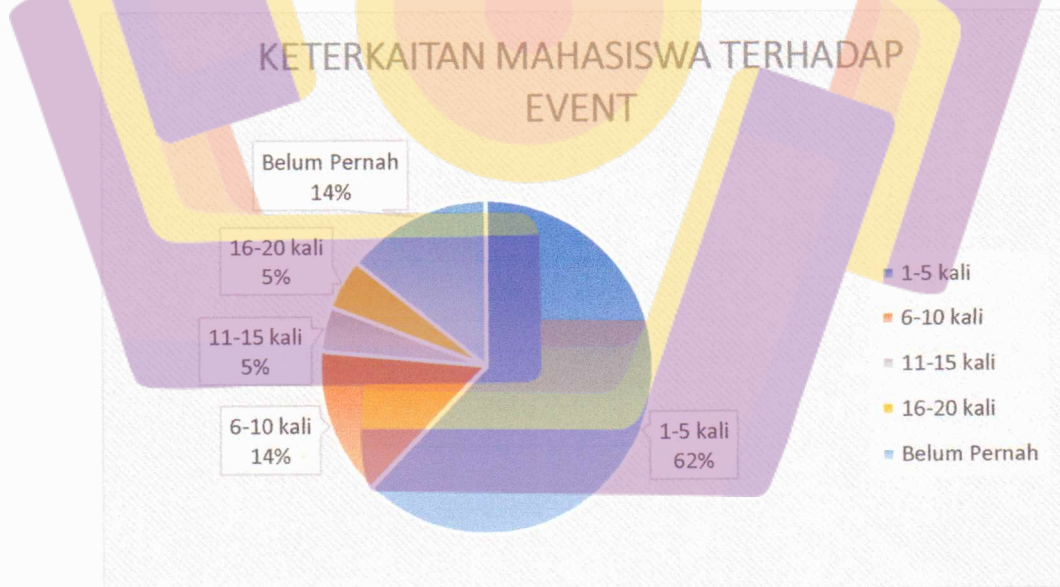


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

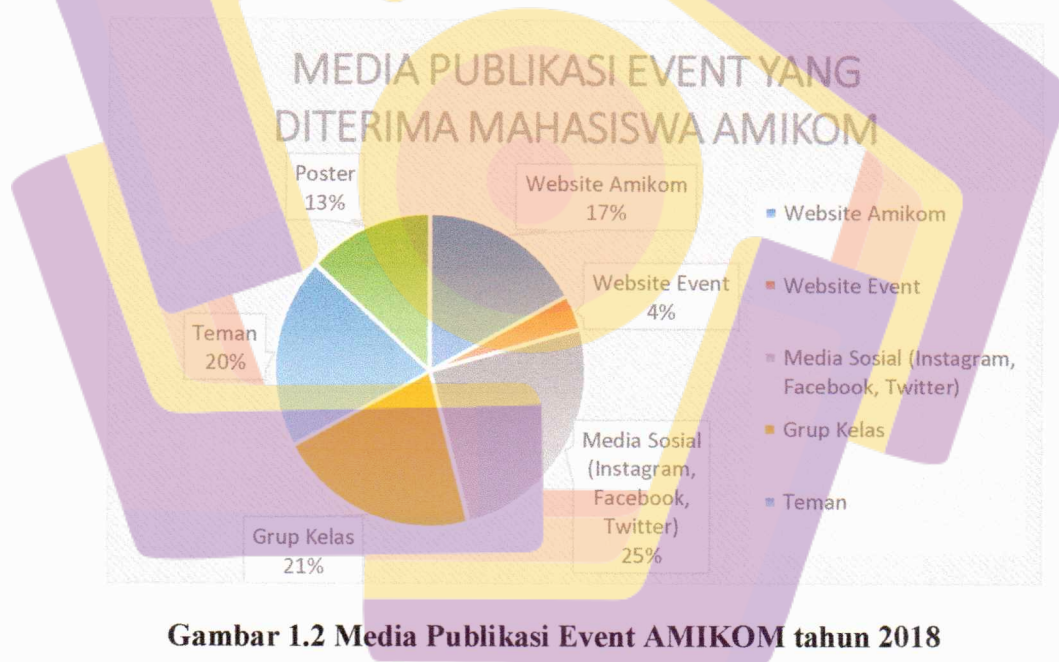
Event kampus merupakan kegiatan yang cukup diminati oleh mahasiswa di Universitas AMIKOM Yogyakarta, yang dimana adanya fasilitas dari beberapa *event* yang ada membuat mahasiswa tidak hanya mendapatkan ilmu saja, akan tetapi fasilitas lain seperti halnya sertifikat bahkan relasi baru membuat mahasiswa ingin mengikuti *event* tersebut. Berikut adalah hasil survei keminatan mahasiswa terhadap *event* yang ada di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun yang berada di luar kampus.



