik dalam penulisan karya ilmiah.
5. Memberikan sebuah sarana kepada pengguna agar dapat memiliki sebuah backup penyimpanan untuk karya ilmiahnya.

1.5 The State of The Art

Website-website untuk publikasi karya ilmiah dalam bentuk digital library telah banyak dimiliki oleh beberapa institusi perguruan tinggi dan universitas di Indonesia. ITB memiliki <http://digilib.itb.ac.id/>. Pada website Digilib tersebut kita dapat mengakses dan mengunduh berbagai macam bentuk karya ilmiah. Keduanya berfungsi sebagai direktori perpustakaan digital dan semua konten diunggah oleh administrator dan/atau staff digilib.

UIN Sunan Gunung Djati Bandung sendiri belum memiliki sebuah aplikasi online yang dapat memberikan fasilitas untuk mengakses secara mudah, publikasi-publikasi karya ilmiah yang terdapat dimiliki UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Terdapat sebuah website yang berbentuk self publishing bernama Nulisbuku (<http://nulisbuku.com/projects/upload>). Pada website ini pengguna dapat mengunggah dan memublikasikan sendiri tulisannya. Hanya saja website ini tidak ditujukan sebagai alat publikasi untuk karya ilmiah.

1.6 Metodologi Penelitian

Agar menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data guna pemecahan masalah yang berkaitan dengan kasus ini, maka diperlukan pemahaman bagaimana

sistem tersebut nantinya bisa dijalankan. Untuk mengetahui bagaimana sistem berjalan, diperlukan beberapa metode penelitian untuk memperoleh data yang akurat dan menghasilkan suatu sistem aplikasi yang lebih baik.

1.6.1 Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data dalam tugas ini adalah sebagai berikut :

1) Studi literature

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan, jurnal, paper dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

2) Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

1) Interview

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan opic jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan opic yang diambil.

1.6.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Tahap pengembangan sistem menggunakan metode berorientasi objek dengan pendekatan RUP (Rational Unified Process). Pengembangan perangkat lunak dibagi ke dalam beberapa fase yang berbeda, diantaranya:

1. Inception: Menentukan Ruang lingkup proyek; Membuat 'Business Case'; Menjawab pertanyaan "apakah yang dikerjakan dapat menciptakan 'good business sense' sehingga proyek dapat dilanjutkan.

2. Elaboration: Menganalisa berbagai persyaratan dan resiko; Menetapkan 'base line'; Merencanakan fase berikutnya yaitu construction.

3. Construction: Melakukan sederetan iterasi; Pada setiap iterasi akan melibatkan proses berikut: analisa desain, implementasi dan testing.
4. Transition: Membuat apa yang sudah dimodelkan menjadi suatu produk jadi; Dalam fase ini dilakukan : beta dan performance testing, membuat dokumentasi tambahan seperti; training, userguides dan sales kit, membuat rencana peluncuran produk ke komunitas pengguna.

1.7 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian bertempat di UIN SGD Bandung yang beralamat : Jl. Raya Cipadung No. 105 Cibiru Bandung Telp (022) 780052.

1.8 Sistematika Penulisan

Secara garis besar gambaran mengenai hal-hal yang dibahas dalam skripsi ini terdiri dari beberapa bab yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan mengenai kajian global tentang apa yang menjadi Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan, The State of The Art, Metodologi Penelitian, Sistematika Penyusunan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan kriteria penelitian yang dan menjadi dasar dalam penulisan skripsi.

BAB III DEFINISI KEBUTUHAN

Bab ini membahas tentang business modeling dan kebutuhan-kebutuhan yang dibutuhkan aplikasi online publishing.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

Membahas mengenai analisis dan perancangan aplikasi beserta pemodelan aplikasi yang akan dibangun, arsitektur sistem, dan rancangan basis data.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Implementasi sistem merupakan penerapan dari analisis dan desain sistem yang telah dilakukan, dan menyajikan pengujian sistem yang sudah diimplementasikan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini adalah bab terakhir yang menyajikan kesimpulan-kesimpulan dari apa yang telah diterangkan dan diuraikan dari bab-bab sebelumnya. Serta saran-saran yang diharapkan berguna bagi perkembangan aplikasi online publishing yang dibangun penulis.

DAFTAR PUSTAKA

Memuat sumber-sumber atau rujukan yang digunakan dalam membangun aplikasi dan penyusunan laporannya.

LAMPIRAN

Memuat lampiran-lampiran yang melengkapi pengembangan sistem.