

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini seolah tidak tertahankan dan berkembang pesat karena kebutuhan manusia yang tidak ada habisnya. Laju penyampaian informasi pun otomatis semakin cepat menyebar luas ke banyak pihak baik yang membutuhkannya ataupun tidak. Oleh karena itu teknologi khususnya di bidang komputer mempunyai peran yang sangat inti dalam perkembangan-perkembangan tersebut. Salah satu cabang bidang ilmu komputer adalah teknologi internet. Internet merupakan media penyampaian informasi yang populer saat ini. Meskipun tidak banyak orang yang tahu mengenai bagaimana detail teknis tentang internet dan alur informasi yang disampaikan namun banyak kalangan yang merasa cukup mendapatkan manfaat atas adanya internet tersebut.

Maka dengan adanya media untuk menyalurkan informasi secara lebih efektif dan efisien tersebut maka kita harus menggunakan peluang yang besar ini. Salah satunya untuk mengoptimalkan penyampaian informasi sebuah organisasi kepada seluruh anggotanya. Asrama Batam Permata Kemilau Yogyakarta adalah organisasi kedaerahan yang mengkedepankan rasa persaudaraan dan kekeluargaan dalam menumbuhkembangkan rasa solidaritas yang tinggi antar anggota agar dapat menjadikan organisasi kedaerahan yang solid, dan menciptakan organisasi yang terus siap maju menghadapi pengaruh era *globalisasi* pada segala aspek kehidupan sosial dan budaya. Asrama Batam Permata Kemilau Yogyakarta yang menjadi aset pemerintah daerah yang di resmikan oleh walikota Batam yang

menjabat pada saat itu yaitu bapak Drs. H. Nyat Kadir, tepatnya pada tanggal 5 juni 2004 yang terletak di Jl. Seturan Baru Blok E.II No.14 RT.16 RW.05 Catur Tunggal, Depok, Sleman Yogyakarta. Asrama Batam Permata Kemilau Yogyakarta adalah sebuah organisasi yang pada prinsipnya menghimpun seluruh pelajar dan mahasiswa asal Batam yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta, dengan memasuki tiap lini baik *student need* dan *student interest* seperti pendidikan, kemahasiswaan, seni budaya, olahraga, intelektualisme, keagamaan dan lain sebagainya.

Selama ini, *website* Asrama Batam Yogyakarta masih belum bisa dibilang optimal, dikarenakan masih banyak pelajar dan mahasiswa Batam yang berada di Yogyakarta belum tahu tentang adanya *website* tersebut dan juga masih banyak mahasiswa yang baru datang ke Yogyakarta kesulitan untuk mendapatkan informasi yang berhubungan dengan organisasi yang ada dalam Asrama Batam ini dikarenakan informasi yang ada di dalam *website* yang lama tidak pernah diperbaharui dan tidak dapat menampilkan berbagai kebutuhan yang diperlukan dalam organisas tersebut. Berdasarkan permasalahan tersebut maka akan diajukan penelitian yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA INFORMASI ASRAMA BATAM PERMATA KEMILAU YOGYAKARTA BERBASIS WEB". Dengan adanya sistem informasi yang baru ini diharapkan dapat mempermudah bagi organisasi beserta seluruh anggotanya dan seluruh mahasiswa Batam yang sedang melaksanakan pendidikannya serta adik-adik calon mahasiswa yang akan melaksanakan pendidikannya di Yogyakarta dapat saling bertukar informasi dengan cepat dan mudah.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diambil rumusan masalah yang akan menjadi pembahasan penelitian selanjutnya, sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan sebuah sistem informasi berbasis web yang dapat membantu menyampaikan informasi mengenai kegiatan-kegiatan yang ada pada Asrama Batam Permata Kemilau Yogyakarta?
2. Bagaimana cara mengembangkan *website* Asrama Batam Permata Kemilau Yogyakarta agar memiliki informasi mengenai laporan keuangan organisasi tersebut?

## 1.3. Batasan Masalah

Supaya penelitian ini lebih terarah, maka perlu adanya pembatasan masalah, sebagai berikut:

1. Sistem informasi ini hanya menampilkan informasi tentang Asrama Batam Permata Kemilau Yogyakarta beserta informasi yang berhubungan dengan kegiatan-kegiatan pada Asrama Batam Permata Kemilau Yogyakarta.
2. Sistem informasi ini hanya bisa diakses melalui media internet.
3. Hak akses sistem akan diklasifikasikan kepada tiga-tipe *user*, yaitu administrator, anggota, dan pengunjung.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun sistem ini adalah:

- a. PHP 5
- b. HTML 5
- c. Mysql Database
- d. CSS 3
- e. JavaScript

#### 1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian tentang Sistem Informasi organisasi ini dirancang dan dibuat dengan maksud dan tujuan sebagai berikut:

