

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Media informasi yang berbasis internet, bukan merupakan hal yang asing lagi bagi masyarakat khususnya bagi dunia usaha dan pendidikan. Informasi yang beragam, banyak tersedia di internet dan dimanfaatkan sebagai media periklanan suatu perusahaan suatu lembaga organisasi baik bisnis maupun non bisnis. Informasi yang tersedia dapat berupa promosi, layanan, pemasaran dan transaksi.

Saat ini terdapat jutaan web di internet. Kita dapat mengakses informasi yang mencakup berbagai topik, menjalankan bisnis berbasis *web*, dan bahkan kita dapat mempelajari *web* dan teknologi dibaliknya. *Web* juga menjadi sarana komunikasi yang disukai karena sifatnya mendunia (*World Wide*), dan menjadi ajang tukar informasi bagi penggunanya. *Web* tidak digunakan untuk menampilkan informasi saja, namun web mulai digunakan untuk aplikasi yang banyak membutuhkan interaksi dari user.

Ikatan Pelajar dan Mahasiswa Puncak Papua (IPMAPP) Yogyakarta merupakan salah satu Organisasi yang perlu berinteraksi, dan bersosialisasi dengan mahasiswa dan masyarakat, dengan cara memberikan informasi yang lengkap dan jelas mengenai institusinya. Penyampaian informasi yang selama ini digunakan oleh Ikatan Pelajar dan Mahasiswa Puncak Papua (IPMAPP) Yogyakarta, masih dengan cara yang sederhana seperti pembagian brosur. Dengan

penyebaran informasi yang demikian dirasa, masih memiliki banyak kekurangan antara lain, jangkauan penyebaran informasi yang kurang luas, muatan informasi yang sangat terbatas, dan proses *update* informasi yang relatif kurang menguntungkan baik menyangkut biaya maupun waktu. Disini ditawarkan sebuah sistem penyebaran informasi, yang dapat melengkapi sistem lama yaitu memanfaatkan situs *web* di internet sebagai sarana informasi sekaligus promosi. Karena alasan tersebut, maka penulis mengambil judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE (IPMAPP) IKATAN PELAJAR DAN MAHASISWA PUNCAK PAPUA YOGYAKARTA”.

### 1.2. Rumusan Masalah

Untuk mempermudah dalam penyusunan maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun aplikasi *website* yang dapat digunakan untuk memberikan informasi kepada masyarakat luas tentang Ikatan Pelajar dan Mahasiswa Puncak Papua (IPMAPP) Yogyakarta .
2. Bagaimana membangun aplikasi *website* yang dinamis dan mudah dikelola?

### 1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi pokok permasalahannya adalah bagaimana melakukan analisis dan merancang website sebagai sarana penyedia informasi. Yang berisi tentang

1. Profil
2. Sejarah
3. Visi dan misi
4. Even atau kegiatan yang dilaksanakan
5. Info tentang kampus
6. User (pengguna seluruh mahasiswa IPMAPPa yang berada di yogyakarta dan para calon mahasiswa yang ingin melanjutkan pendidikannya di kota study yogyakarta.

Dan pada admin hanya diperuntukan bagi administrator yang mengupdate informasih dengan menggunakan pasword tertentu.

Untuk medukung desain *web* yang mudah dikelola dan informasi yang diberikan menarik dengan menampilkan teks, gambar, maka penulis menggunakan perangkat lunak antara lain;

1. Apachefriends sebagai web server,
2. Internet Explorer sebagai web browser,
3. Macromedia Dreamweaver 8 sebagai web editor,
4. MySQL sebagai database,
5. Macromedia Flash MX dan Adobe Photoshop CS4 sebagai editor gambar, serta PHP dan HTML sebagai scriptnya.

#### 5.4. Tujuan Penelitian

- Sebagai media untuk mendukung penyampaian informasi kepada masyarakat luas tentang Ikatan Pelajar dan Mahasiswa Puncak Papua (IPMAPPA) Yogyakarta
- Sebagai landasan untuk pengembangan sistem informasi dimasa mendatang.

#### 1.5. Metode Penelitian

Pelaksanaan penelitian ditujukan untuk memberikan kemudahan pemahaman terhadap sistem yang berjalan. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data – data yang dibutuhkan pada proses penyusunan.

Adapun metode yang dipakai dalam pelaksanaan penelitian adalah:

##### 1. Metode Observasi

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

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 yang sesuai dengan masalah yang akan dipecahkan.

### 3. Metode Pustaka

Pengumpulan data dengan menggunakan buku – buku atau *literature* yang berhubungan dengan masalah yang sedang diteliti.

### 4. Metode Dokumentasi

Suatu metode untuk mengumpulkan data dengan cara mengambil dari dokumen – dokumen lembaga pendidikan yang berkaitan.

## 1.6. Sistematika Penulisan

### BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, sistematika penulisan serta tahapan penelitian.

### BAB II. LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan tentang, sejarah perkembangan internet, *Web* dan sistem perangkat lunak yang digunakan. serta Ikatan Pelajar dan Mahasiswa Puncak Papua (IPMAPPA) Yogyakarta

### BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan diuraikan tentang gambaran umum IPMAPPA perancangan *website*, pertimbangan dalam desain, tinjauan umum, pembuatan situs, relasi antar table, rancangan database serta struktur table.

#### **BAB IV. IMPLEMENTASI SISTEM**

Pada bab ini akan diuraikan tentang implementasi dari rancangan sistem yang telah dibuat.

#### **BAB V. PENUTUP**

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN**

