

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Website sebagai pusat media informasi, promosi dan sebagai dokumentasi. Mempermudah lembaga memberikan informasi. Memudahkan publik mengetahui keseluruhan informasi yang dibagikan suatu lembaga tersebut. Menggunakan *website* sebagai media forum diskusi.

Berdasarkan informasi yang didapatkan dari anggota Komunitas AntiVirus Training. Komunitas ini menggunakan media cetak dan media sosial sebagai media informasi, promosi dan dokumentasi. Sehingga visitor kesulitan dalam mencari informasi yang tersimpan pada sosial media yang dimiliki Komunitas Anivirus Training.

Oleh karena permasalahan tersebut, maka akan dibuat sistem berbasis *website* pada Komunitas AntiVirus Training. Dengan adanya sistem informasi *website* akan memudahkan dan mempercepat lembaga mempromosikan komunitas. Memudahkan publik mencari informasi pula.

Berdasarkan pokok permasalahan diatas, akan dilakukan penelitian dengan judul “ Perancangan *Website* pada “Komunitas AntiVirus Training” Sebagai Media Informasi dan Promosi dalam Mengembangkan Pelatihan Hipnotherapy”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang sistem aplikasi

berbasis *website* yang dapat memberikan kemudahan bagi publik untuk mencari informasi tentang komunitas?.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terarah dan untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar judul penulisan, maka dibuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dirancang adalah media informasi, promosi dan dokumentasi berbasis *website*.
2. Aplikasi yang dirancang adalah untuk Komunitas AntiVirus Training Tasikmalaya.
3. Terdapat 2 (dua) pengguna meliputi admin, dan user
4. Admin dapat menambah, menghapus, mengedit data.
5. User dapat melihat informasi komunitas dan bergabung dengan forum.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan system informasi *website* yang mudah diakses oleh publik.
2. Sebagai prasyarat kelulusan program studi Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari skripsi ini adalah :

1. Bagi Penulis

Penerapan ilmu IT yang diperoleh saat perkuliahan dan menambah pengetahuan dalam pembuatan *website* pada suatu komunitas.

2. Bagi Akademik

Menjadi referensi mahasiswa yang sedang menyelesaikan skripsi yang berhubungan sistem informasi untuk suatu lembaga.

3. Bagi Umum

Menjadikan *website* ini sebagai pusat media informasi dari komunitas.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data dan perancangan sistem, diantaranya :

1. Metode wawancara

Bertemu langsung dengan ketua Komunitas, Nurdin Adiyansah, S.Sos untuk menanyakan mengenai masalah yang akan jadi acuan penelitian.

2. Metode observasi

Melakukan pengamatan pada kegiatan yang dilakukan oleh komunitas.

3. Metode analisis

Analisis yang digunakan pada penelitian saat ini menggunakan analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities, dan Threats*).

4. Metode Studi Perpustakaan

Studi pustaka merupakan pengumpulan informasi dan data berupa dokumen, literature dan *file* dari internet.

5. Metode Perancangan

Tahapan merancang sistem yang akan dibuat. Mengaplikasikan konsep pada sistem yang akan dibuat. Dibuat menggunakan *United Model Language (UML)* dan *Entity Relationship Diagram (ERD)*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari 5 bab yang masing-masing bab secara garis besar diurutkan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang pendahuluan yang mencakup penjelasan dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Pada bab II akan diuraikan teori-teori berkaitan dengan penelitian, dan mendasari perancangan sistem yang didapat dari berbagai buku, *file* internet serta sumber-sumber lainnya.

Bab III Analisis dan Perancangan

Pada bab III akan menjelaskan tujuan umum tentang analisis masalah dan perancangan sistem yang akan dibuat menggunakan UML, EDR dan rancangan desain antarmuka.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab IV akan membahas tentang implementasi dan pembahasan aplikasi, testing aplikasi hingga menjelaskan seluruh hasil yang didapatkan dari sistem yang telah dibuat.

Bab V Penutup

Pada bab V akan berisi tentang kesimpulan dan saran yang diperoleh selama proses penelitian, serta kritik yang membangun untuk pengembangan yang lebih baik.

Daftar Pustaka