

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada masa dulu, perusahaan atau organisasi mempromosikan dan menginformasikan kegiatannya melalui media sederhana seperti media cetak. Contohnya berupa brosur, pamflet, spanduk dan lain-lain. Akan tetapi cara tersebut tidak efektif karena tidak bisa menjangkau masyarakat secara luas.

Seiring perkembangan teknologi, masyarakat kemudian menggunakan media elektronik untuk promosi, contohnya melalui radio dan televisi. Jika dibandingkan dengan media cetak, media elektronik bisa menjangkau masyarakat dengan lebih luas. Akan tetapi lingkup jangkauannya juga masih dalam skala nasional.

Di era modern sekarang ini, perkembangan teknologi begitu mengagumkan. Dengan ditemukannya internet, semua orang diseluruh dunia bisa saling berinteraksi. Perkembangan saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal ini disebabkan karena internet mampu menutup berbagai kelemahan media informasi lain yang sudah ada, seperti keterbatasan waktu dalam menyajikan informasi, baik keterbatasan waktu terbit maupun keterbatasan waktu tayang. Penyajian informasi di internet tanpa terbatas ruang dan waktu dan hal ini tidak terlepas dari keberadaan website sebagai sumber informasi.

Teknologi internet bukan lagi menjadi hal yang asing bagi orang yang berkecimpung di dunia informatika. Bahkan bagi orang awam sekalipun, kata-kata *World Wide Web (WWW)* seakan-akan sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia modern saat ini. Situs-situs web menampilkan informasi apapun yang ada di belahan dunia tidak peduli seberapa jauhnya.

Seiring dengan perkembangan internet, teknologi web dari waktu ke waktu juga mengalami perkembangan yang pesat. Website saat ini tidak hanya merupakan sebuah halaman on-line yang hanya dapat di baca atau statis, namun telah berkembang menjadi web yang lebih dinamis dan atraktif, yang mampu memberikan dan menerima respon dan dari ke pengakses.

Dalam teknologi web, salah satu teknologi baru yang mulai banyak dimanfaatkan adalah *PHP*. *PHP* atau *Hypertext Preprocessor* merupakan suatu bahasa yang bersifat *server side* yang memiliki kemampuan untuk dikombinasikan dengan teks, HTML dan komponen-komponen lain untuk membuat suatu halaman web yang dinamis dan interaktif. *PHP* adalah teknologi open source, sehingga penggunaannya adalah free. *PHP* dimaksudkan untuk menggantikan teknologi lama, seperti CGI (*Common Gateway Interface*), yang juga merupakan bahasa pengembang web, yang memiliki banyak kelemahan dan biasa dipakai pada lingkungan sistem UNIX. Dengan beberapa kemudahan dari *PHP* diharapkan pengembangan halaman web menjadi lebih mudah dan cepat.

Sebagai media promosi dan informasi web memungkinkan dilakukannya penyebaran dan pengumpulan informasi. Web digunakan pada jaringan komputer internet dengan web server yang tersedia untuk umum agar informasi yang terkandung didalamnya dapat di akses oleh semua orang di seluruh dunia.

Forum Komunikasi Mahasiswa Minang Universitas Gadjah Mada (*FORKOMMI-UGM*) adalah sebuah organisasi kedaerahan yang konsen dan peduli terhadap mahasiswa yang berasal dari daerah Sumatera Barat (Minangkabau) yang menempuh jenjang pendidikan tinggi di Universitas Gadjah Mada Khususnya. Organisasi ini merupakan wadah pemersatu mahasiswa minang dan mempunyai tugas menampung aspirasi dari anggota, menyalurkan minat bakat anggota, melestarikan kebudayaan Minangkabau, serta berbaur dan bersosialisasi dengan masyarakat sekitar. *FORKOMMI-UGM* mengutamakan prinsip kekeluargaan meskipun anggotanya hidup di rantau dan jauh dari keluarga yang sesungguhnya. Hal ini sesuai dengan falsafah orang Minangkabau, *dima bumi dipijak disitu langit dijunjung* (diantara bumi diinjak disitulah langit dijunjung). Maka tidak heran kalau sampai saat ini kekeluargaan di *FORKOMMI-UGM* selalu terjaga baik dengan anggota maupun dengan alumni yang sudah lulus dari bangku kuliah. Bahkan alumni *FORKOMMI-UGM* sendiri sudah banyak tersebar hingga ke luar negeri.

Kendati telah berkembang dengan baik namun *FORKOMMI-UGM* belum memiliki media promosi dan informasi di dunia maya yang berupa website. Selama ini media yang digunakan untuk mempublikasikan dan menginformasikan

kegiatan hanyalah grup di jejaring sosial. Namun media ini dirasa kurang efektif karena informasi yang disampaikan tidak terkelola dengan rapi dalam sebuah sitemap. Disamping itu FORKOMMI-UGM membutuhkan media promosi yang lebih professional untuk meyakinkan sponsorship terhadap kegiatannya, terutama Pemerintah Provinsi Sumatera Barat yang senantiasa mengucurkan dana untuk FORKOMMI-UGM. Oleh karena itu, penting kiranya membangun website untuk FORKOMMI-UGM agar anggota, alumni, maupun masyarakat luas dapat mengakses informasi dengan cepat.

