

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dunia informasi sekarang ini mengalami kemajuan perkembangan yang begitu pesat dan cepat. Semua kegiatan yang dilakukan membutuhkan informasi dan bisa juga dikatakan setiap kegiatan dituntut untuk menghasilkan informasi yang bermanfaat. Informasi yang disajikan secara cepat, tepat, dan akurat akan membuat semakin mudahnya untuk mengambil keputusan.

Perkembangan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dapat dilaksanakan dengan cepat, tepat dan akurat, sehingga akhirnya akan meningkatkan produktivitas. Teknologi Informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan.

Ketersediaan informasi yang akurat dan aktual dewasa ini semakin menjadi sebuah keharusan bagi setiap instansi maupun lembaga pendidikan yang menyadari betul akan pentingnya keberadaan sebuah informasi. Terlebih tuntutan dari masyarakat yang memiliki kepentingan baik secara langsung maupun tidak

langsung terhadap instansi maupun lembaga pendidikan, semakin menghendaki agar efisiensi dalam memperoleh informasi juga menjadi pertimbangan utama

Untuk memenuhi kebutuhan informasi yang menitik-beratkan pada segi efisiensi, maka sebuah instansi atau lembaga pendidikan harus tepat dalam memilih media untuk menyajikan informasi yang akan diberikan. Selain mempertimbangkan efisiensi bagi para pencari informasi, aspek efektivitas pemilihan media informasi juga harus dipertimbangkan dengan betul.

Media penyampaian informasi merupakan salah satu faktor penentu dalam sukses tidaknya informasi itu sampai pada pencari informasi. Media yang digunakan harus menarik dan interaktif agar pencari informasi tidak merasa bosan dan jenuh ketika informasi itu disajikan. Macromedia Flash 8 merupakan software aplikasi yang menawarkan bentuk yang interaktif dan menarik untuk digunakan sebagai media penyampaian informasi.

Aplikasi menggunakan Flash merupakan pilihan yang tepat sebagai tampilan yang menarik. Oleh karena itu, kami akan membuat media informasi dimana informasi yang dihasilkan akan ditampilkan dari Flash. Karena Flash telah menjadi platform baru yang mempunyai interface lebih menarik untuk penyampaian informasi. Yang nantinya tampilan dari Flash mengenai informasi yang berkaitan dengan ruang lingkup instansi atau lembaga pendidikan.

Media yang digunakan tidak hanya berbasis Flash tetapi juga menggunakan media yang berbasis website. Website merupakan media informasi yang sangat populer sekarang ini. Website (situs web) merupakan alamat URL

(*Uniform Resource Locator*) yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan data dan informasi dengan topik tertentu. Website terdiri dari :

- Web page (halaman web) merupakan halaman khusus dari website tertentu yang tersimpan dalam bentuk file. Dalam web page tersimpan berbagai informasi dan link yang menghubungkan suatu informasi ke informasi lain baik dalam web page yang sama maupun web page yang lain pada web page yang berbeda.
- Homepage (halaman utama) merupakan halaman pertama atau sampul dari suatu website yang biasanya digunakan untuk memberikan informasi singkat mengenai isi dari website tersebut dan siapa pemiliknya.

Dalam media informasi yang kami buat, kami menjadikan website sebagai web services dimana web services tersebut akan menyediakan informasi yang nanti datanya akan diakses dari Flash.

Inti dari pengertian web services adalah suatu web yang dapat melayani berbagai platform, misalkan web dapat diakses dari Windows kemudian juga web dapat diakses menggunakan Linux dan juga web dapat diakses menggunakan Java. Jadi Web services ini akan menampilkan data yang diambil dari database yang kemudian akan ditampilkan menggunakan Flash yang memiliki interface lebih menarik.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari hasil pemikiran dan uji coba kami, maka masalah-masalah yang timbul dapat kami rumuskan sebagai berikut :

- a. Bagaimana membangun sebuah aplikasi sistem akademik yang dapat menjadi media penyampaian informasi yang efektif ?
- b. Bagaimana membangun aplikasi sistem akademik yang dapat membantu mahasiswa dalam mendapatkan informasi yang cepat, tepat, dan akurat ?
- c. Bagaimana membangun aplikasi sistem akademik yang sekiranya dapat dijadikan sarana berpendapat dan memperluas wawasan ?
- d. Bagaimana agar aplikasi sistem akademik ini dapat memenuhi kebutuhan informasi yang menitik-beratkan pada segi efisiensi ?

1.3. Batasan Masalah

Untuk dapat menghasilkan sistem informasi, maka suatu masalah harus mempunyai batasan-batasan dan asumsi yang akan digunakan. Batasan ini bertujuan untuk membatasi permasalahan yang sedang dibahas, sehingga permasalahan tidak meluas dan tentunya akan dapat memperoleh suatu solusi dari permasalahan yang sedang dibahas.

Agar hasilnya lebih optimal dan tepat sasaran dengan mengingat rumusan masalah yang kami alami, maka kami membuat batasan untuk membahas rumusan masalah yang ada. Batasan masalah tersebut adalah kami berusaha membuat interface semenarik mungkin agar tampilan dari Flash lebih hidup.

1.4. Tujuan

Ada beberapa tujuan mengapa dalam TA mengambil judul "Smart Information System at University", yaitu :

- a. Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar AMD di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- b. Sebagai salah satu sumber penyampain informasi pada instansi atau lembaga pendidikan.
- c. Sebagai salah satu cara untuk mendapatkan pengalaman dalam mengerjakan sebuah proyek yang dibatasi oleh waktu.

1.5. Metodologi Penelitian

Untuk memperoleh data-data yang diperlukan untuk menyusun Tugas Akhir ini, kami menggunakan beberapa metode., yaitu ;

1. Metode Observasi : Pengumpulan data dengan cara peneliti langsung, mengadakan pengamatan terhadap permasalahan yang akan diteliti.
2. Metode Interview : Pengumpulan data dengan cara peneliti mengajukan pertanyaan - pertanyaan yang sesuai dengan masalah yang akan dipecahkan.
3. Metode Pustaka : Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mempelajari buku – buku atau referensi yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi.

4. Metode Browsing Internet : Pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan browsing internet untuk mencari referensi sebanyak mungkin yang dimaksudkan untuk menunjang pembuatan program ini.
5. Metode Pemikiran Langsung : Yaitu merupakan metode dengan mengambil analisis secara langsung dengan mengambil referensi dari pengamatan dan bahan-bahan data yang didapat.

1.6. Jadwal Kegiatan

KEGIATAN	Oktober				November				Desember			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Persiapan												
Pengumpulan Data												
Analisis data												
Merancang Sistem												
Programming												
Uji Coba Program												
Membuat Laporan												

1.7. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini, kami menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan gambaran dari tugas akhir yang berisi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB II. DASAR TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan tentang dasar teori sistem informasi, teknologi yang digunakan dalam proses pembuatan, konsep dasar basis data dan teori dari alur sistem.

BAB III. RANCANGAN PEMBUATAN SYSTEM

Pada bab ini diuraikan tentang susunan rancangan pembuatan program aplikasi yang berbasis pada interface dari tahap awal sampai akhir. Mulai dari perancangan database sampai pembuatan animasi pada flash.

BAB IV. PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang pembahasan mengenai proses pembuatan program aplikasi dengan menggunakan software-software pilihan yang mendukung dalam proses pembuatan.

BAB V. PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran yang diberikan penulis pada pembuatan program aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka berisi mengenai sumber-sumber materi yang telah memberikan masukan bagi kami dalam mengerjakan TA ini.