Gambar 1.1 Keterkaitan Mahasiswa terhadap Event Kampus tahun

2018

Dari hasil survei diatas dapat diambil kesimpulan bahwa setidaknya mahasiswa AMIKOM mengikuti suatu *event* sebanyak 1 hingga 5 kali setiap tahunnya dengan persentase 62% dari 183 responden mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta. Namun bagaimana caranya informasi *event* kampus dapat tersampaikan kepada mahasiswa AMIKOM?, untuk saat ini wadah promosi yang perlukan sebagai penyampaian informasi bagi para peserta *event* adalah berupa sosial media, website, grup kelas seperti WhattsApp dan lain-lain. Dan dibawah ini adalah hasil survei dari mana saja mahasiswa AMIKOM mendapat informasi mengenai *event* yang berlangsung di kampus.



Dari hasil survei diatas kita dapat melihat sekitar 25% media publikasi yang diterima mahasiswa AMIKOM terhadap suatu *event* adalah media sosial seperti halnya Instagram, Facebook dan Twitter, ini menunjukkan bahwa media sosial merupakan media publikasi yang lebih banyak dikunjungi oleh mahasiswa AMIKOM. Kemudian setelah mahasiswa mendapatkan informasi *event*, langkah

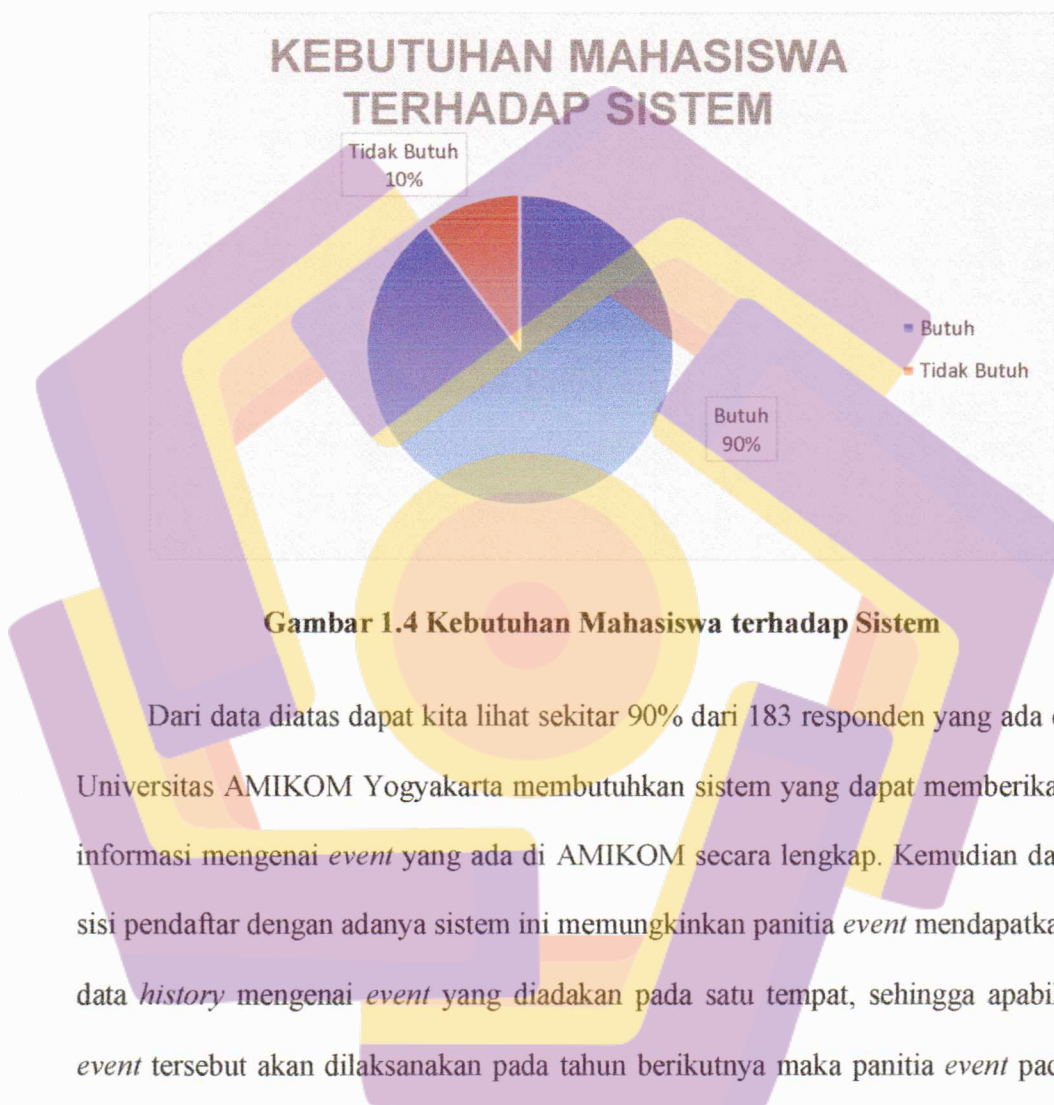
selanjutnya yang akan dilakukan mahasiswa adalah mendaftar menjadi peserta *event* tersebut, dan dibawah ini adalah sistem yang digunakan panitia *event* untuk pendaftaran peserta.



