

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era modern sekarang ini perkembangan teknologi begitu mengagumkan. Internet merupakan salah satu perkembangan teknologi yang menjadi sumber informasi terbesar di dunia. Dengan internet, semua orang di seluruh dunia bisa saling berinteraksi. Contohnya, internet digunakan sebagai media penghubung dalam sebuah organisasi sebagai solusi dalam meningkatkan hubungan kekerabatan. Kebutuhan manusia yang semakin kompleks dan instant, menjadikan manusia lebih berfikir tentang kemudahan dan kecepatan dalam melakukan tindakan, termasuk pekerjaan. Oleh sebab itu, internet dijadikan tempat yang cocok untuk media komunikasi yang efektif dan efisien.

Seiring dengan kemajuan teknologi tersebut, maka lebih memudahkan seseorang untuk mendapatkan informasi yang berguna dengan mudah dan cepat dari berbagai tempat yang terhubung dengan jaringan internet.

Teknologi internet bukan lagi menjadi hal yang asing bagi orang yang berkecimpung di dunia IT. Bahkan bagi orang awam sekalipun sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia modern saat ini.

Berbagai situs web menampilkan informasi apapun yang ada di belahan dunia tidak peduli seberapa jauhnya. Sebagai contoh informasi mulai dari sains dan teknologi, *games on-line*, lowongan pekerjaan hingga informasi yang sifatnya pribadi sekalipun sangat mudah didapatkan di internet.

Website (situs web) merupakan alamat (URL) yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan data dan informasi dengan berdasarkan topik tertentu. *Web page* (halaman web) merupakan halaman khusus dari situs web tertentu yang tersimpan dalam bentuk file. Dalam *web page* tersimpan berbagai informasi dan link yang menghubungkan satu informasi ke informasi lain baik itu dalam *page* yang sama ataupun *web page* lain pada website yang berbeda. Web adalah fasilitas *hypertext* untuk menampilkan data berupa teks, gambar, suara, animasi dan data multimedia lainnya, yang diantaranya data tersebut saling berhubungan satu sama lain.

IKPMK (Ikatan Keluarga Pelajar Mahasiswa Kelimutu) merupakan sebuah forum organisasi yang terhimpun dari anak-anak perantauan daerah Flores – NTT yang berada di Yogyakarta sejak tahun 1982 dan nama IKPMK resmi terbentuk pada 25 Mei 2006.

Selama ini, sistem informasi IKPMK masih belum bisa dibilang optimal. Hal ini dikarenakan masih banyak pelajar dan mahasiswa Ende yang ada di Yogyakarta belum tahu tentang organisasi IKPMK dan juga masih banyak kesulitan untuk mendapatkan informasi yang berhubungan dengan IKPMK.

Media komunikasi yang dipakai untuk saat ini adalah situs jejaring sosial yaitu *group facebook* (IKPMK YOGYAKARTA). Dalam *group* ini masih

mengalami banyak kendala dimana *group* ini bersifat *public* tidak memiliki ruang khusus guna menampilkan berbagai informasi dan kegiatan dalam organisasi tersebut.

Kendati telah banyak jumlah para pelajar dan mahasiswa yang terus bertambah dari tahun ke tahun, kepengurusan IKPMK mengalami kesulitan dalam pengarsipan dan mengkoordinir para anggotanya. Contohnya, dalam penyampaian informasi kepada para anggota via telepon atau sms bahkan dengan undangan terkadang mengalami kendala dimana jika anggota tersebut sudah berpindah alamat ataupun mengganti nomor yang bisa dihubungi.

Mengantisipasi adanya kebutuhan para anggota yang semakin bertambah, maka dibangunlah sebuah website yang guna dapat membantu pengembangan informasi dalam forum organisasi tersebut dimana bentuk penyajian informasinya praktis dan memiliki banyak fasilitas pendukung. Maka dibuatlah suatu sistem informasi berbasis website yang dapat diakses oleh seluruh anggota IKPMK. Dengan demikian penulis membuat skripsi guna membangun sebuah website dengan judul **SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI PADA IKATAN KELUARGA PELAJAR MAHASISWA KELIMUTU (IKPMK) YOGYAKARTA.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas dapat disimpulkan bahwa masalah yang dihadapi oleh IKPMK adalah bagaimana layanan informasi yang disajikan dapat menghubungkan antar sesama anggota serta dapat berkomunikasi langsung melalui media internet dan dapat di akses oleh seluruh anggota IKPMK ?