Dari uraian diatas, maka penulis mengambil judul skripsi ini adalah "Analisis dan Perancangan Website pada Forum Komunikasi Mahasiswa Minang Universitas Gadjah Mada (FORKOMMI-UGM)", dan objek penelitian yang penulis gunakan adalah Sekretariat Forum Komunikasi Mahasiswa Minang Universitas Gadjah Mada (FORKOMMI-UGM) yang terletak di Jl. Pandega Duta III No. 366 Yogyakarta.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang situs website yang interaktif, sehingga informasi yang disajikan dapat diakses dengan cepat dan mudah dimengerti dalam penyajian informasinya, dimana pada akhirnya informasi tersebut akan mempengaruhi nilai manfaat yang lebih, baik bagi pihak penyaji maupun pengakses?
2. Bagaimana cara mengimplementasikan website yang dirancang agar hasilnya sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan oleh FORKOMMI-UGM?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dari rumusan masalah diatas, maka penulis menentukan batasan masalah. Hal ini sebagai solusi permasalahan, serta untuk membatasi lingkup pembatasan masalah yang telah ditentukan, antara lain :

1. Sistem ini dirancang dan dibuat menggunakan bahasa pemrograman HTML, PHP, Javascript dan MySQL sebagai Database, serta didukung

dengan software lain seperti : Macromedia Dreamweaver sebagai web editor dan Adobe Photoshop CS3 sebagai pengolah gambar.

2. Pembuatan web untuk publikasi dan sarana promosi, sehingga masyarakat luas dapat mengetahui informasi secara lengkap mengenai Forum Komunikasi Mahasiswa Minang Universitas Gadjah Mada (FORKOMMI-UGM).

#### 1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memenuhi prasyarat kurikulum atau sebagai syarat kelulusan bagi jenjang Strata-I (S1) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menerapkan teknologi informasi berupa website sebagai media promosi dan penyampaian informasi untuk meningkatkan efektifitas dan kinerja pada FORKOMMI-UGM.

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi mahasiswa :
  - a. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
  - b. Untuk meningkatkan kreatifitas menciptakan suatu karya dengan memanfaatkan teknologi computer dalam lingkup dunia internet melalui world wide web.
  - c. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan bidang teknologi informasi.
2. Bagi akademik :
  - a. Menambah khasanah pustaka STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
  - b. Sebagai materi evaluasi bagi pengembangan peningkatan mutu pendidikan maupun mutu lulusan di masa yang akan datang antara teori-teori yang diberikan dalam kurikulum dan yang dibutuhkan di lapangan kerja.

- c. Menjalin hubungan kerjasama yang baik dengan organisasi terkait yakni Forum Komunikasi Mahasiswa Minang Universitas Gadjah Mada (FORKOMMI-UGM).

### 3. Bagi FORKOMMI UGM

- a. Sebagai sarana pendukung untuk memperkenalkan FORKOMMI-UGM kepada masyarakat luas.
- b. Mengoptimalkan sistem informasi untuk mendukung promosi dan penyampaian informasi untuk meningkatkan efektifitas dan kinerja organisasi.

## 1.5 Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode dalam penelitian skripsi ini yaitu sebagai berikut :

### 1. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode yang digunakan oleh penulis untuk penumpulan data adalah :

#### a. Metode Observasi

Metode ini merupakan cara untuk melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian. Mencari dan menyimpulkan masalah yang ada dan menentukan solusi dari permasalahan tersebut.

#### b. Metode Wawancara

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan cara wawancara terhadap pihak-pihak yang bersangkutan, seperti Ketua FORKOMMI-UGM.

#### c. Metode Kearsipan

Metode kearsipan adalah metode untuk mendapatkan suatu data dengan membaca atau mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan masalah yang akan diselesaikan.

d. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan metode pengambilan data dengan cara menelaah teori-teori yang terdapat pada buku-buku yang berhubungan dengan objek penelitian.

**2. Metode Analisis**

Metode analisis yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah :

a. Analisis PIECES

Dari rancangan website yang dibuat akan dilakukan analisis dalam segi performa, informasi, ekonomis, control, efektifitas dan servis.

b. Analisis kebutuhan sistem

Analisis kebutuhan sistem menjelaskan apa saja yang dibutuhkan dalam proses pengembangan system informasi.

**3. Perancangan Sistem**

Tahap ini merupakan perancangan secara rinci terhadap system yang baru yang akan diterapkan.

**4. Implementasi**

Merupakan tahap dimana sistem siap diaplikasikan pada keadaan yang sesungguhnya. Dari implementasi dapat diketahui apakah sistem yang dibuat dapat berjalan dan memberikan hasil yang sesuai dengan perancangan.

**1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan laporan disusun menggunakan dasar-dasar penulisan ilmiah. Metode ini dilakukan agar penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Sistematika laporan dibagi dalam lima bab, yaitu sebagai berikut :

**BAB I** : Pendahuluan

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

- BAB II** : Landasan Teori  
Bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail yang langsung berkaitan dengan ilmu dan masalah yang diteliti.
- BAB III** : Analisis dan Perancangan Sistem  
Bab ini menguraikan tentang gambaran objek penelitian berupa gambaran umum perusahaan, atau gambaran umum produk, serta data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah – masalah yang dihadapi berkaitan dengan kegiatan penelitian.
- BAB IV** : Implementasi dan Pengujian  
Bab ini menguraikan hasil – hasil dari tahap penelitian, tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.
- BAB V** : Penutup  
Bab ini berisi kesimpulan dan saran.

