

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini sosial media mulai berkembang dengan pesat salah satunya adalah Instagram, sosial media ini dapat di definisikan secara sederhana sebagai aplikasi mobile berbasis Ios, Android, dan Windows Phone dimana pengguna dapat membidik, mengedit dan memposting foto maupun video ke halaman atau akun yang dimilikinya.

Foto dan video yang telah diposting bisa dilihat, disukai, maupun dikomentari oleh pengguna lain sehingga tidak jarang menimbulkan pro dan kontra dari berbagai pihak, dengan adanya fenomena ini beberapa pihak sering kali menggunakan Instagram untuk keperluan-keperluan sosial yang dirasa bisa membantu kehidupan orang lain.

Banyak pengguna sosial media yang sering memposting foto atau video yang berhubungan dengan amal (*charity*) misalnya seorang pengguna memposting foto anak kecil yang sedang berjualan untuk membantu kehidupan keluarganya, tak sedikit masyarakat yang terkadang memandang anak kecil yang berjualan tersebut dengan sebelah mata bahkan sampai tidak mau membeli dagangan anak kecil itu.

Dengan adanya sosial media fenomena seperti cerita diatas sedikit banyak bisa dinetralisir, bahkan sekarang sudah mulai banyak komunitas-komunitas sosial yang bertujuan untuk membantu sesama bermunculan disetiap daerah di

Indonesia. Komunitas sosial ini biasanya dikenal oleh masyarakat luas dengan bantuan sosial media seperti Instagram, Facebook, Twitter dan sebagainya.

Salah satu komunitas sosial yang cukup dikenal adalah Komunitas Ketimbang Ngemis, komunitas ini berdiri dengan tujuan membantu orang yang membutuhkan dengan mengadakan bakti sosial serta memberikan sedikit santunan. Komunitas Ketimbang Ngemis memiliki anak di setiap daerah, misalnya Komunitas Ketimbang Ngemis Yogyakarta (KNY) , Komunitas Ketimbang Ngemis Solo (KNS), Komunitas Ketimbang Ngemis Banjarmasin, dan masih banyak komunitas ketimbang ngemis lainnya di setiap daerah.

Komunitas Ketimbang Ngemis ini terhubung dengan pengikut serta para donatur melalui aplikasi instagram dan line official sebagai media komunikasi untuk memberikan update informasi terbaru serta menjawab pertanyaan-pertanyaan yang muncul dari beberapa pengguna seputar kegiatan komunitas sosial ini.

Namun terkadang tidak semua *followers* dan donator mau mengecek satu persatu mana target yang sudah di berikan bantuan dan mana yang belum, sehingga pertanyaan yang sama terkadang muncul berulang-ulang di line official. Diharapkan dengan adanya website ini membuat para relawan, donator serta *followers* bisa dengan lebih mudah turut memantau setiap kegiatan yang sedang berjalan.

Website ini dibangun bukan untuk menggantikan media komunikasi dan informasi yang ada di komunitas, namun untuk melengkapinya agar mempermudah semua pihak yang terlibat. Dari permasalahan diatas maka penulis

mengangkat permasalahan ini dalam penyusunan skripsi yang berjudul “Media Informasi berbasis web di Komunitas Ketimbang Ngemis Solo”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : Bagaimana merancang dan membuat media informasi berbasis web yang dapat mempermudah informasi serta dapat dijadikan jembatan antara Komunitas Ketimbang Ngemis, relawan dan para donator.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pertimbangan diatas dan agar peneliti berfokus pada permasalahan pokok maka pembahasan akan dibatasi sebagai berikut :

- Pembuatan website dibatasi hanya kepada Komunitas Ketimbang Ngemis Solo saja.
- Web menyediakan fasilitas antara lain upload, event, sign in, sign up, serta informasi target.
- Admin dapat menambah, menghapus, mengedit serta mengkonfirmasi donasi yang telah disalurkan oleh para donator.
- Donatur yang telah terdaftar sebagai member dapat mengetahui detail penyaluran dana di halaman laporan keuangan yang tersedia.
- Web ini juga akan memuat tentang transparansi keuangan komunitas yang bisa diakses oleh member atau donator.
- Web ini dirancang dengan menggunakan Bahasa pemrograman HTML, PHP, CSS untuk perancangan system dan MySQL untuk pengolahan database system.

