

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Peran teknologi sebagai alat yang mempermudah manusia dalam mendapatkan informasi dalam berbagai bidang menyebabkan munculnya istilah teknologi informasi yang dengan mudah dipahami sebagai pengolahan sistem informasi yang berbasis pada teknologi komputer yang saat ini terus berkembang sehubungan dengan perkembangan teknologi lain yang dapat dikoneksikan dengan komputer itu sendiri.<sup>1</sup>

Secara teknis web adalah sebuah sistem dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lain-lain yang tersimpan dalam sebuah internet webserver dipresentasikan dalam bentuk hypertext. Informasi lainnya disajikan dalam bentuk grafis dalam format GIF, JPG, PNG, dll, suara dalam format AU, WAV, dll dan beberapa objek multimedia (MIDI, Shockwave, Quicktime Movie, 3D world).

Salah satu alasan penggunaan website yang online yaitu dapat diakses oleh seluruh dunia, dengan demikian hal ini mengakibatkan adanya pengurangan biaya *advertisement* dan adanya penghematan waktu yang dapat dilakukan dalam bidang apapun itu termasuk bidang bisnis jual-beli barang/jasa.

Dengan semakin berkembangnya sistem informasi beserta alat-alat pendukungnya dewasa ini, AMKS Pangeran Antasari Yogyakarta ingin

---

[1] Fauzi, A. 2008. Pengantar Teknologi Informasi, Penerbit Graha Ilmu. Yogyakarta. hal 5

mengembangkan sistem yang dimiliki saat ini dengan memanfaatkan komputer dan media internet. Untuk itu akan dirancang sebuah website yang akan memberikan kemudahan baik bagi tamu maupun bagi pihak asrama dalam pemesanan kamar di AMKS Pangeran Antasari Yogyakarta.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah: Bagaimana membangun website untuk reservasi kamar pada AMKS Pangeran Antasari Yogyakarta sehingga dapat mengoptimalkan dan memberikan kemudahan bagi tamu dan pihak AMKS Pangeran Antasari ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka untuk mempermudah penelitian dibuat suatu batasan masalah sebagai berikut:

1. Situs web yang dibangun mencakup informasi tentang profil asrama, pemesanan kamar, berita, galeri, dan buku tamu.
2. Perancangan website ini menggunakan bahasa pemrograman HTML, PHP, dan Notepad++ sebagai web editornya. Dibantu dengan Adobe Photoshop CS, XAMPP dan web browser.
3. Transaksi pembayaran dilakukan secara *offline*.
4. Terdapat 3 level pengguna dalam website ini yaitu administrator dan member, dan pengunjung.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun website pemesanan kamar pada Asrama Mahasiswa Kalimantan Selatan Pangeran Antasari Yogyakarta.
2. Mempermudah pihak Asrama dan warga Kalimantan Selatan dalam melakukan pemesanan kamar di Asrama Pangeran Antasari.
3. Mengoptimalkan penggunaan sarana yang tersedia di Asrama Pangeran Antasari yaitu jaringan internet dan komputer.
4. Menambah media informasi tentang Kalimantan Selatan bagi masyarakat luas.
5. Meningkatkan media pelayanan bagi warga Kalimantan Selatan.

#### **1.5 Metode Penelitian**

##### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Adapun metodologi pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Yaitu dengan melakukan wawancara langsung terhadap pihak Asrama Mahasiswa Pangeran Antasari untuk mendapatkan keterangan dan informasi tentang Asrama Pangeran Antasari.

## 2. Metode Observasi

Yaitu melakukan pengamatan langsung ke objek penelitian sehingga memperoleh data yang akurat yang kemudian dicatat sebagai bahan untuk analisa.

## 3. Metode Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dengan yang dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku sebagai referensi sehingga data dapat diperoleh dari literatur - literatur majalah, publikasi, dan biro statistik. Serta sumber - sumber lain yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian.

### 1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

#### 1. Analisis SWOT

Sistem pemesanan kamar akan dirancang dan dibangun dengan analisis dari segi *Strength* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunity* (Peluang), dan *Threat* (Ancaman).

#### 2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan akan menjelaskan mengenai apa saja yang dibutuhkan oleh sistem baik dalam proses pembuatan maupun dalam proses penerapan sistem pemesanan kamar.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Tahap ini merupakan perancangan dari model permasalahan yang ada. Adapun model perancangan yang digunakan dalam sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Flowchart
2. Data Flow Diagram (DFD)
3. Entity Relationship Diagram (ERD)
4. Rancangan Tabel
5. Rancangan User Interface

### 1.5.4 Metode Implementasi

Hasil dari perancangan sistem kemudian diimplementasikan dalam langkah-langkah berikut ini:

1. Pembuatan Flowchart Sistem
2. Pembuatan rancangan interface
3. Pembuatan Basis data
4. Pembuatan program
5. Melakukan implementasi program dan uji coba sistem (*testing*)

### 1.5.5 Metode Testng

Metode testing yang digunakan dalam penelitian ini adalah berikut ini:

### 1. *Blackbox Testing*

Black box testing adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak.

### 2. *Whitebox Testing*

White Box Testing merupakan cara pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada, dan menganalisis apakah ada kesalahan atau tidak. Jika ada modul yang menghasilkan output yang tidak sesuai dengan proses bisnis yang dilakukan, maka baris-baris program, variabel, dan parameter yang terlibat pada unit tersebut akan dicek satu persatu dan diperbaiki, kemudian di-*compile* ulang.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Untuk lebih memahami pembahasan yang terdapat dalam proposal skripsi ini, maka penulisan materi yang akan disampaikan disusun dalam sistematika sebagai berikut:

### **Bab I Pendahuluan**

Pada bab ini akan dibahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

## **Bab II Landasan Teori**

Bab II akan menjelaskan tentang landasan teori yang digunakan dalam proses perancangan dan pembuatan sebuah web dan teori-teori yang berhubungan dengan pemograman internet.

## **Bab III Analisis Dan Perancangan Sistem**

Bab ini akan menguraikan dan menjelaskan tentang analisis sistem informasi yang sedang berjalan yaitu SWOT, Analisis Kelayakan, Relasi antar tabel, dan bagaimana merancang aplikasi ini.

## **Bab IV Implementasi Dan Pembahasan**

Bagian ini menguraikan tentang penerapan rencana implementasi sistem, kegiatan implementasi, hasil dari implementasi/ ujicoba sistem, ujicoba program, dan menjelaskan program yang telah dibuat dan prosedur penggunaan dari sistem yang telah dibangun.

## **Bab V Penutup**

Bab Penutup ini berisi tentang kesimpulan dari semua proses yang telah dilakukan serta beberapa saran untuk peneliti yang akan datang.