

BAB I

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 informasi KAMAPEKA. KAMAPEKA (Keluarga Mahasiswa & Pelajar Kabupaten Kepahiang) merupakan sebuah wadah organisasi kedaerahan yang berpusat di DI Yogyakarta. Pembuatan profil KAMAPEKA 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 KAMAPEKA

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 KAMAPEKA dalam hal memberikan informasi dan bertukar informasi pada asetiap anggota. Berdasarkan uraian di atas penulis bermaksud untuk melakukan penelitian pada organisasi KAMAPEKA dengan mengambil judul **"Pembuatan Profil "KAMAPEKA" 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 KAMAPEKA Yogyakarta ?
2. Bagaimana meminimalisir pengeluaran dengan adanya *website* yang telah dibangun ?
3. Apakah setelah selesai membangun sebuah *website* dapat diimplementasikan untuk organisasi KAMAPEKA 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 KAMAPEKA Yogyakarta yang meliputi data profil KAMAPEKA dan data pendukung lainnya.
2. Sistem ini di gunakan sebagai media untuk memberikan informasi lengkap seputar KAMAPEKA 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 serta 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. Microsoft Windows 7
Digunakan sebagai sarana interaksi tatap muka antara pengguna dan perangkat keras.

b. Adobe dreamweaver CS3

Digunakan untuk merancang secara visual dan mengelola situs web maupun halaman web.

c. Adobe Photoshop CS4

Digunakan untuk mendesain gambar-gambar yang akan dicantumkan pada web, seperti header, background, dan lain-lain.

d. XAMPP versi 1.8.1

Digunakan sebagai *database* manajemen system yaitu MySQL versi Myslam, selain itu juga digunakan sebagai *localhost* (server yang berdiri sendiri) yang berada pada apache.

e. Mozila firefox dan google chrome digunakan untuk melihat tampilan hasil dari program.

1.4 Tujuan Penelitian

Dari permasalahan yang ada maka maksud diadakan penelitian skripsi ini bertujuan untuk:

1. Membuat media berbasis *website* yang dapat memudahkan anggota KAMAPEKA di luar Yogyakarta, khususnya bagi calon anggota baru (mahasiswa dan pelajar Kabupaten Kepahiang Provinsi Bengkulu).
2. Menghasilkan sistem informasi berbasis web pada organisasi KAMAPEKA di Yogyakarta.
3. Memiliki sarana untuk berbagi informasi yang bersifat lebih formal.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi penulis

Selain sebagai syarat kelulusan program sarjana STMIK AMIKOM Yogyakarta, penelitian ini merupakan kesempatan untuk menambah pengalaman dalam menerapkan teori dan praktis penulis mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

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 KAMAPEKA 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.

- a. Perancangan

Metode perancangan adalah metode dengan cara merancang dan membuat website untuk keperluan penyampaian informasi yang berkaitan dengan organisasi KAMAPEKA

- b. Uji coba

Hasil dari penelitian yang penulis lakukan diuji cobakan di server *localhost* terlebih dahulu untuk melihat kekurangan dan menilai seberapa baik website yang telah dibuat dan memperbaiki bila ada kesalahan-kesalahan yang terjadi pada saat proses data

- c. Implementasi

Hasil dari uji coba website, kemudian akan diimplementasikan atau di upload ke internet. Sehingga website dapat diakses oleh anggota dan masyarakat umum.

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. LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, berisi tentang tentang ulasan lebih jauh mengenai teori yang digunakan sebagai kerangka berpikir, serta menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

Sedangkan Tinjauan Umum (merupakan bagian dari sub bab) menguraikan tentang gambaran obyek penelitian. Berisi tentang lokasi, sejarah organisasi, visi dan misi organisasi, dan struktur organisasi perusahaan yang bersangkutan yaitu KAMAPEKA di YOGYAKARTA.

BAB III. ANALISA 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.

Disini penulis ingin merancang sebuah website dinamis dari sistem yang telah dikumpulkan datanya dengan menggunakan software yang diantaranya photoshop, dreamweaver, dan xampp sebagai lokal servernya. Dari software tersebut penulis menghasilkan file yang berekstensi html, php, css, js dan sebagainya. Sehingga membentuk suatu website dinamis yang interaktif baik untuk administrator maupun user.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN 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.