- Pembahasan tidak mencakup pada system keamanan website.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penulis dalam melakukan penelitian serta menyusun skripsi ini adalah :

- Sebagai syarat kelulusan program Strata 1 (S1) pada bidang studi Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Menyediakan dan memberi kemudahan pada semua pihak yang terlibat di Komunitas Ketimbang Ngemis dengan cara memberikan rincian informasi dengan jelas serta diharapkan bisa berkomunikasi dengan lebih transparan melalu website ini.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Pembuatan Sistem Informasi di Komunitas Ketimbang Ngemis Solo berbasis web bermanfaat untuk :

- Mempermudah semua pihak dalam mengakses informasi target dan *event* dengan cepat.
- Dengan adanya web ini donator tidak perlu bertanya no. rekening dan menunggu konfirmasi kepada admin jika ingin berdonasi karena semuanya sudah tersedia di web.
- Admin tidak perlu untuk selalu *membroadcast* jika akan ada *event* karena *event* akan selalu ada di halaman utama web.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan berbagai macam metode untuk menemukan masalah, dan mendapat data- data yang dibutuhkan sehingga penyusunan tugas akhir dapat diselesaikan dengan baik serta sesuai dengan tujuan penulis. Adapun metode penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

- **Wawancara**

Pada kesempatan ini penulis melakukan wawancara kepada ketua KNS (Ketimbang Ngemis Solo) serta para member yang ditujukan untuk mendapat masukan data apa saja yang kiranya diperlukan dalam pembuatan website.

- **Studi Lapangan**

Studi lapangan adalah metode yang dilakukan oleh penulis secara langsung di lapangan, dalam hal ini penulis melakukan penelitian pada Komunitas Ketimbang Ngemis Solo sebagai objek penelitian untuk mendapatkan data-data yang diperlukan, data inilah yang nanti akan digunakan apabila metode wawancara dirasa masih kurang.

- **Studi Pustaka**

Penulis mempelajari dari buku-buku atau referensi yang berkaitan dengan masalah yang sedang dihadapi, sehingga memiliki landasan teori dalam menganalisa data.

- **Studi Literatur**

Studi Literatur merupakan metode yang dilakukan oleh penulis dengan mengunjungi dan mempelajari website atau situs-situs yang berhubungan dengan penelitian ini.

## **1.6.2 Metode Analisis**

Penulis menggunakan metode analisis PIECES untuk menentukan sistem baru ini layak atau tidak, maka diperlukan suatu analisis terhadap beberapa kriteria yaitu kinerja (*Performance*), informasi (*Information*), ekonomi (*Economic*), kontrol (*Control*), efisiensi (*Efficiency*), dan pelayanan (*Services*).

### **1.6.2.1 Analisis Kebutuhan Sistem**

Tujuan dari fase analisis adalah memahami kebutuhan dari sistem baru dan mengembangkan sebuah sistem yang mawadahi kebutuhan tersebut atau memutuskan bahwa sebenarnya pengembangan sistem baru tidak dibutuhkan. Terdapat dua macam kebutuhan sistem, yaitu :

1. **Kebutuhan Fungsional**

Kebutuhan Fungsional adalah jenis kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem, selain itu berisi tentang informasi-informasi yang harus ada dan dihasilkan oleh sistem.

2. **Kebutuhan Non Fungsional**

Kebutuhan Non Fungsional adalah jenis kebutuhan yang menitikberatkan pada property perilaku yang dimiliki oleh sistem.

### **1.6.2.2 Analisis Kelayakan Sistem**

Analisis Kelayakan Sistem adalah mempertimbangkan apakah sistem yang baru akan diterapkan layak dengan situasi dan kondisi tersebut.

### **1.6.3 Metode Perancangan**

Metode Perancangan yang penulis gunakan yaitu dengan menggunakan pendekatan UML (*Unified Modelling Language*) untuk perancangan pemodelan operasi perangkat lunak. Diagram UML (*Unified Modelling Language*) yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Sequence Diagram*.

### **1.6.4 Metode Pengembangan**

Untuk pengembangan sistem penulis menggunakan metode SDLC (Sistem Development Life Cycle) atau sering disebut sebagai metode *waterfall*. Metode *waterfall* merupakan metode klasik yang sederhana dengan aliran sistem yang linier, output dari setiap tahap merupakan input bagi tahap berikutnya (Kristanto, 2004).

### **1.7 Metode Testing**

Pada tahap ini penulis akan melakukan uji coba penelitian dengan menggunakan White Box Testing dan Black Box Testing.

### **1.8 Sistematika Penulisan**

Penulisan Skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari lima bab dan digunakan sebagai acuan pokok adalah sebagai berikut :

**BAB I           PENDAHULUAN**

Bab I akan membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

**BAB II           LANDASAN TEORI**

Bab II akan membahas mengenai konsep dasar teori-teori yang akan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan Media Informasi berbasis web di Komunitas Ketimbang Ngemis Solo.

**BAB III          ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab III akan membahas tentang identifikasi masalah, analisis sistem, perancangan sistem, dan perancangan aplikasi.

**BAB IV          IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab IV akan menguraikan mengenai penjelasan tentang rencana implementasi serta pembahasan proses pembuatan aplikasi.

**BAB V           PENUTUP**

Bab V akan memuat kesimpulan yang didapatkan dari seluruh bab yang telah dikerjakan dan berisi saran hasil analisis dari penulis untuk pengembangan lebih lanjut.