

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media informasi adalah suatu sarana yang menjadi aspek utama dalam segala kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh setiap institusi. Media informasi yang ada saat ini adalah media cetak dan media digital. Dengan menggunakan berbagai media informasi yang ada, sebuah institusi dapat melakukan promosi dan publikasi sesuai kebutuhannya untuk tujuan atas berbagai kegiatan yang telah dan atau akan dilakukan. Sebuah media informasi yang baik akan dapat menyampaikan dan mengkomunikasikan informasi kepada penerima informasi dengan baik, sehingga informasi yang disampaikan sampai dengan benar dan dapat dipahami oleh penerima informasi.

Salah satu media yang digunakan oleh insitusi seperti sekolah tinggi atau universitas untuk mengumumkan berbagai kegiatan yang dilakukan oleh oaganisasi mahasiswa ataupun lembaga saat ini adalah menggunakan papan pengumuman. Papan pengumuman yang digunakan saat ini adalah papan pengumuman konvensional menggunakan kayu ataupun *whiteboard*. Sedangkan media yang digunakan untuk menyampaikan informasinya adalah kertas. Setiap organisasi mahasiswa dapat bebas menempelkan informasinya dimanapun ruang kosong yang ada pada papan pengumuman tersebut, ukuran kertas pengumumannya pun sering berbeda-beda.

Permasalahan yang sering terjadi pada papan pengumuman konvensional adalah informasi yang disampaikan tidak dapat tersampaikan atau terbaca dengan baik oleh penerima informasi. Permasalahan yang timbul akibat pengumuman yang disajikan secara konvensional sering tertumpuk karena begitu banyak kertas yang ditempel dan saling menutupi yang lain. Ataupun ukuran salah satu kertas pengumuman yang lebih besar dari pengumuman yang lain, lalu menutupi pengumuman yang lain. Dapat juga suatu pengumuman tidak dapat terbaca jelas karena format penulisan tidak dapat menyampaikan informasi dengan baik.

Metode lainnya yang telah diterapkan pada kampus-kampus modern adalah dengan menggunakan papan pengumuman digital berupa LCD monitor atau sering juga disebut dengan *digital bulletin board* atau *digital signage*. Dengan model yang lebih menggunakan teknologi masa kini ini informasi dapat terlihat dengan lebih baik, akan tetapi papan pengumuman digital yang ada hanya dapat dilihat jika monitor untuk menampilkan pengumuman tersebut menyala, juga hanya terbatas di lingkungan kampus saja.

Namun berbagai permasalahan yang timbul diakibatkan oleh tidak adanya standar khusus yang mengatur pengumuman tersebut untuk diterapkan pada papan pengumuman dan juga bentuk papan pengumuman yang masih berbentuk konvensional dan menggunakan media kertas sehingga perlu menghabiskan sejumlah kertas untuk menyampaikan sebuah informasi di papan pengumuman. Sehingga diperlukanlah sebuah aplikasi atau media baru

yang dapat mengatur dan *me-manage* berbagai informasi tersebut dengan lebih baik.

Dengan menggunakan teknologi aplikasi berbasis web berupa integrasi PHP, JavaScript, MySQL, Flash, dan XML, sebuah solusi dapat diberikan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Metodenya adalah mengganti format papan pengumuman yang awalnya bersifat konvensional menjadi papan pengumuman digital menggunakan layar monitor. Dengan menggunakan metode ini, maka dapat dibuat sebuah media informasi untuk pengumuman yang dapat menerapkan standar yang harus dipenuhi untuk setiap informasi yang akan disampaikan, pengaturan durasi informasi yang ingin disampaikan, informasi yang terformat dengan jelas, dan sebuah penghematan terhadap penggunaan kertas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disebutkan, maka dapat dirumuskan masalahnya adalah sebagai berikut: Bagaimana membuat sebuah media informasi yang lebih tepat untuk STMIK AMIKOM Yogyakarta dengan menggunakan aplikasi berbasis web sehingga dapat menambah daya guna dan kualitas sebuah informasi yang akan disampaikan ?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan pada skripsi ini, maka ruang lingkup skripsi ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Teknologi internet yang dibahas adalah *web developing* dengan menggunakan bahasa pemrograman web dan *rich internet application*.
2. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP, dengan manajemen interface konten menggunakan JavaScript, SWF dan XML file, dan manajemen basis data menggunakan MySQL.
3. Media informasi yang ditampilkan adalah media informasi pengumuman yang bersifat umum untuk mahasiswa di STMIK AMIKOM Yogyakarta yang ditangani oleh bagian Humas.
4. Metode kerja aplikasi adalah hanya menampilkan informasi yang sudah ada yang dapat berupa file JPG, PNG, GIF, dan SWF, serta bukan sebagai media pembuatan file informasi tersebut.
5. Aplikasi ini akan berjalan pada web browser yang sudah mendukung SWF file.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian terhadap aktivitas informasi yang dikeluarkan dan dipublikasikan melalui papan pengumuman adalah untuk mengetahui seberapa besar dampak yang ditimbulkan apabila permasalahan-permasalahan penyampaian informasi yang biasa terjadi pada papan pengumuman konvensional di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Setelah mengetahui berbagai masalah yang ditemui, maka masalah tersebut dapat dianalisa agar dapat diberikan solusi yang tepat untuk mengatasinya.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dibuatnya aplikasi pada skripsi ini bagi civitas akademika STMIK AMIKOM Yogyakarta adalah layanan akses informasi pengumuman informasi kampus melalui *webdesktop*.

Yang lebih utama untuk para mahasiswa manfaatnya adalah dapat membantu dalam pengaksesan informasi dengan lebih mudah dan jelas, karena dapat menggantikan papan pengumuman konvensional yang ada dengan halaman web yang dapat di akses kapanpun. Sehingga organisasi mahasiswa tidak harus menggunakan media kertas dan papan pengumuman konvensional untuk menyampaikan informasi kepada mahasiswa lain.

Manfaat bagi peneliti adalah menambah ilmu, wawasan, dan pengalaman tentang bagaimana mengatur sebuah media informasi dengan cara yang lebih baik, berhasil guna dan berdaya guna sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh penerima informasi.

Sedangkan manfaat secara umum untuk perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah dapat menjadi ide awal untuk menggantikan media informasi yang masih bersifat konvensional menjadi media informasi digital yang memiliki cakupan informasi lebih luas serta kaya akan konten informasi.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan cara mendata langsung ke papan-papan pengumuman yang ada di sekitar kampus STMIK Amikom Yogyakarta serta menganalisis hasil dari pengumuman yang

diberikan oleh sebuah UKM di papan pengumuman pada anggotanya sebagai penerima informasi.

Karena metode inilah yang dirasa paling tepat sebagai cara untuk melakukan pengumpulan data sebelum membangun sistem. Setelah diketahui dampak dari penyebaran informasi menggunakan cara konvensional yaitu dengan membuat pengumuman kertas dan ditempelkan di papan pengumuman kampus, maka diperoleh informasi hasil analisis yang dapat digunakan untuk membantu perancangan dan pembangunan sistem.

