

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Majalah dinding memiliki peran yang cukup tinggi dalam upaya pembinaan dan pembentukan siswa, baik dalam aspek pengetahuan, kemampuan / keterampilan, bakat dan minat maupun sikap. Peranan majalah dinding yang tampak pokok sebagai salah satu fasilitas kegiatan siswa secara fisik dan faktual serta memiliki empat fungsi, yaitu : (1) informative; (2) komunikatif; (3) rekreatif; (4) kreatif (Widodo, HS, 1992).

Majalah dinding atau biasa disebut mading telah banyak digunakan oleh perguruan tinggi di kampus yogyakarta sebagai media publikasi *event* yang diselenggarakan oleh komunitas kampus (*event organizer*), karena proses publikasinya yang bisa dibilang mudah karena hanya menempelkan poster-poster pada setiap mading di kampus. Akan tetapi, Terdapat beberapa permasalahan yang timbul saat menggunakan cara konvensional tersebut :

1. *Event organizer* tidak mudah mendapatkan *insight* berupa, berapa banyak poster telah dilihat oleh mahasiswa atau masyarakat umum (*user*).

2. Poster *event* yang diletakkan di mading tidak dapat dijangkau oleh *user* saat kampus tutup, sehingga penyebaran informasinya terbatas oleh ruang dan waktu.
3. Kertas poster yang menempel di mading terkadang menumpuk, rusak dan hilang sehingga *user* kehilangan informasi.
4. *User* susah untuk mencari *event* dari *event organizer* yang sesuai dengan keinginan, *user* biasanya hanya mendapatkan informasi dari mading kampus tertentu dan mereka tidak sanggup untuk melihat semua mading yang ada di perguruan tinggi yogyakarta karena terbatasnya waktu tenaga, dan biaya.
5. Informasi mading kurang tervalidasi karena pengawasan tidak *realtime*, hal ini dapat menjadi celah mading, karena pihak-pihak tidak bertanggung jawab dapat ikut serta mempublikasikan informasi.
6. *Event organizer* cukup sulit untuk mengelola *event* yang telah dipublikasikan seperti melihat berapa banyak *user* akan hadir, batal hadir, dan telah konfirmasi kehadiran.
7. Proses pendaftaran *event* belum otomatis sehingga *user* masih butuh waktu lebih untuk melakukan pendaftaran.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis ingin merancang sebuah sistem integrasi pengelolaan *event* komunitas pada perguruan

tinggi di yogyakarta menjadi lebih efektif dan efisien bagi *event organizer* dan *user*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah seperti yang diuraikan di atas, dapat dikemukakan beberapa rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana membangun sistem integrasi pengelolaan *event* yang dapat digunakan oleh komunitas di perguruan tinggi yogyakarta sebagai media untuk mempublikasikan dan mengelola *event* ?
2. Bagaimana membangun sistem agar mahasiswa atau masyarakat umum kapanpun dan dimanapun dapat melihat dan mendaftar *event*, serta mendapatkan informasi *event* dipublikasikan oleh komunitas yang telah diakui secara resmi oleh kampus atau belum ?

1.3 Batasan Masalah

Untuk mendapatkan hasil penelitian seperti yang diharapkan dan penelitian dapat terarahkan, maka permasalahan dalam penelitian ini akan dibatasi sebagai berikut.

1. Sistem pengelolaan *event* yang dirancang adalah sebuah website berbasis *online* menggunakan PHP dibangun dengan *framework* codeigniter dan manajemen database MySQL.
2. Sistem ini hanya dapat digunakan oleh komunitas kampus (*event organizer*) untuk :

