

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Semakin berkembangnya teknologi informasi membuat semakin majunya masyarakat dunia, salah satunya pemanfaatan teknologi informasi dalam berbagai bidang. Tren pemanfaatan teknologi informasi yang berkembang sekarang ini semakin maju, sehingga membuat masyarakat meninggalkan proses secara manual yang membutuhkan waktu lebih lama dan cara yang rumit untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Melalui teknologi informasi yang berkembang saat ini, pengelolaan informasi dapat dilakukan dengan lebih efektif, efisien, dan optimal.

Jaringan Gusduran adalah jaringan kerja (*network*) yang terdiri dari berbagai individu, komunitas, dan lembaga yang menamakan diri Gusduran. Gusduran sendiri merupakan sebutan untuk para murid, pengagum, dan penerus pemikiran serta perjuangan Gusdur (panggilan akrab Abdurrahman Wahid). Jaringan Gusduran memfokuskan sinergi kerjanya pada dimensi – dimensi yang telah ditekuni Gusdur, yakni meliputi : Islam, dan keimanan, kultural, negara dan kemanusiaan. Jaringan Gusduran juga mempunyai kegiatan rutin yang dinamakan Kuliah Pemikiran Gusdur (KPG). Kuliah pemikiran Gusdur merupakan kegiatan rutin yang ditujukan untuk mengamalkan serta melestarikan pemikiran Gusdur.

Penyimpanan data peserta KPG menjadi tanggungjawab panitia pelaksana KPG untuk berlangsungnya kegiatan perkuliahan yang akan diadakan. Sistem pendaftaran yang ada saat ini masih menggunakan sistem manual, yaitu dengan cara pendaftar mendaftarkan diri langsung melalui panitia KPG, dengan mengisi form yang telah disediakan oleh panitia, dan apabila memenuhi kualifikasi, peserta akan dihubungi melalui pesan singkat. Permasalahan yang ada saat ini adalah dengan semakin banyaknya pendaftar KPG dan terbatasnya jumlah panitia, tentu sistem manual seperti ini tidaklah efisien, maka diperlukanlah sebuah sistem yang mampu mengatasi permasalahan pendaftaran dan rekapitulasi data pada sistem pendaftaran perkuliahan.

Berdasarkan hal tersebut di atas, untuk mengatasi permasalahan serta memudahkan sistem pendaftaran pada kegiatan tersebut, maka penulis tertarik untuk membuat skripsi dengan judul **“Analisis dan Perancangan Media Pendaftaran Kelas Pemikiran Gusdur pada Komunitas Jaringan Gusdurian”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah **“Bagaimana merancang media pendaftaran kelas pemikiran Gusdur pada komunitas Jaringan Gusdurian agar lebih efektif dan efisien?”**

### 1.3 Batasan Masalah

Permasalahan yang tercakup tidak berkembang terlalu jauh atau menyimpang dari tujuannya dan tidak mengurangi efektifitas pemecahannya, maka penulis melakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Pendaftaran kelas pemikiran Gusdur tersebut berbasis *website*.
2. Sistem dapat mengolah data pendaftar atau peserta perkuliahan pada proses penerimaan peserta.
3. Media pendaftaran yang dibuat meliputi data deskripsi singkat dan tujuan KPG, nilai – nilai utama yang diajarkan oleh Gusdur, informasi tentang pemateri KPG, informasi materi dan *link download* materi KPG, informasi tentang tanggal – tanggal penting KPG, Galeri KPG, testimoni dari mereka yang pernah mengikuti KPG, informasi singkat tentang komunitas Jaringan Gusduran serta alamat dan kontak komunitas yang bisa dihubungi.
4. Sistem pendaftaran yang dihasilkan terdiri dari halaman *front-end* dan *back-end*.
5. Tidak membahas keamanan *website* dan SEO.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk membuat media pendaftaran dan pendataan peserta perkuliahan berbasis *website* untuk meningkatkan pelayanan pada proses penerimaan dan pendataan peserta perkuliahan.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini untuk panitia KPG adalah sebagai berikut :

1. Dapat meningkatkan mutu pelayanan di komunitas Jaringan Gusdurian dalam proses penerimaan dan pendataan peserta perkuliahan.
2. Dapat meningkatkan efisiensi kerja panitia penerimaan peserta perkuliahan.
3. Dapat mengurangi kesalahan panitia dalam proses rekapitulasi data peserta.

#### 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis untuk mengumpulkan data antara lain :

## 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

### 1.6.1.1 Metode Wawancara

Metode wawancara yaitu metode penelitian untuk mengumpulkan data dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan narasumber yang berhubungan dengan objek penelitian.

### 1.6.1.2 Metode Observasi

Metode observasi yaitu pengamatan secara langsung terhadap objek yang akan diteliti menggunakan seluruh indera pendukung, terhadap aktifitas atau hal – hal yang akan diamati secara sistematis untuk memperoleh informasi yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

## 1.6.2 Metode Analisis

Penerapan metode analisis PIECES dalam perancangan sistem ini berguna untuk mengevaluasi *performance, information, economic, control, efisien, dan service* pada komunitas Jaringan Gusdurian.

## 1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang akan digunakan penulis untuk menggambarkan proses adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan *flowchart* sistem.
2. Pembuatan *data flow diagram (DFD)*.

3. Pembuatan rancangan basis data seperti *entity relationship diagram* (ERD) dan relasi antar tabel.
4. Pembuatan rancangan *user interface*.

#### **1.6.4 Metode Pengembangan**

Tahap pengembangan yang dilakukan oleh penulis menggunakan metode pengembangan *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *waterfall*. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju tahap analisis, *desain*, *coding/implementation*, *testing/verification* dan *maintenance*.

#### **1.6.5 Metode Uji Coba (Testing)**

##### **1.6.5.1 White-Box Testing**

Pengujian yang dilakukan terkait dengan struktur kode seperti *function* dan *method* apakah algoritma yang digunakan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.

##### **1.6.5.2 Black-Box Testing**

Pengujian yang dilakukan terkait dengan spesifikasi fungsional dari perangkat lunak. Penguji melakukan inputan dan pengetesan pada spesifikasi fungsi program, apakah *software* yang dibuat mampu berjalan dengan baik sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini terdiri dari lima bab, masing-masing bab memiliki poin-poin tersendiri. Lima bab tersebut antara lain :

### **BAB I            PENDAHULUAN**

Bab I ini terdiri dari tujuh sub bab, yaitu latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II            LANDASAN TEORI**

Bab II memuat tentang konsep dasar perancangan media pendaftaran, langkah – langkah dalam pengembangannya serta tinjauan pustaka yang diperlukan dalam pembuatan Sistem pendafrtan yang didapat dari buku, jurnal di internet, maupun modul – modul kuliah, serta berdasarkan pandangan penulis sendiri.

### **BAB III          ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab III berisi hasil analisis dan perancangan yang diajukan beserta perancangan lengkapnya, yang meliputi, analisis masalah, analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, dan perancangan sistem, yang meliputi perancangan proses, basis data, dan perancangan *interface*.

#### **BAB IV      IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab IV ini membahas tentang implementasi yang dibuat berdasarkan penerapan SDLC yang memaparkan keterangan database beserta tabel – tabelnya. Bagian pembahasan juga akan dilakukan *white-box* dan *black-box testing*.

#### **BAB V      PENUTUP**

Bab V memuat kesimpulan yang didapatkan dari seluruh bab yang telah dikerjakan. Pada bab ini juga terdapat saran – saran untuk menjadikan media ini menjadi lebih baik.

