

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Universitas Baturaja

Universitas Baturaja (Unbara) adalah salah satu Perguruan Tinggi Swasta yang berada di Kabupaten Ogan Komering Ulu Provinsi Sumatera Selatan, yang didirikan pada tanggal 8 Juli 1999 dengan izin operasional Nomor: 111/D/O/1999. Seiring dengan perkembangan dan menghadapi otonomi daerah, maka mau tidak mau setiap daerah harus memiliki sumber daya manusia yang cakap dan professional di semua aspek pembangunan untuk dapat menjalankan roda pembangunan, menggali potensi daerah dan memanfaatkannya secara kreatif, inovatif, berkualitas, Universitas Baturaja juga memiliki beberapa Fakultas salah satunya yaitu, Fakultas Teknik dan Komputer yang memiliki 3 Progam Studi saat ini yaitu sebagai berikut :

a. Teknik Sipil

Program Studi Teknik Sipil Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Baturaja merupakan jurusan yang mempelajari bidang pekerjaan sipil dan bangunan, baik bangunan gedung, bangunan jalan maupun bangunan air.

b. Teknik Lingkungan

Program Studi Teknik Lingkungan Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Baturaja merupakan bidang keilmuan yang mempelajari apa saja tindakan yang menyelamatkan lingkungan hidup yang terdiri dari air, tanah, udara, dan kesehatan lingkungan melalui pendekatan rekayasa teknik.

c. Informatika

Program Studi Informatika merupakan bidang ilmu yang mempelajari bagaimana menggunakan teknologi komputer secara optimal guna menangani masalah transformasi atau pengolahan data dengan proses logika.

2.1.2 *Company Profile*

Menurut Maimunah dalam Jurnal Media *Company Profile* Sebagai Sarana Penunjang Informasi Dan Promosi. *Company profile* adalah sebuah aset suatu lembaga atau perusahaan yang dapat digunakan untuk meningkatkan suatu *image* atau citra dari perusahaan untuk menjalin kerja sama dengan relasi perusahaan, lembaga dan instansi terkait lainnya [3]. *Company profile* dibuat dalam bentuk buku digunakan sebagai media yang memberikan informasi lengkap dan baik mengenai Fakultas Teknik dan Komputer yang disusun dalam model modern, simpel dan professional sesuai dengan target perancangan ini [4]. Dimana *Company Profile*, selain sebagai aset perusahaan juga berfungsi sebagai tanda/ identitas.

Karya *Company Profile* ini ditampilkan dalam dua halaman dengan memadukan gambar, teks, garis dan bidang halaman satu dengan halaman lainnya. Teks ditampilkan menggunakan *Font Book Antiqua*, dengan variasi ukuran sesuai dengan fungsinya sebagai judul, sub judul maupun deskripsi. ilustrasi foto ditampilkan dalam bentuk persegi dan persegi panjang menyesuaikan dengan gambar yang ditampilkan. Garis yang ditampilkan memiliki variasi ukuran yang berbeda [4].

Tujuan utama *company profile* adalah untuk memperkenalkan nama perusahaan atau instansi, logo, *tagline* dan hal-hal yang masih berkaitan dengan perusahaan atau instansi kepada publik. *Company profile* terdiri dari dua kata Bahasa Inggris

yaitu *company* yang berarti perusahaan, maskapai, firma, perseroan, persekutuan, kompi dan rombongan. Sedangkan *profile* berarti tampang, penampang dan riwayat. *Company profile* menjadi salah satu kebutuhan instansi untuk membangun citra di depan publik[3].

Menurut pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *Company Profile* adalah gambaran umum mengenai suatu perusahaan yang mempunyai tujuan untuk memberi tahu layanan yang ada. Tidak hanya itu komponen ini biasanya berisi tentang awal mulainya terbentuk sebuah perusahaan, visi dan misi serta memberi tahu kepada publik tentang deskripsi singkat sebuah perusahaan dengan informasi informasi yang terperinci. Bentuk bentuk *Company profile* dapat di jelaskan sebagai berikut :

1. Bentuk *text Company profile* berisikan teks tertulis yang menggunakan kata kata yang mudah dipahami.
2. Bentuk *Graphic Company profile* bersifat lebih variatif karena menggunakan unsur teks dan gambar [2].

