

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebagian besar *member* AMCC (AMIKOM *Computer Club*) mempunyai keahlian dalam bidang IT (*Information Technology*). Keahlian yang dimiliki meliputi desain grafis, desain web, pemrograman desktop, pemrograman web, pemrograman *mobile* dan lain sebagainya. Dari keahlian tersebut banyak karya yang telah mereka buat. Akan tetapi para *member* AMCC yang sebagian besar merupakan mahasiswa baru tidak bisa mempromosikan hasil karya yang telah mereka buat. Padahal jika dilihat dari segi bisnis seharusnya mereka bisa memperoleh penghasilan dari hasil karya dan keahlian yang dimiliki. Hal ini disebabkan karena tidak ada media yang tersedia khusus untuk mempromosikan keahlian dan hasil karya para *member* AMCC.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut penulis mencoba memberikan solusi dengan “Perancangan Aplikasi Project Gallery Berbasis Web Untuk Member UKM AMIKOM *Computer Club* Yogyakarta”. Aplikasi ini dirancang dan dibuat sebagai media informasi untuk mempromosikan hasil karya dari *member* AMCC. Melalui aplikasi ini *member* AMCC bisa mengupload hasil karya mereka dan hasil karya tersebut dapat di *download* oleh pengunjung aplikasi web ini baik secara gratis ataupun *premium*. Dengan begitu para *member* tidak hanya bisa mempromosikan bahkan bisa langsung menjual hasil karya mereka. Selain sebagai media informasi yang digunakan untuk mempromosikan karya *member* AMCC, aplikasi ini juga memberikan kemudahan bagi pengurus

AMCC untuk mengetahui *member* yang memiliki potensi dan nantinya dapat direkrut untuk diikuti sertakan pada kompetisi-kompetisi IT (*Information Technology*).

1.2 Rumusan Masalah

Terkait dengan keterbatasan kemampuan *member* AMCC dalam mempromosikan hasil karya mereka maka dapat diambil suatu perumusan masalah yaitu :

- a. Bagaimana cara merancang aplikasi *project gallery* berbasis web untuk *member* UKM AMIKOM Computer Club Yogyakarta?
- b. Bagaimana agar mempermudah *member* AMCC untuk mengkomersilkan hasil karya mereka?
- c. Bagaimana agar mempermudah pengurus AMCC untuk merekrut *member* yang memiliki *skill* di bidang IT?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang diuraikan diperlukan batasan masalah agar pembahasan lebih fokus, dan terarah maka penulis memberikan batasan pembahasan masalah yaitu :

- a. Aplikasi ini digunakan sebagai media untuk mempromosikan hasil karya dari *member* AMCC.
- b. Pengguna aplikasi ini adalah pengguna internet, *member* dan pengurus AMCC.
- c. Aplikasi ini berbasis web dan dapat diakses secara *online*.
- d. Aplikasi ini belum bisa bertransaksi *project* secara *online*.

- e. Aplikasi ini baru sampai pada tahap testing.

Software yang digunakan digunakan dalam membuat aplikasi *project gallery* berbasis web untuk member UKM AMIKOM Computer Club Yogyakarta adalah:

- 1) Sistem operasi *Microsoft Windows 7 Ultimate 32 bit*.
- 2) *Corel Draw* dan *adobe Photoshop* sebagai *image editor*.
- 3) *Netbeans* dan *Sublime Text 2* sebagai *text editor*.
- 4) *MySQL* sebagai *database*.
- 5) *XAMPP* sebagai *web server*.
- 6) *Web Browser*

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah :

- a. Membuat aplikasi yang dapat mempermudah *member* AMCC dalam mempromosikan hasil karyanya.
- b. Mempermudah jajaran pengurus untuk merekrut *member* yang memiliki *skill* di bidang IT.
- c. Menerapkan ilmu-ilmu yang dipelajari di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, untuk di terapkan di masyarakat. Dalam hal ini adalah *member* AMCC.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah :

- a. Bagi *member* AMCC

Memberikan kemudahan dalam mempromosikan hasil karya mereka, mendapat banyak referensi untuk membuat aplikasi baru.

b. Bagi AMCC

Memberikan kemudahan bagi jajaran pengurus untuk merekrut *member* yang memiliki potensi di bidang IT.

c. Bagi Penulis

- 1) Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata yang diterapkan di masyarakat. Dalam hal ini adalah *member* AMCC.
- 2) Untuk meningkatkan kreatifitas menciptakan suatu karya dengan memanfaatkan teknologi komputer dalam lingkup dunia *internet* melalui *world wide web*.

1.6 Langkah Penelitian

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut :

a. Metode Studi Pustaka

Merupakan sumber yang dapat dijadikan rujukan dari buku atau literatur – literatur seputar aplikasi berbasis web.

b. Metode *Observasi*

Melakukan pengamatan langsung terhadap data *member* di UKM AMIKOM Computer Club Yogyakarta.

c. Metode Wawancara

Metode yang langsung bertanya pada narasumber terkait untuk mendapatkan data dan informasi yang relevan.

1.7 Sistematika Penulisan

Pelaksanaan pembuatan skripsi ini meliputi beberapa bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Pada bab landasan teori ini juga dituliskan tentang perangkat lunak yang digunakan untuk pembuatan aplikasi maupun untuk keperluan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menjabarkan analisis aplikasi project gallery berbasis web untuk member UKM AMIKOM Computer Club Yogyakarta berdasarkan analisis SWOT mengenai kasus yang diteliti meliputi analisis kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*).

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Membahas tentang implementasi dari rancangan sistem dan akan memaparkan hasil dari analisis serta pembuatan sistem.

BAB V PENUTUP

Menyampaikan kesimpulan, saran dari pengguna aplikasi dan saran dari aplikasi yang dibuat agar dapat lebih baik.