- a. Publikasi & *draft event*.
 - b. Manajemen pendaftar *event* (pembatalan kehadiran, konfirmasi kehadiran peserta).
 - c. Statistik *event* (total dilihat, total pendaftar akan hadir, total pendaftar batal hadir, total pendaftar telah konfirmasi kehadiran).
 - d. Verifikasi komunitas bahwa telah diakui oleh perguruan tinggi dengan mengupload dokumen.
3. Sistem ini hanya dapat digunakan oleh mahasiswa dan masyarakat umum untuk :
- a. Melihat dan menemukan *event-event* yang berasal dari komunitas kampus di yogyakarta.
 - b. Mendaftar *event*.
 - c. Membatalkan kehadiran pada suatu *event*.
 - d. Mendapatkan informasi jika *event* berasal dari komunitas yang belum terverifikasi.
4. Sasaran pengguna sistem ini adalah komunitas kampus, mahasiswa, dan masyarakat umum.
5. Metode yang digunakan untuk memverifikasi komunitas yang telah diakui oleh kampus menggunakan *check manual*.
6. Sistem ini dibangun hingga tahap uji coba.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dan rumusan masalah diatas, maka maksud dari penelitian ini ialah untuk membuat sistem integrasi pengelolaan *event* komunitas berbasis *online* yang dapat digunakan oleh komunitas-komunitas di perguruan tinggi yogyakarta.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Membangun aplikasi dengan nama inMading sebagai sistem integrasi pengelolaan *event* komunitas pada perguruan tinggi di yogyakarta.
2. Membangun sistem untuk mahasiswa dan masyarakat umum mencari dan mendaftar *event* yang diselenggarakan oleh komunitas kampus.
3. Menerapkan sistem untuk mengetahui pendafar yang batal hadir *event*.
4. Menerapkan sistem untuk mengurangi informasi *event* yang berasal dari pihak-pihak tidak bertanggung jawab.
5. Mempercepat dan mempermudah proses publikasi dan pendaftaran *event* kapanpun dan dimanapun.

1.5 Metode Penelitian

Metode Penelitian dalam pembuatan skripsi ini sebagai berikut.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan 3 cara yaitu:

- a. Wawancara

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan fakta-fakta yang mendukung dengan mengadakan percakapan langsung dengan komunitas kampus, mahasiswa dan masyarakat umum.

b. Observasi

Metode ini digunakan untuk mengamati secara langsung bagaimana interaksi mahasiswa dan masyarakat umum terhadap penerapan mading sebagai media publikasi *event* komunitas kampus pada perguruan tinggi di Yogyakarta.

c. Studi Pustaka

Metode ini digunakan untuk mencari masalah yang sedang dialami oleh komunitas, mahasiswa dan masyarakat mengenai penerapan mading sebagai media publikasi *event* komunitas melalui jurnal, buku, dan artikel yang dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.

1.5.2 Metode Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisis sebagai berikut.

1. Metode analisis PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency and Service*) untuk memperoleh pokok-pokok permasalahan yang lebih spesifik.
2. Analisis Kebutuhan Sistem
 - a. Analisis Kebutuhan Fungsional
 - b. Analisis Kebutuhan Non Fungsional
3. Analisis Kelayakan Sistem
 - a. Analisis Kelayakan Teknologi

- b. Analisis Kelayakan Hukum
- c. Analisis Kelayakan Operasional

1.5.3 Metode Perancangan

Perancangan dilakukan untuk mendapatkan deskripsi arsitektural perangkat lunak, deskripsi antarmuka, deskripsi data, dan deskripsi prosedural. Pada tahap ini menggunakan DFD (*Data Flow Diagram*).

1.5.4 Metode Pengembangan

Pada metode ini akan dilakukan pembuatan sistem dengan menggunakan metode *Prototyping* dengan tahapan sebagai berikut.

1. Pengumpulan Kebutuhan
2. Perancangan Cepat
3. Bangun *Prototype*
4. Evaluasi *Prototype*
5. Perbaiki *Prototype*

1.5.5 Metode Testing

Melakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat dengan beberapa indikator, antara lain:

1. Pengujian *Validation* Sistem
2. Pengujian *Validation* Data
3. Pengujian Kode Program
4. Pengujian Antarmuka Pengguna
5. Pengujian Kompatibilitas

1.6 Sistematika Penulisan

Tugas akhir ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut.

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang berhubungan dengan penelitian, metode pengembangan sistem, dan perancangan sistem yang dibuat oleh penulis.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai tata cara metode analisa dan perancangan sistem yang digunakan untuk mengolah sumber data yang dibutuhkan sistem, antara lain: *Data Flow Diagram(DFD)*, *Entity Relationship Diagram(ERD)* dan Relasi Antar Tabel, dengan menggunakan metode *System Development Life Circle (SDLC Prototyping)*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini memuat mengenai tahapan perancangan, pembahasan dan pengujian sistem yang dikembangkan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari semua hasil tahapan yang telah dilalui selama penelitian serta saran-saran untuk penelitian selanjutnya.