

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Youth Impact Solo merupakan komunitas anak muda yang memiliki tujuan membangun anak muda yang memiliki kehidupan dekat dengan Tuhan serta berdampak bagi masyarakat dan kota Solo. Kegiatannya berupa ibadah, olahraga, berdoa dan *sharing* yang bermanfaat untuk membangun setiap anggotanya untuk dapat lebih baik lagi. Dengan memiliki anggota tetap berjumlah sekitar 200 orang bahkan kadang pada kegiatan besar anak muda yang ikut bisa mencapai sekitar 800 orang. Dengan anak muda berjumlah sebanyak itu, keinginan dari pengurus Youth Impact Solo untuk dapat menjaga anak muda yang sudah tergabung maupun yang akan bergabung. Jumlah yang tidak sedikit itu, menimbulkan beberapa masalah baru yang dihadapi pengurus komunitas. Masalah terbesarnya adalah bagaimana mengetahui dan menyimpan setiap informasi dari setiap anggota dengan tepat. Kemudian ada masalah lainnya yaitu mengetahui jumlah kedatangan tiap kegiatan, karena dengan mengetahui jumlah kedatangan anggota bisa membantu pengurus komunitas menentukan keputusan keputusan selanjutnya. Dan masalah terbesar yang timbul merupakan bagaimana memantau setiap anggota komunitas, karena komunitas Youth Impact Solo ini ingin membantu anak muda untuk berkembang lebih baik lagi. Seperti contohnya, apakah ada beberapa anggota yang sudah selesai kuliah dan memerlukan pekerjaan. Kemudian pengurus bisa membantu dengan menghubungkan perusahaan atau usaha milik anggota komunitas dan anggota yang memerlukan pekerjaan. Dengan memantau setiap anggota komunitas bisa membuat komunitas

semakin berdampak dan sangat membantu untuk anak muda. Dan tidak bisa disangkal lagi, penyampaian informasi secara cepat dan tepat sangat diperlukan sekarang ini. Ditambah dengan anggota yang semakin bertambah banyak perlunya pembaharuan cara penyampaian informasi. Jika sebelumnya menggunakan media sosial yang belum tersampaikan secara menyeluruh kepada tiap anggota dan mengajak secara lisan saja. Diperlukan teknologi yang bisa menyelesaikan masalah ini.

Teknologi sistem informasi dimana menggunakan sebuah input informasi kemudian diproses oleh sebuah sistem komputer dan menghasilkan sebuah output berupa informasi. Dengan teknologi ini yang dapat membantu menyimpan informasi setiap anggotanya dan menyampaikan informasi kegiatan atau informasi seputar komunitas kepada setiap anggotanya. Dan yang terpenting membuat sistem presensi baru. Karena dengan presensi para pengurus dapat melihat perkembangan, keadaan setiap anggotanya dan melihat pertemuan komunitas. Sistem presensi yang sudah berjalan adalah menggunakan *Microsoft Excel*, dimana kekurangannya merupakan tidak dapat langsung memproses data informasi yang didapatkan sesuai dengan keinginan komunitas. Maka dari itu, diperlukan sistem presensi yang baru. Bukan hanya dapat memonitor siapa saja yang datang dan tidak datang, melainkan bisa mengetahui jumlah anggota yang dapat datang. Dengan mengetahui jumlah anggota yang datang, pengurus bisa memberikan fasilitas yang sesuai. Seperti tempat kegiatan dimana yang cocok, jumlah konsumsi yang akan disiapkan dan berbagai keputusan pengurus agar dapat sesuai dan tepat sasaran. Dan yang tidak kalah pentingnya mengetahui siapa saja yang tidak datang, karena komunitas bisa dikatakan sebagai keluarga bagi