1.3 Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah yang akan dibahas untuk menghindari meluasnya ruang lingkup masalah. Untuk itu dalam pembuatan web IKPMK terdiri dari beberapa fitur sebagai berikut :

1. Home
2. Profil IKPMK
3. Berita
4. Agenda
5. Registrasi
6. Buku Tamu
7. Database anggota
8. Gallery
9. Forum anggota
10. Polling

Sedangkan perangkat lunak yang digunakan antara lain :

1. XAMPP sebagai web server.
2. Macromedia Dreamweaver sebagai web editor.
3. Adobe Photoshop sebagai image editor.
4. Mozilla firefox sebagai web browser.

1.4 Tujuan Penelitian

Membangun sebuah layanan informasi yang menghubungkan antara sesama anggota IKPMK.

1.5 Manfaat Penelitian

Membantu dalam meningkatkan komunikasi dan menunjang aktivitas antar anggota IKPMK.

1.6 Metodologi Penelitian

Langkah – langkah dalam penelitian ini adalah:

1. Pengumpulan Data
 - a. Metode Wawancara

Penulis berkomunikasi secara langsung dengan sumber informasi, yaitu ketua organisasi dengan langsung mengajukan pertanyaan – pertanyaan secara lisan. Metode wawancara digunakan penulis untuk

mendapatkan informasi dari pelaku – pelaku yang terlibat langsung dengan sistem.

b. Metode Observasi

Penulis meneliti dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap Organisasi (sekretariat), terutama pengamatan terhadap metode komunikasi antar anggota.

c. Metode Kearsipan

Penulis mengumpulkan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data dan arsip yang sudah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

d. Metode Pustaka

Metode yang dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau digunakan sebagai bahan pembanding.

2. Analisis Sistem

a. Identifikasi Masalah

Analisis sistem mempunyai tugas untuk mengidentifikasi masalah sistem, melakukan studi kelayakan dan menganalisis kebutuhan sistem yang akan dikembangkan.

b. Analisis PIECES

Untuk mengidentifikasi masalah dibutuhkan analisis PIECES yang terdiri dari analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisien, dan pelayanan.

c. Analisis Kelayakan Sistem

Mempelajari dan menganalisis masalah yang telah ditentukan sesuai dengan tujuan akhir yang akan dicapai. Analisis kelayakan sistem terdiri dari analisis kelayakan terhadap teknologi, hukum, operasional dan ekonomi.

3. Desain Sistem

a. Pemodelan Proses (*Process Modelling*)

Menggambarkan bagaimana sistem beroperasi dengan mengilustrasikan aktivitas – aktivitas yang akan dilakukan dalam sistem yang dibangun. Pemodelan proses biasanya dilakukan dengan menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD).

b. Pemodelan Data (*Data Modelling*)

Menggambarkan data yang digunakan dan diciptakan dalam suatu sistem. Penyusunan pemodelan data harus seimbang dengan pemodelan proses. Salah satu cara pemodelan data adalah dengan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

c. Desain Antar Muka (*Interface Design*)

Antar muka pengguna merupakan tampilan dimana pengguna berinteraksi dengan sistem dimana yang memungkinkan pengguna menjalankan setiap tugas dalam kebutuhan pengguna (*user requirement*). Untuk mendesain suatu sistem antar muka pengguna diasumsikan pengguna yang menggunakannya nanti merupakan pengguna terakhir.

4. Implementasi Sistem

a. Testing

Menguji hasil kode program yang telah dihasilkan dari tahapan desain sistem.

b. Instalasi

Perangkat lunak dan perangkat keras akan diinstal pada organisasi tersebut dan mulai untuk digunakan.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar laporan disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini, penyusun mengemukakan tentang latar belakang permasalahan yang dihadapi oleh obyek, rumusan masalah, batasan masalah, maksud

dan tujuan dalam menyusun laporan skripsi, metodologi penelitian serta tempat dari penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab dasar teori ini, penyusun menerangkan tentang konsep dasar sistem, sejarah dari perkembangan internet, konsep dasar *World Wide Web*, konsep dasar database, XAMPP, Macromedia Dreamweaver, Mozilla Firefox, dan web browser.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini, penyusun membahas tentang tinjauan umum dan analisis sistem secara umum maupun secara rinci pada IKPMK beserta hasil – hasil penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini, penyusun membahas tentang implementasi dari desain sistem baru yang akan dikembangkan kedalam sebuah aplikasi.

BAB V PENUTUP

Pada bab kesimpulan dan saran ini, penyusun membahas tentang kesimpulan dari perumusan masalah yang disampaikan, serta saran yang membangun bagi pengembangan diri.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

