

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan tren dunia teknologi informasi sekarang begitu pesat baik pada perangkat keras maupun perangkat lunak seiring dengan kemajuan teknologi tersebut khususnya dalam penyajian suatu informasi karena saat ini kebutuhan masyarakat terhadap suatu informasi sangat besar. Dewasa ini dunia informasi dengan berbasis web berkembang dengan pesat sekali baik yang bersifat interaktif, dinamis maupun statis mulai dari informasi

Website sebagai bagian dari teknologi internet berperan penting dalam penyebaran, pertukaran informasi, berbagai kegiatan bersifat online, berbagai aktivitas yang membutuhkan kemampuan website serta memungkinkan bagi para penjelajah web mengakses informasi yang dibutuhkan kapanpun dan dimanapun selama terkoneksi dengan internet. Banyak sekali search engine yang menyediakan layanan dalam memberikan informasi misalnya GOOGLE, YAHOO, MSN dan web hosting sejenisnya. Media pencarian ini akan mempermudah untuk mendapatkan informasi yang diinginkan.

Komunitas beladiri kempo indonesia merupakan komunitas terbesar ke dua di dunia setelah jepang, karena komunitas beladiri kempo STMIK AMIKOM ini belum memiliki Website di dunia maya maka di pandang perlu di bangunya

web guna mengakomodir anggota dalam berinteraksi sesama anggota. Dalam hal ini di perlukan terobosan baru berupa website yang dapat digunakan sebagai media informasi, interaksi sesama anggota dan forum diskusi secara cepat dan akurat seperti yang diharapkan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas, maka perumusan masalah untuk penulisan Skripsi ini yaitu:

1. Bagaimana membangun website sebagai media informasi, promosi dan interaktif antara anggota komunitas kempo
2. Bagaimana menganalisa situs pertemanan sebagai media komunikasi

## **1.3 Batasan Masalah**

Penelitian yang dilakukan dalam pembuatan website ini supaya tidak menimpang dari pokok permasalahan yang ada pada komunitas beladiri kempo STMIK AMIKOM Yogyakarta, maka penelitian dibatasi pembahasan ini, hanya berisikan informasi, chat, profil, forum diskusi dan informasi lain tentang komunitas beladiri kempo dengan menggunakan PHP sebagai server - sidenya, MY SQL sebagai pengolah databasanya.adapun software pendukung lainnya seperti :

- Photoshop sebagai pengolah gambar
- Windows seven sebagai system operasinya
- Adobe Dreamweaver sebagai pendesain web

- MySQL sebagai database.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut :

- 1). Bagi Mahasiswa
  - a. Memenuhi sebagai syarat kelulusan pada jenjang Sarjana Strata I Jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
  - b. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- 2). Bagi Objek Penelitian

Dalam hal ini komunitas beladiri kempo menciptakan rancangan website sebagai media informasi dan promosi.
- 3). Bagi pihak lain

Sebagai bahan referensi bagi mahasiswa lain yang ingin membuat Tugas Akhir atau Skripsi.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1). Mempermudah interaksi antar anggota komunitas beladiri kempo STMIK AMIKOM Yogyakarta
- 2). Sebagai sarana berbagi dan tukar informasi

## 1.6 Metode Penelitian

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini guna mengumpulkan data-data yaitu sebagai berikut :

### 1). Wawancara

yaitu metode yang digunakan untuk mendapatkan data-data dengan cara menanyakan langsung dengan sumber data.

### 2). Observasi

yaitu metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan cara mengadakan pengamatan langsung pada objek yang akan di teliti.

### 3). Metode Kepustakaan

melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi

### 4). Referensi Internet

pengumpulan data dilakukan dengan membaca dan meringkas referensi yang bersal dari internet sebagai bahan penunjang dalam penulisan.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini disusun secara sistematika kedalam 5 bab.

Masing-masing diuraikan sebagai berikut:

## Bab I Pendahuluan

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian yang dilakukan serta sistematika penulisan.

## Bab II Landasan Teori

Bab Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang tools/software (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

## Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi antara lain: Tinjauan Umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian. Bab ini point utamanya adalah "analisis masalah", yang akan menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat di kasus yang sedang diteliti. Meliputi analisis terhadap masalah sistem yang sedang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan terhadap sistem yang diusulkan, dan analisis kelayakan sistem yang diusulkan.

#### **Bab IV Implementasi dan Pembahasan**

Bab ini merupakan rancangan dan hasil uji coba program. Bab IV ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik. Dan juga penjelasan tentang perangkat lunak yang dipakai.

#### **Bab V Penutup**

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dapat mengemukakan kembali masalah penelitian (mampu menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah), menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hasil yang didapat (dikerjakan), layak untuk digunakan (diimplementasikan).