mereka yang tidak memiliki keluarga di kota Solo. Sehingga bisa menjenguk anggota yang sakit atau bahkan anggota yang tidak ada kabarnya. Pengurus dan anggota bisa membantu setiap anggota-anggota yang membutuhkan bantuan. Kemudian masalah penyampain informasi menjadi masalah yang mudah diatasi pada zaman digital sekarang ini. Tetapi kendala yang dihadapi oleh pengurus sangatlah berbeda, dengan hanya mengandalkan media sosial saja. Bisa dikatakan karena terlalu banyak informasi yang berbeda-beda di media sosial, informasi yang ingin disampaikan komunitas oleh pengurus tidak tersampaikan sepenuhnya. Maka itu keluarlah sebuah solusi untuk memberikan pemberitahuan atau *notifikasi* kepada tiap anggota melalui *sms*. Sistem presensi yang akan dirancang ini juga memiliki kemampuan sebagai *sms gateway*. Dengan beberapa usulan pemecahan masalah ini diharapkan dapat membantu komunitas Youth Impact Solo.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana merancang dan membuat sistem informasi presensi *sms gateway* yang sesuai dengan kebutuhan komunitas Youth Impact Solo untuk memudahkan pengurus komunitas dalam memantau anggotanya dan memudahkan tiap anggota mengetahui kegiatan komunitas secara tepat dan efisien.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah di atas, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Sistem informasi yang dibangun ini untuk mengelola proses presensi anggota, penyampaian informasi dan penyimpanan informasi anggota.
2. Sistem presensi berupa presensi datang anggota komunitas, sistem penyampaian informasi berupa *sms gateway*
3. Penelitian ini dibatasi dengan pembuatan sistem presensi berbasis *website* dengan menggunakan bahasa pemrograman *HTML* dan *PHP* serta sebagai manajemen *database* menggunakan *MySQL*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah pembuatan sebuah sistem informasi yang dapat mempermudah proses presensi

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

- a. Mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang telah didapat selama kuliah.
- b. Menambah pengalaman pembuatan sistem presensi dan *sms gateway*.

2. Bagi Komunitas Youth Impact Solo

- a. Memiliki sistem presensi yang baru serta penyampain informasi berupa *sms gateway*
- b. Memiliki ketepatan dan keakuratan informasi untuk anggotanya

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam melakukan pengumpulan data-data yang diperlukan untuk penelitian ini digunakan beberapa metode, yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Yaitu suatu metode pengumpulan data informasi dengan cara melakukan pengamatan dan mengumpulkan secara langsung kebutuhan sistem pada pengurus komunitas.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung dengan pengurus komunitas dan beberapa orang yang terlibat dalam komunitas ini .

1.6.2 Metode Analisis

Pada penelitian ini menggunakan metode analisis PIECES, analisis PIECES adalah untuk menentukan suatu system baru itu layak atau tidak, maka dilakukan analisis terhadap beberapa kriteria yaitu kinerja (*Performance*), informasi (*Information*), ekonomi (*Economic*), control (*Control*), efesiensi (*Efficiency*), dan pelayanan (*Services*).

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan sistem secara umum merupakan tahap persiapan dari rancangan secara rinci terhadap sistem baru yang akan ditetapkan. Melakukan perancangan dimulai dengan membuat *Entity Relationship Diagram* (ERD), relasi antar tabel, *flowchart*, *Data Flow Diagram* (DFD) diantaranya *Context Diagram*, DFD Level 0, DFD Level 1 dan rancangan

struktur tabel sebagai metode perancangannya serta antarmuka sistem untuk memudahkan proses implementasi pada tahap selanjutnya.

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode yang digunakan untuk pengembangan sistem informasi yang akan dibuat adalah *waterfall*, yaitu dengan melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ketahap analisis, perancangan, implementasi, *testing*. Dalam tahapan ini penulis akan melakukan pendefinisian kebutuhan sistem dan menggambarkan sistem yang akan di buat.

1.6.5 Metode Testing

Setiap sistem sebelum dipergunakan secara umum diperlukan uji coba terlebih dahulu terhadap kualitas hasil atau *output* apakah sesuai atau tidak. Metode pengujian yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini ada dua yaitu *black box testing* dan *white box testing* sebagai perbaikan dan mengukur kualitas sistem yang dibangun, dengan mencari kemungkinan kesalahan yang ada pada sistem dan selanjutnya melakukan perbaikan kesalahan tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan tugas akhir ini akan disusun secara sistematika dalam 5 bab, masing-masing dapat diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas garis besar dari tugas akhir yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan secara umum tentang pengetahuan dasar dan teknologi yang mendukung pembuatan website antara lain konsep dasar sistem, dasar-dasar informasi dan software yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis sistem, termasuk didalamnya analisis kelemahan, analisis kerja dan analisis kebutuhan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang implementasi program yang dibuat dan hasil uji coba sistem beserta pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan dari proses pengembangan sistem dan berupa saran untuk perbaikan sistem yang dihasilkan untuk kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA