

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Organisasi pada dasarnya merupakan sebuah wadah atau tempat dimana orang-orang berkumpul untuk saling berinteraksi atau bekerjasama secara rasional, sistematis, terencana, terorganisir, dipimpin dan terkendali dalam memanfaatkan sumber daya (uang, material, mesin, metode, lingkungan), sarana-prasarana, data dan lain sebagainya yang digunakan secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan organisasi.

Pada pembukaan UU No 17 tahun 2013 menyatakan bahwa kebebasan berserikat, berkumpul dan mengeluarkan pendapat merupakan bagian dari hak asasi manusia dalam kehidupan berbangsa dan bernegara dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia yang dijamin oleh Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Dengan adanya Undang-Undang ini maka tidak mengherankan jika terdapat bermacam-macam organisasi, baik itu milik negara maupun organisasi-organisasi swasta, *profit* maupun *nonprofit* dengan latar belakang organisasi yang berbeda-beda.

Perkembangan yang cepat memicu persaingan yang begitu tinggi antar organisasi untuk memenangkan tujuannya masing-masing. Dalam persaingan tersebut kemudian menimbulkan minat organisasi untuk memanfaatkan



Teknologi Informasi sebagai alat untuk memenangkan persaingan dengan organisasi lain.

Teknologi Informasi dalam terjemahan secara bebas merupakan suatu teknik atau cara yang digunakan untuk mengolah data termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang *relevant*, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan. Pemanfaatan teknologi informasi untuk memenangkan persaingan organisasi, saat ini sudah merupakan sesuatu yang sangat penting dalam tubuh sebuah organisasi modern. Pemanfaatan teknologi informasi ini juga tentunya tidak jarang mendapatkan kendala-kendala baik itu budaya, kondisi negara, kondisi daerah, infrastruktur maupun sumber daya manusia.

Himpunan Keluarga Mahasiswa Kabupaten Buru Selatan Yogyakarta merupakan sebuah organisasi yang berfungsi untuk menghimpun mahasiswa daerah asal Buru Selatan selama menempuh pendidikan di kota Yogyakarta.² Didirikan pada awal Desember tahun 2008, sampai sekarang masih terus dikembangkan sebagai wadah yang *relevant* bagi mahasiswa daerah untuk berkumpul, berinteraksi, berkreasi juga berinovasi terkhusus berkaitan dengan isu-isu lokal yang berkembang di Kabupaten Buru Selatan, Maluku Tengah.

Berbagai macam isu yang berkembang khususnya menyangkut dengan isu daerah sangat penting untuk dikaji, dianalisis secara tajam, kemudian

² AD organisasi HKMKBS-YK, BAB IV, pasal 8, hal 3

diberikan solusi kritis yang mampu memberikan perubahan efektif bagi permasalahan-permasalahan yang muncul baik dari politik sampai kepada permasalahan degradasi budaya daerah. Tidak hanya itu pendidikan juga menjadi salah satu titik fokus dalam kerja-kerja Himpunan Keluarga Mahasiswa Kab. Buru Selatan sebagaimana tugas utama mereka ketika datang ke kota Yogyakarta. Solusi kritis inilah yang menjadi ujung tombak Himpunan Keluarga Mahasiswa Kab. Buru Selatan dalam memberikan perubahan yang *relevant* terhadap dinamika kehidupan yang berkembang khususnya dalam lingkup kedaerahan.

Oleh karena itu, dari pemaparan di atas penulis akan mengangkat penelitian yang berkenaan dengan pemanfaatan teknologi informasi pada organisasi Himpunan Keluarga Mahasiswa Kab. Buru Selatan untuk mempelajari keuntungan pemanfaatan teknologi informasi tersebut. Dalam penelitian ini penulis mengangkat judul “Analisis Dan Perancangan Website Sebagai Media Informasi Himpunan Keluarga Mahasiswa Kabupaten Buru Selatan - Yogyakarta”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka penulis dapat merumuskan masalah yaitu:

Bagaimana merancang bangun Media Informasi berbasis website organisasi Himpunan Keluarga Mahasiswa Kabupaten Buru Selatan Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan ruang lingkup permasalahan mengenai perancangan media informasi Himpunan Keluarga Mahasiswa Kabupaten Buru Selatan Yogyakarta Meliputi:

1. Perancangan sistem ini dilakukan dengan menggunakan bahasa HTML, PHP, dan database MySQL.
2. Pembangunan Sistem Informasi berbasis website ini lebih ditekankan pada pemanfaatan penyebaran informasi organisasi.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah menghasilkan media informasi berbasis website yang *relevant* bagi Himpunan Keluarga Mahasiswa Kabupaten Buru Selatan Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian ini meliputi tahapan awal, yaitu dengan penentuan latar belakang masalah kemudian dilakukan perumusan masalah untuk selanjutnya dilakukan tahapan pembatasan masalah yang akan difokuskan dalam perancangan sistem informasi. Tahapan selanjutnya adalah pengkajian teori dilanjutkan dengan tahapan pengumpulan data lalu data tersebut dianalisa, kemudian dilakukan perancangan sistem, pengujian lalu yang terakhir adalah implementasi sistem dan pemeliharaan.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam metode pengumpulan data ini terbagi menjadi beberapa tahapan, yaitu:

1) Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung terhadap objek yang akan dijadikan sumber data penelitian sehingga dapat mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan penelitian langsung kepada sumber datanya. Pada metode ini penulis melakukan pengamatan langsung di organisasi Himpunan Keluarga Mahasiswa Kabupaten Buru Selatan Yogyakarta.

2) Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan Tanya Jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang terkait atau objek penelitian. Pada metode pengumpulan data dengan cara interview ini penulis melakukan wawancara langsung terhadap sekretaris organisasi tentang media yang sedang berjalan.

3) Metode Studi Literatur

Metode pengumpulan data dengan cara literatur yang biasa dipakai seperti mempelajari buku-buku yang berhubungan dengan website, pengelolaan database, PHP, MySQL serta memanfaatkan fasilitas internet untuk mengunjungi situs-situs yang berhubungan dengan bahasan penelitian.

1.7 Metode Analisis

Analisis Media informasi ini meliputi analisis kebutuhan sistem informasi dan analisis kelayakan sistem informasi.

1.8 Metode Perancangan

Pada perancangan Media informasi ini meliputi perancangan proses, perancangan *database* dan perancangan *interface*.

1.9 Pengembangan Pengembangan

Metode yang digunakan yaitu metode *Waterfall (Classic Life Cycle)*, untuk lebih jelasnya tahapan dari *Waterfall* sebagai berikut:

- 1) Rekayasa sistem, yaitu kegiatan untuk menentukan informasi apa yang dibutuhkan oleh sistem atau menentukan kebutuhan-kebutuhan dari sistem yang dibuat.
- 2) Analisis sistem, yaitu kegiatan untuk memperoleh informasi tentang sistem, menganalisa data-data yang ada dalam sistem terutama yang berhubungan dengan pengembangan sistem informasi berbasis website.
- 3) Perancangan, dilakukan berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan sebelumnya kemudian merancang perangkat lunak dengan cara merancang Diagram Konteks, Data Flow Diagram (DFD), Entity Relationship Diagram (ERD), Struktur File, Struktur Menu, Masukan dan Keluaran.

- 4) Pengkodean, yaitu suatu kegiatan untuk membuat program atau mengimplementasikan hasil rancangan dalam bahasa komputer.
- 5) Pengetesan, kegiatan untuk melihat apakah sudah benar atau belum jika digunakan.
- 6) Perawatan, kegiatan untuk memelihara program aplikasi yang dibuat.

1.10 Metode Pengujian

Pengujian sistem dilakukan dalam dua tahap, yaitu:

1) *White box testing*

Cara pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada, dan menganalisis apakah ada kesalahan atau tidak. Jika ada modul yang menghasilkan output yang tidak sesuai dengan proses yang dilakukan, maka baris-baris program, variabel, dan parameter yang terlibat pada unit tersebut akan dicek satu persatu dan diperbaiki, kemudian di-compile ulang.

2) *Black box testing*

Berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Disebut juga pengujian *behavioral* atau pengujian partisi. Pengujian black box memungkinkan pemrogram perangkat lunak mendapatkan serangkaian input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program.

1.11 Metode Implementasi

Pada implementasi ini meliputi *coding* program, *testing* program dan pemeliharaan sistem.

1.12 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini terdapat sistematika penulisan yang terdiri dari bagian-bagian yang saling terhubung sehingga dapat digunakan sebagai acuan pokok untuk penyusunan laporan skripsi antara lain:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, metode pengumpulan data, metode analisis, metode perancangan, metode pengembangan, metode testing, metode implementasi dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori-teori yang mendasari pembahasan secara rinci dapat berupa definisi atau model matematis yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan membahas tentang analisis sistem informasi berbasis website sekaligus perancangan. Analisis dimulai dengan tinjauan umum, analisis kelemahan, analisis kebutuhan, dan analisis kelayakan

sistem informasi. Perancangan sistem informasi meliputi perancangan proses, perancangan basis data, serta perancangan antar muka. Dilanjutkan dengan metode penelitian, alat dan bahasan serta alur penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang alur sistem, instalasi sistem, model sistem serta hasil pengujian.

BAB V PENUTUP

Bab ini menerangkan kesimpulan serta saran peneliti tentang media informasi yang dibangun baik kelebihan maupun kekurangannya sehingga dapat menghasilkan karya yang lebih baik lagi ke depan.