

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu dan teknologi yang berkembang dengan cepat dan turut membantu manusia dalam memenuhi tata peradaban baru di era teknologi yang diciptakan untuk meringankan beban aktifitas sehari-hari. Komputer tidak hanya digunakan sebagai mesin ketik elektronik, melainkan sudah digunakan untuk meningkatkan produktifitas kerja dan usaha.

Saat ini fungsi komputer lebih kompleks, antara lain sebagai alat pendukung dalam entertainment untuk hasil yang menarik, kemudahan dalam pengoperasian (*user friendly*). Keberadaan internet pun sudah tidak asing lagi bagi semua masyarakat. Internet memudahkan kita dapat mencari segala informasi yang kita butuhkan, sehingga memungkinkan kita memperoleh informasi yang aktual secara cepat.

Adanya alasan di atas maka perlu dibuat layanan untuk memberikan informasi dan media promosi dalam bentuk aplikasi berbasis website. Website adalah salah satu sarana yang ada di dalam internet. Website merupakan tempat sekumpulan informasi, gambar, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis mengenai suatu obyek yang ditujukan untuk kalangan umum dan disebarluaskan secara global melalui jaringan internet. Objek tersebut dapat berupa perusahaan, organisasi, pengetahuan, profil pribadi, iklan, dan lain sebagainya.

IKATAN KELUARGA PELAJAR MAHASISWA KAUR-YOGYAKARTA merupakan organisasi mahasiswa yang semua anggotanya berasal dari kabupaten kaur Bengkulu yang berada di Yogyakarta, kinerja dari organisasi ini yaitu sebagai wadah penampung kreatifitas seluruh anggota dari bakat-bakat yang mereka miliki masing-masing, dan tempat silaturahmi antara semua mahasiswa yang berasal dari kabupaten kaur Bengkulu sehingga terjalin hubungan kekeluargaan yang erat antara semua mahasiswa yang berasal dari kabupaten kaur Bengkulu yang ada di Yogyakarta.

Ikatan Keluarga Pelajar Mahasiswa Kaur-Yogyakarta ingin mengembangkan organisasinya dalam bidang informasi dan promosi. Salah satu keinginan yang masih belum terlaksana adalah pembuatan website, karena selama ini pihak organisasi Ikatan Keluarga Pelajar Mahasiswa Kaur-Yogyakarta belum mempunyai media untuk menyajikan informasi tentang organisasi mereka, sehingga informasi yang ada tidak lengkap dan sangat sulit dan tidak adanya tempat untuk promosi untuk kreatifitas, budaya, pariwisata dan sebagainya. Hal tersebut menimbulkan kesulitan bagi anggota organisasi dan masyarakat yang jauh dari lingkungan organisasi ikatan keluarga pelajar mahasiswa kaur-Yogyakarta untuk memperoleh informasi yang diperlukan, jadi perlu adanya media promosi dan informasi berupa website yang memuat berbagai informasi tentang organisasi Ikatan Keluarga Pelajar Mahasiswa Kaur-Yogyakarta, pendidikan, budaya, pariwisata dan sebagainya yang dapat diakses oleh semua lapisan masyarakat.

Dari uraian di atas, maka penulis mengambil judul **“ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI PADA IKATAN KELUARGA PELAJAR MAHASISWA KABUPATEN KAUR BENGKULU YOGYAKARTA”**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang kelemahan-kelemahan yang dihadapi serta masalah-masalah yang telah dijelaskan diatas, permasalahan dalam penelitian yang dapat diidentifikasi adalah:

- a) Bagaimana membuat website Ikatan Keluarga Pelajar Mahasiswa Kaur-Yogyakarta ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka website yang akan dibangun memiliki batasan masalah sebagai berikut:

1. Pembahasan berfokus website ini menjadi media promosi dan informasi untuk organisasi Ikatan Keluarga Pelajar Mahasiswa Kaur-Yogyakarta
2. Website ini disertai dengan profil, yang berisi tentang sejarah singkat berdirinya organisasi, alamat serta visi dan misi organisasi dan juga memuat berita yang berisi tentang informasi organisasi, kabupaten Kaur Bengkulu dan Yogyakarta sehingga bisa menjadi media promosi untuk kabupaten Kaur Bengkulu dan Yogyakarta.
3. Website ini memiliki data yang berisi tentang data artikel, data galeri, data kegiatan, data member dan sebagainya.

4. Pembuatan website ini tidak lepas dari beberapa software yang digunakan. software- software tersebut antara lain:
 - A. Adobe photoshop image editor.
 - B. Php web editor.
 - C. Web server
 - D. Mysql server
5. Member adalah mahasiswa yang ada diYogyakarta, Apabila mahasiswa tersebut selesai kuliah dan tidak berdomisili di Yogyakarta maka statusnya akan berubah menjadi Alumni dan apabila sudah selesai kuliah tapi masih berdomisili diYogyakarta maka statusnya menjadi Senior.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat website sebagai media promosi dan informasi pada Ikatan Keluarga Pelajar Mahasiswa Kabupaten Kaur Bengkulu Yogyakarta.
2. Mempermudah melakukan pendataan mahasiswa kabupaten kaur yang ada diyogyakarta dan menyimpan data-data mahasiswa sehingga kalau di perlukan tinggal di cetak atau di simpan dalam bentuk pdf.
3. Menjadi media promosi seni, budaya, pariwisata dan lain nya.
4. Sebagai syarat kelulusan program Strata-I jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer "STIMIK AMIKOM YOGYAKARTA".

1.5 Metodologi Penelitian

Agar menghasilkan data dan laporan yang akurat, maka pelaksanaan disusun tahapan secara terperinci. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metodologi penelitian yang terstruktur, metodologi penelitian sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk membantu kelancaran penyusunan skripsi ini, maka diperlukan data-data dan informasi yang cukup mengenai permasalahan yang akan dibahas agar sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Teknik pengumpulan data antara lain :

1. Wawancara

Dalam metode ini, secara langsung dilakukannya jawab dengan ketua dan member tertentu di tempat penelitian terkait dengan kebutuhan dan keinginan mereka tentang website yang akan dibuat.

2. Observasi

Pada metode ini dilakukan survey langsung ke tempat penelitian dan mencatat bagaimana kebutuhan yang akan dijadikan data awal dalam pembuatan website ini.

3. Studi pustaka

Merupakan studi yang dilakukan dengan membaca, mempelajari, dan mencatat dari buku-buku, artikel-artikel dan bahan-bahan referensi lainnya yang berkaitan dengan topik skripsi.

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem yang dilakukan melalui enam tahap siklus pengembangan model SDLC (*Software development life cycle*), yaitu fase pengumpulan dan analisis, fase desain, fase pelaksanaan, fase pengujian, fase penyebaran, fase pemeliharaan.

1.6 Sistematika Penulisan

untuk mempermudah penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan sistematika tugas akhir sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang diskripsi umum isi diskripsi yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori yang menjadi landasan dan mendasari dan mendasari penelitian yang mendukung penyusunan skripsi sesuai dengan judul yang diambil.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisis dan perancangan perangkat lunak, perancangan *database*, perancangan antar muka serta penjelasan tentang perancangan perangkat lunak yang dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan tahap pengembangan program yang akan dijelaskan tiap langkahnya serta contoh tampilan dari setiap program.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari sistem yang dibangun.

DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang digunakan penyusun untuk menulis laporan, baik berupa buku, buku panduan, majalah, internet.