2.1.3 Aplikasi

Aplikasi adalah suatu sub kelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Aplikasi merupakan suatu software untuk digunakan sebagai kebutuhan aktifitas, seperti aktifitas instansi pemerintah, toko, dan dapat membantu mempermudah pekerjaan seseorang.

Pengertian tentang Aplikasi berasal dari bahasa inggris, yaitu "*To Applicate*" yang artinya menerapkan atau terapan. Namun pengertian mengenai aplikasi secara umum adalah suatu paket program yang sudah jadi dan dapat digunakan. Sedangkan arti

aplikasi adalah:“program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu.

Selain itu pengertian Aplikasi merupakan satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas seperti sistem perniagaan, game, pelayanan masyarakat, periklanan, atau semua proses yang hampir dilakukan manusia. Beberapa aplikasi yang terdiri untuk mencapai tujuan pelaksanaan perancangan yaitu [5].

1. *Adobe Animate*

Adobe Animate (pengembangan dari adobe flash) merupakan program pembuatan multimedia dan animasi komputer yang dikembangkan oleh Adobe *Systems*. Animasi dapat digunakan untuk merancang grafik dan animasi vektor, dan mempublikasikannya untuk program televisi, *video* online, situs web, aplikasi web, aplikasi internet yang kaya, dan permainan *video*. Program ini juga menawarkan dukungan untuk *raster graphics*, *rich text*, *audio* dan *video embedding*, dan *ActionScript scripting*. *Company profile* dapat dipublikasikan menggunakan HTML5, WebGL, *Scalable Vector Graphics* (SVG) dan *sprite*, dan *format Flash Player* sebelumnya (SWF) dan Adobe AIR [6].

Beberapa bentuk memiliki fungsi dan kegunaan masing masing. Kegunaan *adobe animate* dalam media perancangan *company profile* adalah untuk membuat suatu media perancangan lebih baik dengan memperhatikan komposisi gambar audio visual yang sesuai dengan apa yang di pelajari.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa *adobe animate* merupakan aplikasi pengelola yang cocok untuk digunakan sebagai media perancangan *company profile* berbasis android [7].

2. Adobe Illustrator

Adobe Illustrator (AI) merupakan aplikasi desain *grafis* profesional berbasis vektor. Aplikasi berbasis vektor memiliki kelebihan memperbesar objek tanpa membuat objek tersebut menjadi pecah dan tidak perlu menggunakan resolusi yang tinggi. Sementara itu, aplikasi yang berbasis bitmap merupakan aplikasi desain grafis yang *Adobe illustrator* dapat digunakan dalam mengembangkan media. Penggunaan *adobe illustrator* sebagai aplikasi desain. Dalam *adobe illustrator*, *artboard* adalah fitur yang dapat memisahkan beberapa tampilan. Dengan demikian, *adobe illustrator* memiliki banyak kegunaan dan kelebihan dalam desain grafis [8].

3. Canva

Sebagai aplikasi berbasis teknologi, Canva menyediakan lebih banyak template menarik. Banyak contoh yang dapat digunakan dalam aplikasi Canva untuk disajikan, salah satunya ialah berbagai template menarik untuk disajikan dalam *Company profile*. Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi ialah Canva. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya [9].