Maksud:

Sebagai syarat kelulusan pada program studi Strata-1 jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

Tujuan:

1. Mengembangkan sistem berbasis web yang dapat memberikan informasi tempat tinggal kepada adik-adik calon mahasiswa asal Batam yang ingin melanjutkan pendidikannya di Yogyakarta.
2. Mengembangkan sistem berbasis web yang dapat menjadi sarana untuk seluruh mahasiswa Batam yang sedang melaksanakan studi di Yogyakarta untuk saling berbagi informasi mengenai kegiatan-kegiatan yang ada pada Asrama Batam Permata Kemilau Yogyakarta.
3. Mengembangkan sistem berbasis web yang dapat menjadi media informasi dalam menyampaikan alokasi pengelolaan dana dalam Asrama Batam Permata Kemilau Yogyakarta.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dengan dilakukannya pengembangan website Asrama Batam Permata Kemilau Yogyakarta ini antara lain:

1. Memperoleh gelar Sarjana Komputer.
2. Sebagai media untuk berbagi informasi kepada mahasiswa dan calon mahasiswa Batam yang melaksanakan pendidikannya di Yogyakarta.

### 1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan dalam pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Metode observasi/*observation*

Merupakan suatu metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung terhadap seluruh kegiatan yang dilakukan oleh personal pada objek penelitian yang akan diteliti.

2. Metode wawancara/*interview*

Mengadakan tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang berkepentingan dengan organisasi dalam pencarian informasi mengenai penelitian objek atau pengumpulan data dengan cara meneliti langsung, mengajukan pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan masalah yang akan dipecahkan.

3. Metode kearsipan/*documentation*

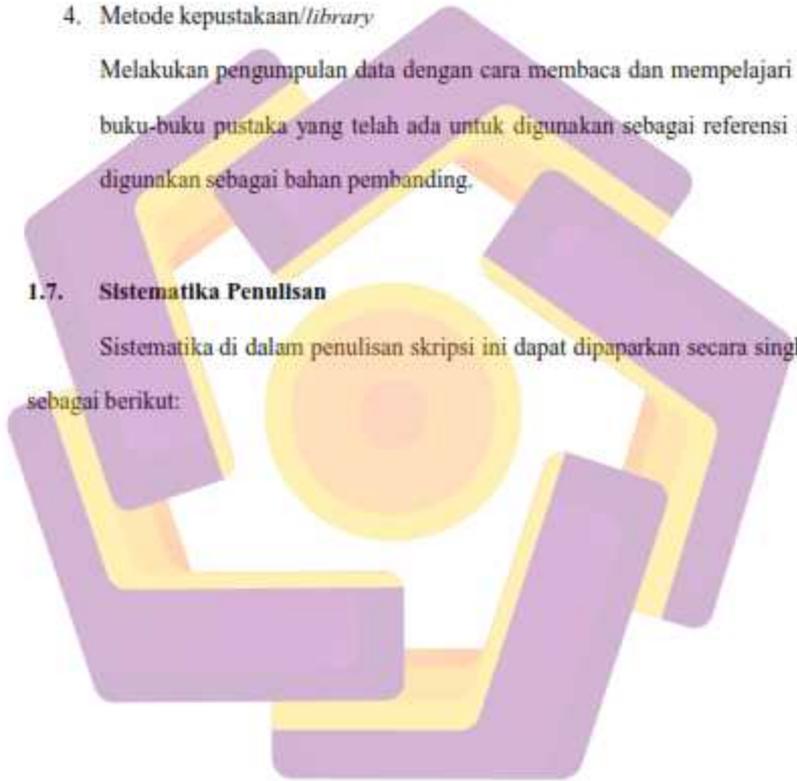
Melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data dan arsip yang sudah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

4. Metode kepustakaan/*library*

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

**1.7. Sistematika Penulisan**

Sistematika di dalam penulisan skripsi ini dapat dipaparkan secara singkat sebagai berikut:



**BAB I: PENDAHULUAN**

Bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II: DASAR TEORI**

Bab ini akan diuraikan tentang landasan teori yang digunakan dalam penulisan skripsi dan pembuatan sistem informasi.

**BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini memaparkan tentang gambaran umum dari organisasi, menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang ada dan dokumentasi perancangan sistem informasi.

**BAB IV: IMPLEMENTASIDAN PEMBAHASAN SISTEM**

Bab ini memberikan penjelasan tentang pembuatan sistem informasi dan cara pengoperasiannya.

**BAB V: PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil analisis yang telah dilakukan dan saran yang dapat digunakan untuk pengembangan selanjutnya.

