

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia pada awalnya berkomunikasi satu sama lain menggunakan bahasa. Seseorang dapat memahami informasi yang orang lain coba komunikasikan melalui bahasa. Namun, bahasa yang dikomunikasikan secara lisan hanya bertahan selama si pengirim berbicara dan menyampaikan informasi. Semakin majunya teknologi, menginspirasi masyarakat untuk mengembangkan teknologinya sendiri dalam hal ini teknologi informasi. Teknologi informasi merupakan hasil rekayasa manusia yang memungkinkan pengiriman informasi dari satu orang ke orang lain lebih cepat, luas, dan dalam jangka waktu yang lebih lama. Website merupakan salah satu teknologi informasi yang sering digunakan masyarakat saat ini. Kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan konten teks, gambar diam atau bergerak, animasi, suara, atau kombinasinya dikenal sebagai situs web atau situs. Halaman-halaman ini, yang mungkin statis atau dinamis, bergabung untuk membentuk jaringan struktur yang saling berhubungan. oleh situs web (Batubara, 2015).

Framework Laravel adalah *Framework* untuk bahasa pemrograman PHP. Pengembang dapat membuat aplikasi dengan bantuan banyak fitur mutakhir *Laravel*. Manfaat lain dari *Laravel* termasuk menulis kode yang lebih pendek, lebih ekspresif, dan lebih mudah dipahami, menggunakan *Artisan Command Line Interface (CLI)*, dan menggunakan manajer paket PHP *Composer*.

Ketika berpisah dengan sesuatu yang telah ada sebelumnya, baik seluruhnya maupun sebagian, atau ketika ada perubahan hidup yang menimbulkan rasa kehilangan, seseorang dapat mengalami kehilangan. Contoh barang yang hilang seperti ini seringkali dapat mempersulit seseorang untuk menemukan barang yang hilang lagi, menambah kecemasan dan kepanikan yang menyertainya. (Erwin, 2020)

Kampus 1 UINSU Medan merupakan salah satu kampus UINSU Medan yang banyak digunakan dan didatangi pada mahasiswa UINSU itu sendiri maupun mahasiswa dari Universitas lainnya, selain mahasiswa kampus 1 UINSU Medan juga digunakan para dosen-dosen dan *staff* yang bertugas di Fakultas Sains dan Teknologi, Fakultas Kesehatan Masyarakat dan Pascasarjana. Hal tersebut membuat pengunjung kampus 1 UINSU dapat dikatakan tergolong sangat ramai. Dari keramaian ini hal yang sering terjadi adalah kehilangan barang dan juga menemukan barang yang hilang. Penulis mengusulkan untuk membangun sebuah sistem yang lebih efektif, sistem dibangun berbasis *Website* sehingga lebih mempermudah dalam mengaksesnya, *user* (pemilik/penemu) dapat menggunakan *web browser (chrome dan mozilla)*, kemudian dapat mengakses sistem usulan dengan *link* yang disediakan *website*. Sistem ini nantinya diharapkan dapat menampilkan informasi barang temuan, menampilkan informasi barang hilang yang ditemukan, menampilkan informasi detail tentang barang temuan.

Berdasarkan dari latar belakang diatas penulis tertarik untuk mengambil judul **“IMPLEMENTASI *FRAMEWORK LARAVEL* PADA SISTEM INFORMASI KEHILANGAN DAN PENEMUAN BARANG DI KAMPUS 1 UINSU MEDAN”**. Perancangan dan pembangunan sistem ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi pencarian barang hilang di Kampus 1 UINSU Medan berbasis web. Sistem ini bertujuan agar dapat memudahkan Dosen dan Mahasiswa Kampus 1 UINSU Medan yang kehilangan barang atau mencari informasi tentang barang hilang ataupun barang temuan, serta dapat mengurangi resiko pengakuan barang temuan.

Penelitian sebelumnya relevan dengan penelitian ini. Kajian pertama Pujiwidodo, “Sistem pencarian dan pengumuman barang hilang berbasis Android”, diterbitkan pada tahun 2016. Menggunakan desain dan kreasi dalam penelitian ini. Perangkat seluler dengan sistem operasi Android menjalankan sistem ini. Bahasa pemrograman Java digunakan dalam desain. Pengujian blackbox digunakan untuk memodelkan sistem ini menggunakan UML.

Penelitian selanjutnya oleh S. Budianti, et al (2020) yang berjudul “Sistem informasi pencarian barang hilang *“Lost and Founds”* pada kampus 3 Universitas Muhammadiyah Malang”. Dalam penelitian ini penulis membuat suatu sistem informasi pencarian barang dengan menggunakan *Framework Codeigniter* dan metode pengembangan *Waterfall*, hasil pengujian sistem akan dilakukan dengan menggunakan pengujian *Blackbox testing* dan *User Acceptance Testing (UAT)*. Adapun perbedaan dari sistem yang diatas dengan sistem yang akan dirancang oleh penulis adalah penulis menggunakan *Framework Laravel* untuk menyelesaikannya, sistem diperuntukkan untuk Kampus 1 UINSU Medan, metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah RAD (*Rapid Application Development*).

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang perlu diselesaikan dalam tugas akhir ini dapat dirumuskan berdasarkan latar belakang informasi yang diberikan di atas:

1. Bagaimana mengimplementasikan *Framework Laravel* ke dalam sistem yang akan dirancang.

1.3 Batasan Masalah

Berikut ini adalah batasan masalah saat ini agar perancangan dan produksi sistem informasi ini diharapkan dapat mencapai tujuan dan sasaran yang diinginkan:

1. Sistem Informasi Kehilangan dan Penemuan Barang ini hanya menampilkan informasi data kehilangan dan data temuan barang hilang.
2. Sistem Informasi Kehilangan dan Penemuan Barang ini diperuntukkan untuk lingkungan Kampus 1 UINSU Medan
3. Pengimplementasian sistem informasi menggunakan bahasa pemrograman PHP, *Visual Studio Code* , dan *Database Mysql*.

1.4 Tujuan Penelitian

Bertujuan untuk merancang dan membuat sistem pencarian dan penemuan

barang hilang berbasis *web*.

1. Mengimplementasikan *Framework Laravel* kedalam sistem yang akan di rancang.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat bagi mahasiswa, universitas dan masyarakat .Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain :

A. Bagi Penulis

- 1) Mengembangkan pengetahuan yang telah dipelajari mahasiswa semasa perkuliahan dan menerapkannya kedalam penelitian ini.
- 2) Menambah pengetahuan dan memperbanyak wawasan untuk membuat sistem informasi serta dapat lebih menguasai pemograman.

B. Bagi Universitas

- 1) Mengetahui sejauh mana pemahaman mahasiswa dalam penerapan ilmu yang telah diperoleh saat perkuliahan dengan melakukan penelitian ini.
- 2) Diharapkan dapat berguna sebagai bahan acuan bagi siapa yang akan melakukan penelitian yang ingin mengkaji persoalan yang relevan dengan hasil penelitian ini.

C. Bagi Mahasiswa dan Dosen

- 1) Sebagai media informasi dan sistem yang memudahkan dalam pencarian dan penemuan barang hilang.
- 2) Mempermudah mahasiswa dan dosen dalam menemukan kembali barang yang ingin dicari.
- 3) Dapat menghemat waktu dan lebih efisien dalam memproses informasi mengenai barang yang hilang