2.1.4 *SmartPhone*

Pada dasarnya, sebuah *smartphone* adalah seperti komputer jaringan yang berukuran kecil dalam bentuk ponsel. Versi generasi pertama telepon seluler, meskipun ukuran besar mereka, hampir tidak bisa menawarkan apa pun selain membuat panggilan telepon. Kemudian, karena kemajuan luar biasa dalam teknologi semikonduktor, ponsel yang umumnya dilengkapi dengan prosesor yang jauh lebih kuat, media penyimpanan yang lebih besar, dan *LCD*, layar yang memungkinkan untuk melakukan beberapa tugas komputasi lokal. Aplikasi umum telepon selular, secara kolektif disebut sebagai aplikasi *PIM*, meliputi kalender, *contact person*, agenda, dan fungsi kalkulator. Kemampuan akses ke jaringan data umumnya sangat terbatas pada teknologi ponsel ini. Saat ini, masyarakat merasakan *smartphone* sebagai *high-end*, multifungsi, ponsel berorientasi bisnis dengan menampilkan warna resolusi tinggi dan dukungan *processor* yang setara dengan teknologi computer [10].

Seperti banyak perangkat komputer populer lainnya, bagaimanapun juga *smartphone* akan pasti mengikuti jalur yang sama dan dirangkul oleh pasar secara massal sebagai akibat dari menurunnya harga *hardware* serta maraknya layanan dan aplikasi *powerful* yang bermunculan. Visi "kapan saja, di mana saja, dari perangkat" untuk komputasi *mobile* secara alami mengarah pada issue membangun *platform mobile* secara universal untuk komputasi berperforma tinggi yang handal dan dengan berbagai macam variasi, akses jaringan nirkabel yang lancar melalui sumber daya komputasi yang terbatas. Pada umumnya *smartphone* dianggap sebagai salah satu yang menjanjikan kandidat untuk mencapai tujuan tersebut[6].

2.1.5 SDLC (*Software Development Life Cycle*)

Menurut (Rosa.A.S,M.Shalahuddin,2016) menyimpulkan bahwa: “SDLC atau *Software Development Life* adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya (berdasarkan best practice atau cara-cara yang sudah teruji baik)” [11].

2.1.6 Android

Android adalah sebuah *platform* pertama yang betul-betul terbuka dan komprehensif untuk perangkat *mobile*, semua perangkat lunak yang ada difungsikan menjalankan sebuah *device mobile* tanpa memikirkan kendala kepemilikan yang menghambat inovasi pada teknologi *mobile*. Dalam definisi lain, android merupakan subset perangkat lunak untuk perangkat *mobile* yang meliputi sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi inti yang dirilis oleh *Google*.

Pada tahun 2005 *Google* mengakuisisi *Android. Inc* yang pada saat itu dimotori oleh Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears, dan Chris White. Yang kemudian pada tahun itu juga memulai membangun platform *Android* secara intensif. Kemudian pada tanggal 12 November 2007 *Google* bersama *Open Handset Alliance* yaitu sebuah konsorsium perangkat mobile terbuka, merilis *Google Android SDK*, setelah mengumumkannya seminggu sebelumnya. Dan sambutannya sangat luar biasa, hampir semua media berita tentang IT dan *Programming* memberitakan tentang dirilisnya *Android SDK (Software Development Kit)* ini [12].

a. Fitur Android

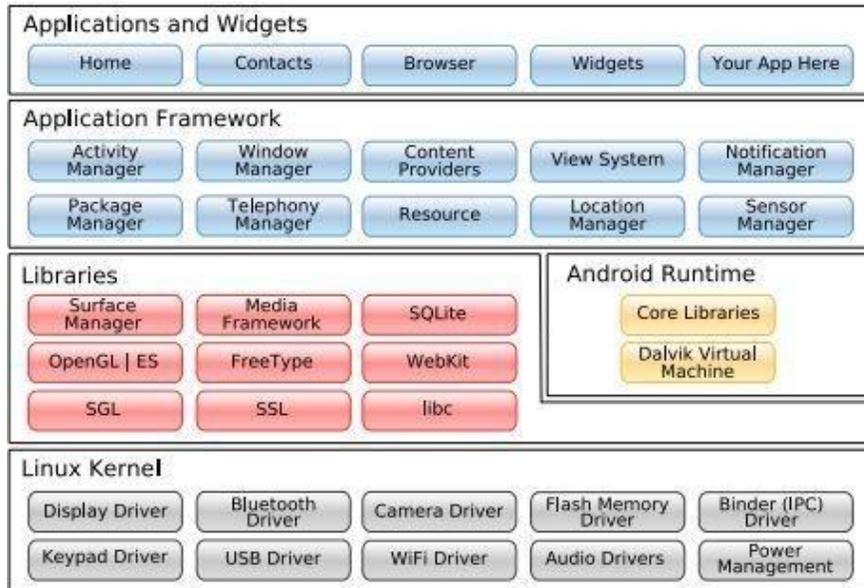
Fitur yang tersedia pada platform Android saat ini antara lain :

