

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ikatan Mahasiswa Banyumas Yogyakarta (IMBAS) merupakan organisasi atau komunitas kemahasiswaan yang berasal dari provinsi Jawa Tengah kabupaten Banyumas. Sebagian besar anggota IMBAS merupakan mahasiswa yang berasal dari kabupaten Banyumas dan sedang menempuh pendidikan kuliah di Yogyakarta. Tidak jarang juga mahasiswa dari daerah lain yang ikut gabung menjadi anggota.

IMBAS sering mengadakan kegiatan-kegiatan rutin seperti nongkrong bareng, bermain badminton, bakti sosial ke masyarakat Yogyakarta maupun ke daerah-daerah yang mengalami bencana alam atau musibah lain nya. Masih banyak mahasiswa yang berasal dari daerah Banyumas belum mengetahui apa itu IMBAS?, apa untungnya ikut IMBAS?. Terbukti dengan sedikitnya partisipasi anggota yang mengikuti acara dan kegiatan-kegiatan yang IMBAS adakan.

Kurangnya penyampaian informasi tentang IMBAS terhadap masyarakat Yogyakarta dan sekitarnya membuat IMBAS susah dikenali oleh kalangan mahasiswa yang berasal dari daerah Banyumas maupun mahasiswa yang berasal dari daerah lain. Tidak tersedianya wadah untuk menampung aspirasi, kritik dan saran anggota, sehingga IMBAS kesulitan untuk berkembang sesuai keinginan dan kebutuhan masyarakat Yogyakarta dan sekitarnya.

Berdasarkan masalah yang penulis uraikan diatas, maka penulis memberikan solusi dengan membuat sebuah "Website Komunitas pada Ikatan Mahasiswa Banyumas Yogyakarta". Dengan adanya website komunitas tersebut

diharapkan dapat memudahkan pengurus IMBAS dalam menyampaikan informasi kepada anggota. Sedangkan untuk anggota IMBAS dapat mempermudah dalam hal penyampaian aspirasi, kritik dan saran yang dapat membangun IMBAS lebih baik lagi. Serta kemudahan dalam menjalin silaturahmi antar anggota.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dapat di ambil rumusan masalah yaitu "Bagaimana merancang dan membangun website komunitas pada Ikatan Mahasiswa Banyumas Yogyakarta?".

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan yang ada akan dibatasi pada pembuatan sistem informasi website Komunitas pada Ikatan Mahasiswa Banyumas meliputi :

- a. Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP 5.6.24, database MySQL versi 5.0.11 dan web server Apache 2.4.23.
- b. Merancang website Komunitas pada Ikatan Mahasiswa Banyumas yang berada di Yogyakarta.
- c. Dibangun menggunakan *Framework* PHP yaitu Codeigniter 3.1.9, *Text Editor* Sublime Text 3.1.1 *build* 3176 dan *Firefox Developer Edition* 62.0b11(64-bit).
- d. Website memiliki 4 hak akses meliputi admin, pengurus, anggota dan pengunjung.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka maksud dan tujuan pembuatan website komunitas meliputi :

1. Menyajikan website komunitas untuk mempermudah penyampaian dan penyebaran informasi tentang Ikatan Mahasiswa Banyumas Yogyakarta.
2. Mengkaji model usulan aspirasi, kritik dan saran anggota dan masyarakat umum guna membangun IMBAS lebih baik.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian digunakan penulis untuk mendapatkan data yang lengkap dan sesuai. Metode penelitian yang dipakai peneliti meliputi :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode Observasi

Metode observasi dilakukan dengan mendatangi *basecamp* IMBAS dan mengikuti kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan. Untuk mendapatkan data yang terjadi dilapangan guna keperluan penelitian.

1.5.1.2 Metode Wawancara

Metode wawancara dilakukan dengan mewawancarai pengurus maupun anggota yang sudah bergabung dengan Komunitas IMBAS, supaya mendapat informasi yang tepat.

1.5.2 Metode Analisis

Merupakan metode yang digunakan untuk menganalisa masalah sistem lama yang terjadi di IMBAS. Peneliti menggunakan metode analisis PIECES (*performance, information, economy, control, efficiency, service*).

1.5.3 Metode Perancangan

Perancangan sistem pada penelitian ini menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri dari *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram* dan *Class Diagram*. Perancangan *interface* dan perancangan database.

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan adalah *System Development Life Cycle* (SDLC) meliputi identifikasi dan seleksi proyek, inisiasi dan perencanaan, tahapan analisis, tahapan desain, implementasi dan pemeliharaan. Model SDLC yang digunakan adalah *waterfall*.

1.5.5 Metode Testing

Metode testing yang akan digunakan adalah metode *black box testing* yaitu dengan melakukan pengujian dengan menjalankan unit atau modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses bisnis yang diinginkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan pada penelitian ini membagi menjadi beberapa bab yang yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah , maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang uraian teori-teori yang mendasari pembuatan sistem informasi komunitas, definisi tentang sistem, informasi, sistem informasi, UML, *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, MySQL, PHP, Codeigniter serta teori yang dibutuhkan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisi tentang deskripsi objek penelitian, analisis sistem yang terdiri dari identifikasi masalah, analisis pieces, analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan. Perancangan sistem terdiri dari perancangan *UML* perancangan *database* dan perancangan *interface*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pembahasan sistem yang telah dirancang pada BAB III seperti implementasi *database*, implementasi *interface* dan *testing* sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari perancangan sistem hingga implementasi rancangan serta saran yang diberikan oleh peneliti untuk pengembangan sistem di penelitian selanjutnya.