

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi berdampak pada seluruh aspek kehidupan, baik bidang pendidikan, perkantoran, perindustrian, pertanian, pemerintahan dan sebagainya. Saat ini, hampir kegiatan yang dilakukan individu maupun organisasi tidak lepas dari peran teknologi informasi. Salahsatu dari perkembangan teknologi informasi adalah website. Website sebagai media perantara, yang dapat memberikan semua informasi dari internet. Melalui website kita dapat memberikan informasi mengenai profil sebuah institusi, lembaga, perusahaan dan sebagainya.

PPMi Asma' Amanina Yogyakarta merupakan salahsatu Pondok Pesantren Mahasiswi di Yogyakarta yang sedang berkembang. Seiring dengan perkembangan PPMi tersebut, pengelola PPMi ingin mempunyai media yang dapat digunakan untuk memberitahukan keberadaan dan kegiatan PPMi Asma' Amanina kepada masyarakat luas.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, pembahasan akan difokuskan pada :

Bagaimana merancang website sebagai media informasi pada PPMi Asma' Amanina Yogyakarta?

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan website sebagai media informasi pada PPMi Asma' Amanina Yogyakarta adalah sebagai berikut :

1. Sistem ini hanya mencakup pengolahan data pada :

a. Admin

Admin dapat melakukan manipulasi data (input, edit, hapus) pada data pengajar, data santri, data kegiatan santri, dan data materi kuliah.

b. Pengajar

Pengajar (Ustadz) dapat menjawab pertanyaan dari pengunjung website.

c. Santri

Santri dapat melakukan input, edit data kegiatan santri.

d. Pengunjung Website

Pengunjung website dapat mengisi buku tamu dan mengajukan pertanyaan ke Pengajar (Ustadz)

2. Keamanan dari aplikasi yang dibangun tidak menjadi pembahasan dalam penelitian ini.

3. Menggunakan bahasa pemrograman Framework Codeigniter (CI), HTML dan CSS.

4. Menggunakan database MySQL.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan website pada PPMi Asma' Amanina Yogyakarta adalah sebagai berikut :

1. Membantu team media PPMi Asma' Amanina dalam pembuatan Website Asma' Amanina.
2. Sebagai bahan perbandingan antara teori yang telah didapat di kampus dengan praktek langsung di lapangan.
3. Menerapkan pengetahuan Teknologi informasi baik teori maupun praktik yang diimplementasikan dengan aplikasi nyata untuk ketrampilan dan kecakapan dalam penerapan ilmu.
4. Memenuhi persyaratan Tugas Akhir Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun beberapa manfaat penelitian yang diajukan, yaitu :

1. Bagi PPMi Asma' Amanina  
Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan dan dikelola oleh team media Asma' Amanina untuk memberikan informasi mengenai kegiatan PPMi Asma' Amanina kepada masyarakat luas.
2. Bagi Masyarakat  
Hasil penelitian diharapkan memberikan wawasan mengenai perkembangan teknologi informasi khususnya perkembangan WEB yang dibuat dengan framework CI.
3. Bagi Mahasiswa STMIK Amikom Yogyakarta  
Hasil penelitian dapat digunakan oleh Mahasiswa STMIK Amikom Yogyakarta untuk menambah pengetahuan tentang WEB yang dibangun

dengan framework CI, selain itu juga agar hasil penelitian ini bisa sebagai referensi mahasiswa lain yang akan melakukan penelitian dengan topik yang sama, sehingga hasil penelitian dapat dikembangkan.

#### 4. Bagi Penulis

Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Diploma 3 (D3) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

### 1.6 Metode Penelitian

Dalam pembuatan tugas akhir ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu:

#### a. Metode Observasi

Peneliti mengumpulkan data dengan cara mengamati langsung obyek penelitian dalam hal ini PPMi "ASMA' AMANINA" Yogyakarta, untuk memperoleh informasi yang akurat dan relevan.

#### b. Metode Wawancara

Peneliti mengumpulkan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan pihak PPMi dalam hal ini Ustadz penanggungjawab dan pengelola PPMi, pemandu supervisor, pemandu harian, dan para santri PPMi "ASMA' AMANINA" Yogyakarta.

#### c. Metode Kearsipan

Peneliti mengumpulkan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data dan arsip yang sudah ada terkait dengan permasalahan yang diteliti.

#### d. Metode Kepustakaan

Peneliti mengumpulkan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka yang telah ada, untuk digunakan sebagai referensi atau digunakan sebagai bahan pembandingan.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah penulisan tugas akhir ini, maka peneliti menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

#### **BAB I : Pendahuluan**

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan yang akan digunakan sebagai acuan dalam penulisan tugas akhir.

#### **BAB II : Landasan Teori**

Pada bab ini menjelaskan tentang konsep dasar web, informasi, konsep Framework, konsep kerja CI, sistem perangkat lunak yang digunakan.

#### **BAB III : Gambaran Umum Obyek Penelitian**

Pada bab ini juga akan diuraikan mengenai pengenalan dan gambaran secara umum mengenai obyek penelitian yaitu PPMi "Asma' Amanina" Yogyakarta, baik sejarah dan perkembangan PPMi, struktur pengelolaan PPMi, data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi yang berkaitan dengan kegiatan penelitian.

#### **BAB IV : Pembahasan**

Pada bab ini, dipaparkan mengenai perancangan program sistem informasi PPMi yang berbasis WEB, dari tahap analisis, desain, hasil testing dan implementasinya

**BAB V : Penutup**

Pada bab ini, berisi kesimpulan dan saran. Pembuatan kesimpulan didasarkan pada analisa yang obyektif dan diperkuat dengan bukti-bukti yang telah ditemukan, sedangkan saran merupakan manifestasi penulis untuk dilaksanakan sesuatu yang belum ditempuh dan layak untuk dilaksanakan.

**Bagian Akhir**

Bagian akhir dari tugas akhir ini berisi daftar pustaka dan daftar lampiran. Daftar pustaka berisi sumber-sumber pustaka yang digunakan penulis baik dari buku, majalah, narasumber maupun data dari internet. Daftar lampiran berisi listing program.