1. *Framework* Aplikasi yang mendukung penggantian komponen dan *reusable*.
2. Mesin virtual Dalvik berjalan di atas Linux kernel yang dioptimalkan untuk perangkat *mobile*.
3. *Integrated browser* berdasarkan *open source engine WebKit*.
4. Grafis yang dioptimalkan dan didukung oleh library grafis 2D yang tercustomisasi, grafis 3D berdasarkan spesifikasi *openGL ES 1.0* (Opsional Akselerasi *Hardware*).
5. *SQLite* untuk penyimpanan data.
6. *Media Support* yang mendukung *audio*, *video*, dan gambar (*MPEG4*, *H.264*, *MP3*, *AAC*, *AMR*, *JPG*, *PNG*, *GIF*).
7. *GSM Telephoning* (tergantung *hardware*).
8. *Bluetooth*, *EDGE*, *3G*, dan *WiFi* (tergantung *hardware*).
9. Dukungan Perangkat Tambahan, Android dapat memanfaatkan Kamera, Layar Sentuh, *accelerometers*, *Magnetometers*, GPS, Akselerasi 2D (dengan perangkat Orientasi, *Scrolling*, konversi format piksel) dan Akselerasi grafis 3D.
10. *Multi-touch*, kemampuan layaknya *handset* modern yang dapat menggunakan dua jari atau lebih untuk berinteraksi dengan perangkat.
11. Lingkungan *Development* yang lengkap dan kaya termasuk perangkat *emulator*, *tools* untuk *debugging*, profil dan kinerja memori dan *plugin* untuk *Eclipse IDE*.

b. Arsitektur Android

Secara sederhana arsitektur android merupakan sebuah kernel Linux dan sekumpulan pustaka C / C++ dalam suatu framework yang menyediakan dan mengatur alur proses aplikasi. Diagram berikut ini menunjukkan komponen utama

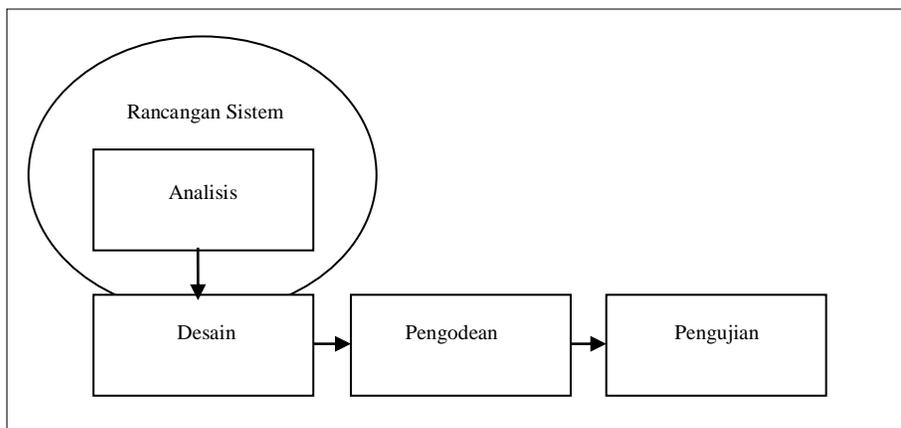
dari sistem operasi Android[13].



