

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini web merupakan salah satu sumber informasi yang banyak dipakai. Sebagai suatu aplikasi, web dibuat dengan tujuan agar pemakai dapat berinteraksi dengan penyedia informasi secara mudah dan cepat melalui dunia internet. Aplikasi Web tidak lagi sebagai pemebri informasi yang statis, melainkan juga yang dinamis, dengan melakukan koneksi terhadap database.[1]

Komunitas Saung Mimpi adalah komunitas pendidikan dengan teknik mengajar sambil bermain melalui permainan berbasis profesi. Saung Mimpi hadir dengan harapan agar dapat berkolaborasi dengan anak untuk menumbuhkan rasa aktualisasi diri, keberanian berbicara didepan public, bereksperimen dan semangat berwirausaha. Di setiap kegiatannya komunitas Saung Mimpi membuka pendaftaran relawan. Dalam proses penerimaan relawan belum ada sistem yang mengolah data pendaftaran relawan. Informasi tentang komunitas Saung Mimpi masih kurang lengkap dan update sehingga masyarakat kurang mengetahuinya .

Dari hal tersebut maka penulis membuat website yang berisi informasi komunitas Saung Mimpi yang dapat diakses secara online. Diharapkan dengan adanya website ini dapat mempermudah pengurus komunitas Saung Mimpi dalam penyampaian informasi serta mengolah data pendaftaran relawan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan pada Tugas Akhir sebagai berikut: Bagaimana membuat website sistem informasi pendaftaran relawan komunitas Saung Mimpi.

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah diatas maka masalah yang dibahas hanya meliputi pembuatan website sebagai sistem informasi, pengolahan data pendaftaran relawan dan data relawan komunitas Saung Mimpi.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat website Sistem Informasi dan Pendaftaran Relawan Komunitas Saung Mimpi.

Manfaat dari pembuatan website komunitas Saung Mimpi adalah memberikan informasi dari semua kegiatan Komunitas Saung Mimpi dan memudahkan dalam pengolahan data pendaftaran relawan.

1.5 Metodologi Penelitian

Berdasarkan tujuan dari pembuatan tugas akhir ini, maka untuk menyelesaikan masalah yang ada dilakukan langkah sebagai berikut:

1. Metode Wawancara (Interview)

Metode ini adalah metode dengan cara berkomunikasi atau bertanya langsung dengan pengurus Komunitas Saung Mimpi untuk menanyakan tentang sistem yang ingin dirancang.

2. Metode Observasi (Observation)

Metode ini merupakan metode dengan cara pengumpulan data melalui pengamatan dan penelitian langsung terhadap objek yang akan diteliti secara sistematis.

3. Metode Perancangan

Metode yang dilakukan sebelum membuat sistem, yaitu perancangan sistem akan dibuat seperti apa agar hasil akhir sesuai dengan harapan.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan tugas akhir ini terdiri dari lima bab, masing-masing bab mempunyai poin-poin tersendiri. Lima bab tersebut yaitu:

a. Bab I berisi tentang Pendahuluan

Pada Bab I ini terdiri dari tujuh sub bab yang terdiri dari latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

b. Bab II berisi tentang Landasan Teori

Bab II ini memuat tinjauan pustaka dan kerangka pemikiran pada pembuatan website sistem informasi dan pendaftaran komunitas.

c. Bab III berisi tentang Gambaran Umum

Pada Bab III ini berisi tentang sejarah, visi dan misi, struktur komunitas dan kegiatan Komunitas Saung Mimpi.

d. Bab IV berisi Pembahasan

Pada Bab IV ini berisi tentang langkah, hasil analisa dan pembahasan tentang pembuatan website sistem informasi dan pendaftaran komunitas yang sifatnya terpadu.

e. Bab V berisi tentang Penutup

Bab V ini memuat kesimpulan dan saran pada pembuatan website sistem informasi dan pendaftaran.

