

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Amikom Basketball Club (ABBC) merupakan salah satu organisasi atau komunitas yang ada di STMIK AMIKOM Yogyakarta yang cukup bagus dan memiliki struktur organisasi yang cukup jelas, namun pemberitahuan informasi seputar kegiatan ABBC dirasa kurang jelas bagi mahasiswa baru. Hal inilah yang menjadi perhatian bagi penulis untuk melakukan penyajian informasi yang praktis dalam sebuah website sehingga masalah yang dikeluhkan mahasiswa baru dapat terselesaikan.

Sistem yang digunakan oleh pengurus Amikom Basketball Club dalam menyelenggarakan pendaftaran member baru menggunakan cara manual. Dimana setiap mahasiswa harus datang menemui pengurus untuk melakukan pendaftaran. Dalam memberikan informasi kegiatan juga masih menggunakan brosur atau banner yang disebar dan dipasang saat expo ukm STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Menurut Yofie Setiawan seorang designer dan web developer di Jakarta, *Website* modern sekarang ini sudah berfungsi menjadi sebuah sistem Informasi, sebuah sarana untuk mengatur informasi agar dapat di tampilkan secara indah dan menarik didalam halaman halaman *website*, selain itu *website* dapat mengangkat image sebuah perusahaan menjadi profesional. Menurut Suwanto Raharjo S.Si, M.Kom, *Website* merupakan

salah satu layanan internet yang paling banyak digunakan dibanding dengan layanan lain seperti ftp, gopher, news atau bahkan email. Hal inilah yang coba dimanfaatkan penulis dalam pembuatan *website* untuk Amikom Basketball Club, dengan harapan organisasi ini semakin dikenal dikalangan mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta bahkan dikenal di Universitas atau Perguruan Tinggi lainnya.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, rumusan masalah yang akan diselesaikan adalah bagaimana membuat *website* Amikom Basketball Club ini dapat memberikan informasi dan menjadi media komunikasi serta sebagai sarana pendaftaran untuk menjadi member bagi mahasiswa baru?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari topik permasalahan yang ada, maka penulis menetapkan batasan masalah dalam pembuatan *website* ini antara lain:

1. Website ini dibuat sebagai media informasi untuk seluruh mahasiswa Stmik Amikom Yogyakarta.
2. Website ini akan menampilkan informasi tentang Profil ABBC, info ABBC, squad, prestasi, pengurus, dan tips n trick.

3. *Website* ini dibuat tidak untuk mencari keuntungan, melainkan hanya untuk merubah sistem informasi yang lama menjadi sistem informasi baru yang berbasis *Website*.

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

Adapun maksud dari penelitian adalah sebagai syarat kelulusan S1 Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Adapun tujuan dari penelitian:

1. Membuat sebuah media informasi dan komunikasi berbasis *website* pada Amikom Basketball Club.
2. Membuat sarana pendaftaran member didalam *website* Amikom Basketball Club untuk memudahkan mahasiswa baru yang ingin menjadi member.

#### **1.5 Metode Penelitian**

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

Sebelum penelitian dilakukan, sebaiknya ditentukan terlebih dahulu jenis penelitian untuk masing-masing titik keputusan yang akan diteliti. Jenis penelitian tergantung jenis data yang ingin diperoleh. Penulis akan menggunakan metode penelitian dengan menggunakan wawancara dan observasi karena tepat digunakan untuk jenis data operasi, pengendalian dan perlengkapan.

### 1. Metode Interview ( Wawancara )

Cara ini dilakukan untuk mengetahui dan menggali informasi dari pihak ABBC sehingga mengetahui perkembangan organisasi dan permasalahan/kendala-kendala di dalamnya.

### 2. Metode Observasi

Cara ini dilakukan untuk melihat kondisi ABBC untuk mengetahui hal-hal apa saja yang masih kurang dan apa saja yang perlu dibenahi untuk meningkatkan kinerja pada Amikom Basketball Club.

### 1.5.2 Metode Pembuatan

Proses yang digunakan dalam pembuatan *Website* Amikom Basketball Club adalah tahapan-tahapan SDLC (*System Development Life Cycle*). Metode ini dipilih karena penulis bermaksud untuk mengembangkan sistem informasi yang sudah ada, yang dinilai kurang efektif dalam menyebarkan informasi kegiatan.

Adapun tahapan-tahapan yang digunakan adalah:

#### 1. Analisis

Dalam tahap ini dideskripsikan tentang sistem yang sedang berjalan, masalah yang ada, dan kesempatan didefinisikan, serta rekomendasi umum bagaimana memperbaiki, meningkatkan atau mengganti sistem yang sedang berjalan diusulkan.

## 2. Perancangan (Design)

Tahapan Desain adalah tahap dimana mengubah kebutuhan yang masih berupa konsep menjadi spesifikasi sistem yang nyata. Tahap desain dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu desain logis (*logical design*) dan desain fisik (*physical design*).

## 3. Implementasi

Dalam tahap ini ada 2 hal yang harus dilakukan yaitu Testing dan Instalasi. Testing, yaitu menguji hasil kode program yang telah dihasilkan dari tahapan desain fisik. Sedangkan Instalasi adalah menginstal atau memasang program yang telah dibuat dan telah lulus uji coba kepada organisasi atau perusahaan dan secara resmi mulai digunakan untuk menggantikan sistem lama.

### 1.0 Sistematika Penulisan

#### **BAB I Pendahuluan**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II Landasan Teori**

Pada bab ini penulis akan menuliskan teori-teori yang mendasari pembuatan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

## **BAB III Analisis dan Perancangan Sistem**

Bab ini berisi tentang tinjauan umum, analisis sistem, solusi yang ditawarkan, dan juga dijelaskan tentang perancangan sistem yang akan dibuat.

## **BAB IV Implementasi dan Pembahasan**

Pada bab ini dipaparkan hasil-hasil dari penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya berupa penjelasan.

## **BAB V Penutup**

Berisi kesimpulan dan saran yang diperoleh dari hasil penelitian atau pembuatan skripsi ini.