Gambar 2.1 Arsitektur Platform Android

2.2 Metode Analisis

Pengembangan perangkat menggunakan Metode SDLC secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, dan pengujian". Dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 2.2 Metode SDLC

Penjelasan dari tiap tiap tahapan rancangan sistem SDLC adalah sebagai berikut :

1. Tahap Analisi (*Analysis*)

Tahapan ini untuk berusaha mengenali permasalahan yang muncul pada penggunaan mengenali komponen sistem perangkat keras, objek, hubungan antar objek dan sebagainya

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini perancang mencoba mencari solusi permasalahan yang di dapat dari tahap analisi. Tahap perancangan yang menekankan pada *platform* apa hasil dari tahap analisis kelak akan diimplementasikan.

3. Tahap Pengodean

Dalam tahap ini peneliti mulai membangun aplikasi sesuai dengan analisis kebutuhan untuk membuat form input dan output dengan aplikasi berbasis *mobile* dengan bahasa pemrograman android. Tahap ini ialah tahap perancangan sistem kesituasi yang nyata, pada tahap ini mulai dengan pemilihan perangkat keras dan penyusunan perangkat lunak (pemrograman/*Coding*)

4. Tahap Pengujian

Tahap uji merupakan tahap akhir dalam metode waterfall dimana dalam tahap pengujian ini menggunakan *User Acceptance Test* (UAT). Proses pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa sistem yang akan dilaksanakan bekerja benar, maka berikut ini adalah tahap-tahap pengujian UAT :

- a. Merancang kasus uji: Kasus uji dirancang untuk mencakup semua skenario fungsional dari perangkat lunak dalam penggunaan di dunia nyata. Kasus

dirancang dengan bahasa dan cara yang sederhana agar proses pengujian lebih mudah bagi penguji.

- b. Pemilihan tim pengujian: Tim penguji terdiri dari pengguna akhir.
- c. Melaksanakan kasus pengujian dan mendokumentasikan: Tim penguji mengeksekusi kasus uji yang ditentukan. Kadang-kadang juga menjalankan beberapa tes acak yang relevan. Semua bug dicatat dalam dokumen pengujian dengan komentar yang relevan [14].

2.3 Penelitian Terdahulu

No	Penulis dan Tahun	Judul Penelitian	Hasil
1	Muhammad Fahril dan Muhammad Farhan pada tahun 2021	Rancang Bangun Sistem Informasi Company Profile Berbasis Web Pada PT. Gotrans Logistics	Penelitian ini membahas tentang permasalahan yang terjadi mengenai pengolahan data company profile yang masih menggunakan buku, sehingga menyebabkan sulitnya mendapatkan informasi perusahaan dan jika ada kesalahan data pada saat buku sudah dicetak maka perubahan harus mencetak buku lagi secara keseluruhan, hal seperti ini tidak efektif dan efisien dari segi waktu serta biaya. Oleh karena itu, penulis membangun sistem informasi company profile berbasis web yang dapat memudahkan user dalam melakukan pengolahan data

			company profile.
2	Yuniar Islamiati, dkk pada tahun 2021	Pembuatan Sistem Informasi Company Profile Berbasis Website SMPN 4 Gunungsari	<p>Penelitian ini membahas belum tersedianya platform yang digunakan dalam melakukan promosi sekolah kepada masyarakat, sehingga masyarakat masih minim dalam memperoleh informasi mengenai SMPN 4 Gunungsari.</p> <p>Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis merancang sistem informasi profil perusahaan berbasis website dengan menggunakan pendekatan pengembangan sistem waterfall dan bahasa pemrograman PHP, database MySQL, dan framework Codeigniter 3. Dengan penggunaan sistem informasi ini diharapkan masyarakat dapat dengan cepat dan mudah mengakses informasi mengenai SMPN 4 Gunungsari</p>
	Erich, E., Pujianto, P., &	Pembuatan Company Profile Rutan Klas II B	<p>Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis merancang Pembuatan Company Profile Rutan Klas II B dengan menggunakan</p>

3	Muris, A. (2023)	Baturaja Menggunakan Android Studio	pendekatan pengembangan sistem waterfall dan bahasa pemrograman PHP, database MySQL,
---	------------------	---	--