Gambar 1.3 Sistem Pendaftaran Event tahun 2018

Dari data diatas sekitar 45% dari 9 Responden (UKM Universitas AMIKOM Yogyakarta) masih menggunakan sistem manual untuk pendaftaran peserta *event*. Dari hasil survei diatas ada beberapa masalah yang timbul mengenai alur peserta dari mengetahui informasi *event* hingga hari dilaksanakannya *event*, yaitu tidak semua *event* kampus terekspos sampai ke seluruh mahasiswa dan belum terorganisirnya suatu *event* yang ada di AMIKOM sehingga mengakibatkan tertinggalnya informasi mengenai adanya *event* yang diselenggarakan. Kemudian timbulah pertanyaan sebagai berikut, apakah mahasiswa membutuhkan suatu sistem dimana sistem tersebut dapat menampung semua informasi *event* yang ada di Universitas AMIKOM Yogyakarta? Sehingga apabila semua informasi mengenai *event* di kampus disatukan akan memberi

dampak positif yaitu kevalidan informasi serta *event* yang ada di AMIKOM lebih terorganisir. Dari pertanyaan diatas kita dapat melihat pada data dibawah ini yang menunjukkan kebutuhan peserta terhadap sistem.



Gambar 1.4 Kebutuhan Mahasiswa terhadap Sistem

Dari data diatas dapat kita lihat sekitar 90% dari 183 responden yang ada di Universitas AMIKOM Yogyakarta membutuhkan sistem yang dapat memberikan informasi mengenai *event* yang ada di AMIKOM secara lengkap. Kemudian dari sisi pendaftar dengan adanya sistem ini memungkinkan panitia *event* mendapatkan data *history* mengenai *event* yang diadakan pada satu tempat, sehingga apabila *event* tersebut akan dilaksanakan pada tahun berikutnya maka panitia *event* pada tahun berikutnya tidak kesulitan mencari data. Kemudian kami disini bermaksud menambahkan sistem *e-ticket* untuk mempermudah pendaftaran peserta yang melakukan pembayaran secara *transfer* maupun langsung serta mengurangi pemakaian kertas kwitansi sebagai bukti pendaftaran. Kami juga menyediakan

fitur *e-sertificate* yang dimana sertifikat tinggal di download oleh peserta, sehingga panitia tidak perlu memberikan sertifikat secara langsung kepada peserta.

Dalam pembuatan *website* ini kami menggunakan konsep *crowdsourcing* yaitu upaya untuk memperoleh suatu tujuan dengan memanfaatkan adanya keikutsertaan banyak orang. Alasan menggunakan konsep *crowdsourcing* untuk membantu penyelenggara *event* Unit Kegiatan Mahasiswa dan Lembaga untuk mempromosikan *eventnya* secara berkala dan tidak memakan biaya serta untuk mempermudah peserta untuk mendaftar *event* yang ingin diikuti.

