

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Internet (interconnected network) merupakan jaringan (*network*) komputer yang terdiri dari ribuan bahkan jutaan jaringan komputer independen yang dihubungkan satu dengan yang lainnya. Jaringan komputer ini dapat terdiri dari lembaga pendidikan, pemerintahan, militer, organisasi bisnis dan organisasi-organisasi lainnya. *Internet* atau nama pendeknya *Net* merupakan jaringan komputer yang tersebar di dunia. Sampai saat ini, *internet* sudah terhubung lebih dari jutaan jaringan komputer yang dapat diakses oleh siapa saja.

Melihat perkembangan kendaraan roda dua khususnya kendaraan Kawasaki Ninja di Daerah Istimewa Yogyakarta yang semakin banyak, maka pada tanggal 3 Maret 2003 oleh para pengguna dan pencinta Kawasaki Ninja mencetuskan pernyataan aspirasinya untuk membentuk sebuah wadah sebagai forum komunikasi dan sarana berkumpul.

Berdasarkan latar belakang diatas, terdorong kuat bersatu dalam satu wadah organisasi yang mampu menjalankan peran dan fungsi guna ikut berpartisipasi dalam memajukan bidang otomotive roda dua serta kepedulian sosial lainnya, untuk mewujudkan maksud dan tujuan tersebut maka terbentuklah klub Jogja Punya Ninja (JPN).

Sesuai dengan keunggulan-keunggulan dari perkembangan teknologi khususnya teknologi akses tanpa batas seperti *internet* yang memberikan solusi

dalam informasi yang praktis dan banyaknya fasilitas pendukung, maka penyusun membuat penelitian untuk dalam laporan tugas akhir Skripsi yang berjudul, “ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEBSITE PADA CLUB SEPEDA MOTOR JPN (JOGJA PUNYA NINJA) DI JOGJAKARTA”

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian tersebut maka peneliti menumuskan bagaimana analisis dan perancangan sistem informasi berbasis website pada klub sepeda motor JPN (Jogja Punya Ninja) di jogjakarta dengan metodologi berorientasi objek?

1.3 Batasan Masalah

Penyusun membatasi permasalahan yang ada dalam menyusun skripsi ini, antara lain:

- a. Perancangan *interface* profil, halaman, menu dan form-form yang ada sesuai dengan kosep komponen GUI (*graphical user interfaee*).
- b. Perancangan website ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan pengorganisasian *database* dengan MySql.
- c. Perancangan sistem tidak membahas tentang keamanan serta perancangan fisik jaringan intranetnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari diadakan penelitian ini adalah untuk memenuhi persyaratan dalam rangka menyelesaikan skripsi sebagai syarat utama menyelesaikan program study Strata 1 (S1) dan gelar sarjana komputer (S.Kom) di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta. Adapun tujuan dari penelitian ini pada klub JPN Sebagai wadah komunitas klub JPN online yang dapat memberikan informasi antar anggota klub JPN yang dapat diakses oleh siapa saja, di mana saja dan kapan saja.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dapat dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

- a) Bagi penulis Untuk menerapkan apa yang telah diberikan di sekolah tinggi manajemen informatika dan komputer "AMIKOM" Yogyakarta yang berorientasi kepada kehandalan manajemen dan sistem informasi, sehingga dengan mempraktekan teori-teori yang telah penyusun terima selama study di Amikom.
- b) Bagi kulb JPN manfaat yang dapat dicapai adalah meningkatnya citra pengakuan keberadaan klub JPN pada masyarakat luas serta kepercayaan pada masyarakat bahwa klub motor tidak lagi identik dengan kekerasan, namun sebagai media penyaluran hoby, membererat persaudaraan antar pengguna Kawasaki ninja serta dapat berbaksi social.

1.6 Metodologi Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian terutama dalam pengumpulan data atau memperoleh data-data sebagai sumber untuk menyusun laporan ini, penyusun menggunakan beberapa metode penelitian anantara lain:

a. Metode Observasi

Mengumpulkan data dengan mengamati langsung seluruh kegiatan yang dilakukan di klub JPN.

b. Metode Interview

Pengumpulan data melalui tanya jawab secara langsung kepada pihak-pihak yang terkait yang dapat memberikan informasi tentang objek penelitian di klub JPN.

c. Metode Pustaka

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mempelajari buku- buku atau referensi yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi dalam penelitian.

d. Metode Kearsipan

Metode kearsipan adalah metode yang dilakukan dengan cara membaca atau membuka arsip-arsip yang ada ditempat penelitian atau di klub JPN.

e. Broswing Internet

Pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan browsing internet untuk mencari referensi sebanyak mungkin yang dimaksudkan untuk menunjang penyelesaian penelitian.

1.7 Sistematika Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini penyusun membagi secara sistematis ke dalam 5 bab, masing-masing bab diuraikan sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini penyusun menjelaskan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah dalam penelitian, tujuan penyusun dalam penelitian, metode pengumpulan data yang digunakan penyusun dalam penelitian, sistematika penyusunan dan tahap penelitian.

Bab II Landasan Teori

Bab ini terdiri dari tinjauan pustaka dan menjelaskan tentang dasar teori yang berkaitan dalam proses pembuatan skripsi ini.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini memberikan gambaran singkat tentang objek penelitian yaitu pada klub Jogja Punya Ninja (JPN). Serta akan diuraikan analisis sistem, analisis kelayakan sistem dan melakukan studi kelayakan sistem.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini menguraikan tahap-tahap perancangan dan implementasi sistem, yaitu pembuatan sistem informasi berbasis website, pengujian sistem serta pemeliharannya.

BAB V Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang dilakukan penyusun kepada pihak terkait.

DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka berisi tentang literatur-literatur yang digunakan untuk mendapatkan materi pendukung guna penyelesaian skripsi ini.

1.8 Jadwal Kegiatan

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

Kegiatan	Desember 2008				Januari 2009				Februari 2009				Maret 2009				April 2009			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Persiapan																				
Pengajuan Proposal																				
Pengambilan Data																				
Analisis Data																				
Perancangan Sistem																				
Pembuatan Program																				
Uji Coba Program																				
Pembuatan Laporan																				