

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Informasi adalah pesan (ucapan, ekspresi) atau kumpulan pesan yang terdiri dari order sekuens dari simbol atau makna yang dapat ditafsirkan dari pesan atau kumpulan pesan. Informasi dapat direkam atau ditransmisikan. Hal ini dapat dicatat sebagai tanda-tanda atau sebagai sinyal berdasarkan gelombang. Dalam beberapa hal pengetahuan tentang peristiwa-peristiwa tertentu yang telah dikumpulkan dan diterima melalui proses komunikasi, ataupun didapatkan dari berita juga dinamakan informasi. Informasi yang berupa koleksi data dan fakta seringkali dinamakan informasi statistik.

Dalam bidang ilmu komputer, informasi adalah data yang disimpan, diproses, atau ditransmisikan. Informasi adalah data yang telah diberi makna melalui konteks, dalam menyampaikan suatu informasi diperlukan adanya komunikasi, baik komunikasi secara verbal maupun non verbal. Komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi (pesan, ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain. Pada umumnya, komunikasi dilakukan secara lisan atau verbal yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak. Apabila tidak ada bahasa verbal yang dapat dimengerti oleh keduanya, komunikasi masih dapat dilakukan dengan menggunakan gerak-gerik badan, menunjukkan sikap tertentu, misalnya tersenyum, menggelengkan kepala, mengangkat bahu. Cara seperti ini disebut komunikasi nonverbal.

Pada masa sekarang proses komunikasi tidak harus dilakukan secara langsung, namun bisa melalui media penyampai informasi. Sekarang ini perkembangan teknologi sudah semakin cepat dan selalu ada perkembangan dan peningkatan dalam dunia komunikasi yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan manusia yang semakin meningkat. Sekarang ini sudah banyak kita dengar istilah internet. Internet adalah salah satu perkembangan teknologi. Internet sebagai wadah segala informasi yang ada di dunia, banyak hal yang bisa kita lakukan dengan internet seperti komunikasi lewat *chatting*, bertukar informasi secara cepat, dengan internet kita bisa melakukan apapun dengan instan dan cepat. Salah satu contohnya adalah dengan media *website*. Dengan internet melalui media *website* seseorang dapat memanfaatkan fasilitas apa saja yang ada, baik mencari informasi, bisnis/usaha, belajar, dan banyak hal lainnya.

Dengan melihat banyaknya keunggulan internet yang dapat dimanfaatkan dengan fasilitas yang memadai, timbullah sebuah ide untuk pembuatan *website* sebagai media bertukar informasi JOGJA EXTREME RIDERS merupakan sebuah wadah organisasi kedaerahan yang berpusat di DI Yogyakarta. Pembuatan profil JXR dilatar belakangi karena belum adanya media yang menjadi wadah informasi yang dikemas secara formal, maraknya jejaring sosial dirasa cukup membantu dalam hal berkomunikasi, namun tidak semua informasi yang diberikan dapat tersimpan dengan baik layaknya *database* yang dapat diakses setiap saat.

Dengan demikian diharapkan dengan adanya *website* yang menjadi sarana berkomunikasi dan berbagi informasi dapat memudahkan anggota JXR di luar Yogyakarta, khususnya bagi calon anggota baru (mahasiswa dan pelajar

Kabupaten Kepahiang Provinsi Bengkulu), sehingga setiap anggota memiliki sarana untuk berbagi informasi yang bersifat lebih formal.

Dengan mengambil konsep internet yang memiliki jangkauan penyebaran lebih luas, di harapkan dapat memberikan banyak keuntungan yang lebih bagi JXR dalam hal memberikan informasi dan bertukar informasi pad a setiap anggota. Berdasarkan uraian di atas penulis bermaksud untuk melakukan penelitian pada organisasi KAMAPEKA dengan mengambil judul "**Pembuatan profil "JXR" Yogyakarta sebagai media sarana Informasi berbasis web"**

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang dapat di rumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun sebuah *website* agar dapat mempermudah memberikan informasi pada organisasi JXR Yogyakarta ?
2. Bagaimana cara mempermudah organisasi JXR memperoleh informasi dari sebuah wadah *Dunia Maya* ?
3. Apakah sebuah *website* dapat membantu perkembangan organisasi JXR Yogyakarta ?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tetap berada pada ruang lingkup pokok perumusan masalah yang ada, maka penulis membatasi permasalahan pada:

1. Perancangan sistem informasi tentang profil JXR Yogyakarta yang meliputi data profil JXR dan data pendukung lainnya.

2. Sistem ini di gunakan sebagai media untuk memberikan informasi lengkap seputar JXR Yogyakarta.
3. User yang ditetapkan dalam penelitian ini sebanyak 3 user, yakni:
 - a. User Admin, yang mempunyai hak akses penuh terhadap *website* yang memiliki tugas seperti menghapus, menambah swerta mengedit isi didalam *website*.
 - b. User Moderator, yang mempunyai hak untuk membatasi user anggota atau publik user dalam mengakses informasi namun tidak memiliki kewenangan untuk menghapus, mengedit dan menambah isi di dalam *website*.
 - c. User Anggota atau publik user, yang hanya dapat mengakses informasi tanpa bisa menambah, mengedit dan menghapus isi didalam *website*.
4. Software yang di gunakan dalam pembuatan website ini:
 - a. Dreamweaver
Digunakan untuk merancang (*designing*) tampilan web
 - b. XAMPP versi 1.7.2
Digunakan sebagai *database* manajemen system yaitu MySQL versi MyIsam, selain itu juga digunakan sebagai lokal server yang beradda pada apache.
 - c. Adobe Photoshop CS4
Digunakan untuk mendesain gambar-gambar yang akan dicantumkan pada web, seperti header, background, dan lain-lain.

- d. Mozilla Firefox dan Google Chrome digunakan untuk melihat tampilan hasil dari program.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian skripsi ini adalah:

Dari permasalahan yang ada maka maksud diadakan penelitian skripsi ini bertujuan untuk membuat media berbasis *website* yang dapat memudahkan anggota JXR di luar Yogyakarta, khususnya bagi calon anggota baru, sehingga setiap anggota memiliki sarana untuk berbagi informasi yang bersifat lebih formal.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi penulis

Penelitian ini merupakan kesempatan untuk menambah pengalaman dalam menerapkan teori dan praktis selama penulis menimba ilmu di bangku kuliah.

2. Bagi ilmu pengetahuan

Penelitian ini akan menambah kepustakaan di bidang ilmu komputer dan sebagai alternatif baru metode promosi dan penjualan melalui media audiovisual.

3. Bagi organisasi JXR Yogyakarta

Penelitian ini akan memberikan suatu alternatif baru dalam pencarian dan menyajikan informasi.

1.6 Metode Penelitian

Penyusunan skripsi harus didukung dengan data-data ataupun keterangan-keterangan yang tepat, baik dan benar agar mendapatkan hasil yang maksimal. Untuk mendapatkan data yang baik dan benar perlu dilakukan suatu penelitian pada sebuah badan usaha atau lembaga yang akan dijadikan proyek penelitian. Agar tujuan dalam penelitian dapat tercapai diperlukan metode dalam mengumpulkan dan menganalisis data. Metode pengumpulan data yang dilakukan antara lain:

1. Observasi.

Metode pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian dan melakukan pencatatan secara cermat dan teliti atas objek yang sudah diteliti.

2. Wawancara (*interview*).

Pengumpulan data dengan cara penelitian bertatap muka secara langsung dengan sumber informasi untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara lisan.

3. Kearsipan (*documentation*).

Mengumpulkan data dengan pengumpulan dokumen-dokumen yang telah ada untuk dilakukan analisis.

4. Tinjauan pustaka, mempelajari buku, artikel, dan situs yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas dalam tugas akhir ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui gambaran secara menyeluruh mengenai hal-hal yang dibahas dalam skripsi ini, maka dibuat sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II. DASAR TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang dipakai dalam penulisan skripsi ini terutama yang berhubungan dengan penerapan konsep dasar sistem.

BAB III. ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang analisa dan perancangan suatu website yang di bangun.

BAB IV. PEMBAHASAN

Berisi uraian tentang sistem yang dibuat, spesifikasi sistem dan juga dijelaskan cara penggunaan sistem ini

BAB V. PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dari pembuatan skripsi ini dan saran-saran untuk pengembangan dimasa yang akan datang, yang telah di ambil point-pointnya saja sehingga di anggap telah mewakili secara keseluruhan.