

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi pada saat ini khususnya teknologi internet, tidak menutup kemungkinan banyak potensi yang bisa dimanfaatkan. Pemanfaatan teknologi informasi tidak sekedar sebagai fasilitas suatu perusahaan, instansi, atau lembaga untuk menjalin hubungan dengan relasinya tetapi juga dapat memberikan kesan baik dan profesionalisme sebuah kinerja. Teknologi dan informasi yang berjalan dengan cepat secara langsung maupun tidak langsung mempengaruhi tatanan kehidupan sosial ekonomi masyarakat sehingga hampir semua aktifitas manusia dapat berjalan dengan mudah.

Dalam memberikan informasi dan melakukan promosi selalu membutuhkan informasi yang aktual, efektif, efisien, dan mudah didapat. Asrama Mahasiswa Balangan "Sanggam" Yogyakarta berperan sebagai tempat tinggal untuk para mahasiswa asal Balangan yang berkuliah di Yogyakarta. Perannya tidak hanya sebagai tempat tinggal tetapi juga sebagai media penyampaian informasi awal kepada masyarakat Kabupaten Balangan yang ingin melanjutkan pendidikan perguruan tinggi di Yogyakarta khususnya siswa - siswi calon mahasiswa baru asal Balangan.

Adapun pokok permasalahan yang dihadapi adalah sistem penyajian informasi dan promosi keeksistensian Asrama Mahasiswa Balangan "Sanggam"

Yogyakarta. Media yang digunakan dalam penyajian informasi dan sarana promosi dirasa kurang efektif dan efisien, seperti penyebaran brosur, pembagian poster, dan pengiriman buku – buku. Hal ini dirasa kurang menarik karena dengan fasilitas yang kurang memadai tersebut menyebabkan keberadaan Asrama Mahasiswa Balangan “Sanggam” Yogyakarta tidak begitu dikenal oleh masyarakat luas, terutama masyarakat Kabupaten Balangan. Dengan memiliki alamat website diharapkan juga dapat memberikan nilai tambah bagi Asrama Mahasiswa Balangan “Sanggam” Yogyakarta agar dapat memberikan informasi yang berkaitan dengan Asrama Mahasiswa Balangan “Sanggam” Yogyakarta, dan informasi pendidikan perguruan tinggi di Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah tersebut di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut, yaitu: Bagaimana membangun website sebagai media penyampain informasi dan promosi pada “Asrama Mahasiswa Balangan “Sanggam” Yogyakarta” untuk membantu meningkatkan kinerja guna kemajuan pendidikan di Kabupaten Balangan dan sebagai media promosi bagi Asrama tersebut?

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan hanya dibatasi pada bagaimana membangun web yang bermutu dan bermanfaat bagi Asrama Mahasiswa Balangan “Sanggam” Yogyakarta sebagai media informasi dan promosi pada Asrama Mahasiswa Balangan “Sanggam” Yogyakarta. Website ini dibuat dengan menggunakan software Dreamweaver, software Adobe Photoshop, dan software Xampp.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dan penulisan skripsi ini adalah :

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan program strata I di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
 - b. Untuk mengaplikasikan ilmu yang telah didapat di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bagi Asrama Mahasiswa Balangan "Sanggam" Yogyakarta.
 - a. Untuk memberikan informasi mengenai perguruan tinggi di Yogyakarta kepada masyarakat Kabupaten Balangan
 - b. Mempromosikan kepada masyarakat luas tentang keekstensian Asrama Mahasiswa Balangan "Sanggam" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Untuk memenuhi syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana komputer pada jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta. Penulis mengharapkan penelitian yang dilakukan ini dapat memberikan manfaat bagi Asrama Mahasiswa Balangan "Sanggam" Yogyakarta sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan promosi melalui media informasi menggunakan website mengenai Asrama Mahasiswa Balangan "Sanggam" Yogyakarta kepada masyarakat luas.
2. Memungkinkan untuk melakukan pemanfaatan teknologi informasi sebagai upaya untuk memberikan pelayanan kepada mahasiswa Balangan dan masyarakat.

3. Untuk meningkatkan citra dari Asrama Mahasiswa Balangan “Sanggam” Yogyakarta.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan data yang dapat menjadikan lebih akurat dalam pembuatan laporan skripsi adalah sebagai berikut :

1. Metode Kepustakaan / Library

Metode ini dilakukan dengan cara membaca literatur yang berhubungan dengan penelitian mengacu pada objek penelitian yang ada, baik pada perpustakaan pada objek penelitian maupun buku yang mendukung kelengkapan informasi yang diperlukan.

2. Metode Observasi / Observation

Metode ini disebut juga metode pengamatan, meliputi kegiatan pemusatan penelitian terhadap suatu objek yang menggunakan seluruh indra pendukung. Pengamatan langsung terhadap aktifitas perusahaan, instansi, organisasi atau hal-hal yang akan diamati secara sistematis untuk memperoleh informasi yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

3. Metode Wawancara / Interview

Metode ini dilakukan dengan cara mewawancarai dari pihak Asrama Mahasiswa Balangan “Sanggam” Yogyakarta yang bersangkutan untuk mendapatkan data atau informasi yang dirasa akan dapat menambah kelengkapan data sehingga dapat membantu penyelesaian penelitian.

4. Metode Dokumentasi / Documentation

Metode penelitian dimana peneliti mengumpulkan contoh-contoh laporan, formulir dan bentuk sampel lain guna meneliti keakuratan laporan informasi yang dihasilkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menggunakan sistematika penulisan seperti dibawah ini :

Bab I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II LANDASAN TEORI

Bab ini mengenai teori-teori yang mendasari pembahasan secara rinci dapat berupa definisi atau model matematis yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

Bab III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas tentang analisis sistem dan perancangan sistem. Analisis sistem dimulai dari melakukan studi pendahuluan, identifikasi masalah, memahami kerja sistem yang ada, hasil analisis PIECES (Performance, Informance, Economy, Control, Efficiency, Service), analisis kebutuhan sistem, analisis studi kelayakan. Perancangan sistem meliputi perancangan struktur

menu, perancangan basis data, perancangan proses, serta perancangan interface dan input output.

Bab IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil rancangan sistem, pembahasan scripting utama, hasil pengujian sistem, tampilan desain dan pembahasan, dan menganalisa jalannya software serta kehandalan sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini menerangkan kesimpulan dan saran penulis bagi instansi yang bersangkutan sehingga dapat menghasilkan karya yang lebih baik.