Kemudian tools yang akan kami gunakan antara lain, MySQL sebagai Database, HTML, CSS dan PHP sebagai bahasa pemrograman, Sublime sebagai text editor, Code Igniter dan Bootstrap sebagai Framework, Web Browser sebagai tempat eksekusi program yang dibuat dan tools penunjang lainnya seperti Astah, Axure, Photoshop dan MySQL Workbench.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat portal web *event* Universitas AMIKOM Yogyakarta sebagai tempat promosi atau penyampaian informasi yang lebih kompleks?
2. Bagaimana membuat portal web *event* Universitas AMIKOM Yogyakarta untuk mempermudah pendaftaran *event* untuk peserta?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. *Event* yang diadakan adalah *event* yang diselenggarakan Unit Kegiatan Mahasiswa dan Lembaga Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Untuk ajang promosi hanya dari Unit Kegiatan Mahasiswa dan Lembaga Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. *Website* mencakup perancangan dan pengimplementasian pada obyek.

1.4 Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian adalah :

1. Dapat membantu penyelenggara *event* UKM dan Lembaga untuk mempromosikan *eventnya* secara berkala dan tidak memakan biaya.
2. Dapat mempermudah penyelenggara *event* UKM dan Lembaga untuk perekapan data peserta.
3. Dapat mempermudah peserta *event* UKM dan Lembaga untuk mendaftar *event* yang ingin diikuti kapan saja dan dimana saja.
4. Dapat mempermudah penyelenggara *event* UKM dan Lembaga dengan membuat *e-ticket* yang mempersingkat waktu dan biaya.
5. Dapat mempermudah penyelenggara membagikan sertifikat dengan *e-sertificate*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat dibagi menjadi dua kategori yakni, kategori teoritis dan praktis.

Untuk manfaat teoritis dari penelitian ini adalah pengimplementasian teori mengenai portal web *crowdsourcing* pada web *event* kampus Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Adapun manfaat praktis yang diperoleh, yakni :

1. Bagi penyelenggara *event* dapat mempublikasikan *event* dengan mudah dan memperoleh peserta *event* lebih banyak.
2. Bagi peserta *event* dapat memperoleh informasi *event* kampus AMIKOM secara mudah dan dapat mendaftarkan diri pada *event* tersebut.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan sebagai acuan dalam menyusun penelitian dengan cara observasi, kuisisioner, dan wawancara. Sumber data primer yang diperoleh langsung dari instansi baik melalui pengamatan maupun pencatatan objek pannelitian, yang meliputi :

1. Observasi

Pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan terhadap gejala atau peristiwa yang diselidiki pada objek penelitian secara langsung. Salah satu contoh observasi yang dilakukan adalah pengamatan dan pencatatan pendaftaran *event* di Universitas AMIKOM Yogyakarta yang selama ini banyak menggunakan google form dan manual.

2. Kuisisioner

Pengumpulan data melalui google form yang disebar ke semua UKM dan mahasiswa untuk mengetahui permasalahan disetiap *event* dan seberapa penting info *event* untuk mahasiswa dan umum.

1.6.2 Metode Perancangan Sistem

Peneliti menggunakan model *flowchart* dan UML (*Unified Modelling Language*) untuk perancangan sistem dan ERD (*Entity Relationship Diagram*) untuk perancangan database.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, metode perancangan sistem, metode perancangan sistem.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini berisi teori penunjang dan dasar-dasar teori yang mendukung dalam pengolahan portal web, dan *crowdsourcing*, beserta *software-software* yang digunakan.

BAB III : TINJAUAN UMUM

Dalam bab ini dijelaskan tentang latar belakang, visi dan misi, sejarah serta penjelasan lain yang berhubungan dengan portal web *Event* Universitas AMIKOM Yogyakarta.

BAB IV : PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini diuraikan tentang rancangan umum sistem, rancangan program, dan pembahasan mengenai proses pembuatan aplikasi dengan *software-software* yang mendukung.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang daftar sumber – sumber informasi dan teori yang dari buku perpustakaan maupun dari jurnal online.