

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media informasi saat ini berkembang begitu pesat. Salah satunya adalah aplikasi berbasis *web*. *Web* merupakan salah satu bentuk aplikasi yang saat ini perkembangannya cukup pesat. Akibatnya, secara tidak langsung konsep pemrograman *web* juga otomatis berkembang. Kini *web* tidak hanya digunakan sebagai media informasi satu arah, lebih dari itu *web* digunakan sebagai penunjang sistem informasi yang memiliki keunggulan karena dapat berjalan di dunia *internet*.

Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) merupakan salah satu upaya yang dilakukan oleh Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (Ditlitabmas) Ditjen Dikti untuk meningkatkan mutu peserta didik (mahasiswa) di Perguruan Tinggi agar kelak dapat menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan akademis dan/atau profesional yang dapat menerapkan, mengembangkan dan meyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi dan/atau kesenian serta memperkaya budaya nasional.

Mahasiswa yang akan mengikuti setiap kategori harus melalui beberapa tahapan akademisi kampus dan Dikti sendiri. Tahapan setiap kampus berbeda, di Amikom mahasiswa harus menemui Bagian Kemahasiswaan yaitu Ibu Suyatmi, SE, MM untuk didaftarkan sebagai mahasiswa yang mengikuti PKM di *Web*

Dikti. Kemudian mahasiswa membuat proposal PKM sesuai ketentuan yang ditetapkan oleh Dikti untuk setiap kategori.

Salah satu ketentuannya, mahasiswa harus memiliki dosen pembimbing dalam penyusunan proposal PKM tersebut. Untuk melakukan bimbingan, setiap bimbingan dilakukan dengan tatap muka langsung, sehingga membutuhkan waktu luang dari dosen pembimbing sendiri. Waktu luang yang dimiliki dosen pembimbing sangat terbatas, selain jadwal mengajar, dosen juga ada kesibukan lain seperti apabila masih ada tamu ataupun mahasiswa lain yang datang untuk melakukan bimbingan. Serta untuk memberikan informasi khusus mengenai PKM yang belum merata, dan untuk memenejemen file PKM dan data pseserta PKM yang sudah ada di Amikom sebagai referensi mahasiswa lain.

Dari uraian di atas dapat diambil judul penelitian “Sistem Infrormasi PKM (Program Kreativitas Mahasiswa) Berbasis Web Pada STMIK AMIKOM Yogyakarta”.

1.2 Rumusan Masalah :

Melihat latar belakang tersebut maka penelitian ini mencoba untuk merumuskan “Bagaimana membuat sistem informasi PKM (Program Kreativitas Mahasiswa) berbasis web pada STMIK AMIKOM Yogyakarta”.

1.3 Batasan Masalah :

Supaya pembahasan lebih terarah, maka penelitian ini memberikan batasan – batasan pembahasan masalah, yaitu :

- 1) Sistem berbasis web.
- 2) Data penelitian yang digunakan adalah data yang sesuai dengan sistem yang digunakan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- 3) Membahas penerapan sistem informasi tersebut.
- 4) Alur hanya sampai pada tahap mendapatkan akun untuk mengakses dan mengumpulkan file PKM ke web Dikti.
- 5) Tidak membahas *Database Management System (DBMS)* yang digunakan secara mendalam.

1.4 Tujuan Penelitian

Dengan pembuatan *Web* ini, penelitian ini memiliki beberapa tujuan yang melandasi pemikiran penulis. Berikut beberapa tujuan tersebut :

- 1) Menghasilkan sistem informasi PKM di STMIK AMIKOM.
- 2) Persyaratan kelulusan program studi Diploma jurusan manajemen informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md).

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis
 - a. Penerapan ilmu pengetahuan yang pernah diperoleh saat kuliah.
 - b. Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti turut berperan serta pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang keilmuan IT.

2. Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta

- a. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Tugas Akhir maupun *Web* yang dapat dipergunakan oleh instansi.
- b. Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan Tugas Akhir bagi mahasiswa yang sedang mengambil Tugas Akhir.
- c. Alternatif pendaftaran, bimbingan serta pengumpulan bagi mahasiswa yang mengikuti program tersebut.
- d. Sebagai media untuk mensosialisasikan program PKM di STMIK AMIKOM Yogyakarta agar penyampaian informasi diharapkan lebih merata kepada seluruh mahasiswa.

1.6 Metode Penelitian :

a) Survey / Observasi

Mengamati kebutuhan instansi dan mahasiswa dalam pelaksanaan PKM.

b) Pengumpulan Data

Melakukan pengumpulan data dengan cara membaca buku - buku ataupun artikel - artikel yang relevan dengan PKM.

c) Pengembangan SDLC.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Menguraikan deskripsi umum meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Menguraikan sistem secara umum, perangkat lunak yang digunakan serta teori - teori yang melandasi pembuatan aplikasi.

BAB III : PERANCANGAN SISTEM

Berupa analisis masalah, solusi yang dapat diterapkan, solusi yang dipilih, analisis kebutuhan, perancangan sistem keseluruhan.

BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM

Berisi implementasi sistem serta pengujiannya dan hal - hal yang berkaitan dengan implementasi lainnya.

BAB V : PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan aplikasi yang dibuat.