

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi Internet telah mengubah wajah komunikasi dunia yang sejak lama didominasi oleh perangkat digital non-komputer, menjadi komunikasi komputer yang global. Teknologi internet, memungkinkan kita untuk dapat berhubungan satu sama lainnya dengan perangkat komputer tanpa dibatasi lagi oleh ruang dan waktu. Keberadaan Internet saat ini memberikan keuntungan secara langsung maupun tidak langsung kepada dunia bisnis, pendidikan, komunitas dan banyak lagi dari skala kecil hingga besar. Adanya fasilitas dalam internet memungkinkan data-data untuk disimpan, diambil dan dikirimkan secara mudah ke seluruh penjuru dunia dengan berbagai cara, data dan informasi yang ada dapat dihubungkan dengan mudah dan cepat hanya dengan menggunakan *hyperlinks* (penghubung virtual).

Website dapat dijadikan media promosi yang paling efektif, efisien dan mudah dalam penyampaian informasi dan pengelolaan informasi. Hal ini yang akan digunakan oleh komunitas Amikom Game Dev, karena website ini dapat di akses 24 jam asalkan komputer yang dipergunakan terhubung dengan jaringan internet, dan informasi yang dicari didapatkan dengan mudah tanpa harus datang langsung ke lokasi sumber informasinya. Website komunitas ini juga menjadi salah satu alat penunjang, sebagai media untuk mendapatkan informasi di dunia internet. Profil komunitas, berita tentang Amikom Game Dev maupun seputar

game development, *review* produk Amikom Game Dev, agenda Amikom Game Dev, *download* materi dan semua hal mengenai Amikom Game Dev dapat diakses melalui website ini. Sebagai komunitas *game development* baru, Amikom Game Dev perlu melakukan promosi agar makin dikenal masyarakat luas.

Dari permasalahan tersebut penulis akan membuat sebuah aplikasi sistem informasi dan promosi Amikom Game Dev berbasis web yang nantinya akan dijadikan laporan skripsi oleh penulis yang berjudul **“Pembuatan Website Sebagai Media Promosi Pada Amikom Game Dev Menggunakan Framework Bootstrap”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana cara membuat sebuah sistem informasi berbasis website yang dapat mengakomodasi perkembangan informasi yang cepat dan memberikan kemudahan bagi Amikom Game Dev untuk melakukan promosi dan publikasi kegiatan dengan menggunakan *framework* Bootstrap.

1.3. Batasan Masalah

Melihat permasalahan yang terjadi dalam rumusan masalah diatas, maka penulis memberikan batasan permasalahan pada pembuatan web ini, antara lain :

1. Sistem informasi ini terbatas pada *review* produk, pendaftaran siswa baru *online*, dan *download* materi.

Sedangkan *software* yang digunakan untuk membangun sistem ini antara lain :

1. Adobe Dreamweaver CS 3 sebagai *web editor*

2. Adobe Photoshop CS 3 sebagai *graphic design editor*
3. Apache 1.7.1 sebagai *web server*
4. phpMyAdmin 3.1.3.1 sebagai *database editor*
5. MySQL 5.0 sebagai *database*
6. Mozilla Firefox 16.1 sebagai *web browser*

1.4. Maksud dan Tujuan

1.4.1. Maksud Penelitian

Memenuhi persyaratan guna mendapatkan gelar sarjana jenjang studi S1 pada jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.4.2. Tujuan Penelitian

Membuat sebuah sistem informasi berbasis website untuk komunitas Amikom Game Dev dimana mencakup fitur – fitur seperti :

1. *Review* produk.
2. Pendaftaran siswa baru secara *online*
3. *Download* materi untuk peserta *training*

1.5. Metode Pengambilan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan untuk menyusun laporan ini, penulis menggunakan beberapa metode penelitian yaitu antara lain :

- a. Metode Observasi

Yaitu peneliti menganalisis, mengamati secara langsung dan mencatat secara sistematis segala gejala atau aktivitas yang dilakukan oleh objek penelitian yakni Amikom Game Dev,

b. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab antara peneliti dengan responden yang terkait untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan guna menjawab suatu permasalahan penelitian. Dalam hal ini pihak yang dimaksud adalah *founder, trainer, anggota Amikom Game Dev aktif, dan peserta training.*

c. Metode Literatur

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mempelajari dan mengumpulkan data dari buku, artikel dan kepustakaan lainnya sehubungan dengan masalah yang ada dalam penelitian.

1.6. Metode Penelitian

Penelitian ini dibuat dengan pendekatan deduktif (Top - Down) atau dalam rekayasa perangkat lunak dikenal dengan *Waterfall Process Model*. Dan langkah-langkahnya antara lain :

1. *Problem Definition* (pendefinisian masalah dan penentuan tujuan).
 - a. "*Why*" : Mengapa *website* itu diperlukan, apa tujuan *website* yang akan dibuat?
 - b. "*For Whom*" : Untuk siapa *website* itu dibuat?

- e. “*What*” : Data atau informasi apa yang akan diumumkan lewat *website*? Bagaimana alur publikasi data tersebut? Masihkah ada data yang belum diketahui atau semua data sudah tersebut?

2. Requirement Analysis dan Spesification

- a. Analisis perangkat lunak dan perangkat keras
- b. Teknologi yang akan digunakan
- c. Pemilihan sistem operasi, *web server*, dan *database* yang digunakan
- d. Spesifikasi semua halaman web
- e. Penentuan *content / isi*

3. Design / Prototyping

- a. Design visual : menentukan tampilan halaman web, seperti dimana letak *banner*, navigasi, menu, logo untuk *website*, dll.
- b. Design teknologi : perancangan prosedur – prosedur yang diperlukan dan *interface* antar prosedur tersebut.
- c. Design struktur informasi : menentukan bagaimana informasi bisa dicocokkan dengan struktur halaman web.

4. Implementation dan Unit Testing

Implementasi semua halaman web yang ada pada *website* tersebut.

1.7. Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematika ke dalam 5 bab dan masing-masing bab akan dijelaskan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan menguraikan tentang latar belakang masalah yang akan diteliti, rumusan masalah, batasan permasalahan, maksud dan tujuan penelitian, metode pengambilan data, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan menguraikan mengenai konsep dasar informasi dan sistem, konsep dasar sistem informasi, konsep dasar internet, konsep pemodelan sistem, sistem perangkat lunak dan bahasa pemrograman yang akan digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan membahas tinjauan umum, analisis sistem (PIECES), perancangan sistem yang akan dibuat, serta sistem yang diusulkan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Membahas tentang langkah pembuatan sistem, cara pemakaian, uji coba sistem, manual program, manual instalasi, pemeliharaan sistem dan pembahasan.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran yang ditujukan kepada pihak yang terkait dalam penelitian ini.

1.8. Jadwal Penelitian

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

No	Kegiatan	Desember (2012)				Januari (2013)	
		I	II	III	IV	I	II
		1	Persiapan dan Identifikasi Masalah				
2	Pengumpulan Data						
3	Analisis Kebutuhan dan Perancangan Web						
4	Pembuatan Aplikasi						
5	Pengujian dan Evaluasi Aplikasi						
6	Implementasi Aplikasi						
7	Penyusunan Laporan						