

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi dan Sistem Informasi saat ini menuntun manusia modern untuk selalu berfikir lebih inovatif agar mampu menciptakan sistem baru yang dapat membantu dan mempermudah kinerja manusia. Salah satu sistem yang akan membantu kinerja manusia adalah sistem internet. Dewasa ini banyak orang menggunakan internet untuk menyampaikan informasi maupun untuk mencari informasi bahkan internet sudah menjadi kebutuhan pokok bagi sebagian orang.

Berbicara mengenai internet pasti tidak lepas dari website. Website adalah aplikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi melalui internet. Aplikasi website ini sangat mudah digunakan dan praktis. Dengan website orang bisa menyampaikan informasi kepada banyak orang maupun mendapatkan informasi yang diinginkan untuk keperluan organisasi dan dapat di akses dari manapun selama ada koneksi ke jaringan.

Asrama Merapi Singgalang dibangun pada tahun 1962 oleh yayasan beringin, yang awal pendiriannya untuk menangani masalah kesejahteraan mahasiswa yang berasal dari Sumatra Barat. Terutama masalah ekonomi dan pondokan bagi mahasiswa yang baru datang. Asrama ini dibangun atas sumbangan dari pemerintah Sumatra Barat. Pengolahan asrama sepenuhnya dilakukan oleh mahasiswa penghuni asrama. Pengolahan asrama Merapi Singgalang masih menggunakan sistem manual oleh pengurus asrama. Penerimaan calon penghuni asrama juga masih manual dimana calon anggota asrama mengisi formulir

langsung di asrama Merapi Singgalang. dari sisi keamanan data juga masih kurang maksimal karena data mahasiswa penghuni asrama yang ditulis di kertas sehingga rentan terjadi kerusakan dan kehilangan. Untuk mengatasi hal tersebut maka penulis akan merancang suatu aplikasi "**Media Informasi Asrama Mahasiswa Merapi Singgalang Sumatera Barat Berbasis Web**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka pokok permasalahannya adalah : Bagaimana membuat media informasi berbasis web untuk memudahkan pengurus dalam mengelolah dan menyampaikan informasi Asrama Merapi Singgalang?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan sistem ini penulis memberikan batasan masalah dimana informasi yang di dapatkan sebagai berikut:

1. Sistem yang dibuat dapat memberikan informasi mengenai Asrama Merapi Singgalang.
2. Sistem yang hanya menampilkan kegiatan penghuni Asrama Merapi Singgalang.
3. Sistem yang dibuat digunakan untuk pendaftaran calon penghuni baru Asrama Merapi Singgalang.
4. Software yang digunakan untuk membuat aplikasi sistem informasi pengolahan asrama Merapi Singgalang yaitu sublime text 3, XAMPP, Mozilla Firefox, Adobe Photoshop CS4, Script PHP, CSS, JavaScript, MySQL, dan Script Html.

1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian

Manfaat dan tujuan yang di harapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Asrama Merapi Singgalang

- 1) Memudahkan pengurus dalam mengelolah dan penyampaikan informasi Asrama Merapi Singgalang.
- 2) Mempercepat kinerja pelayanan terhadap calon anggota baru yang ingin tinggal di Asrama Merapi Singgalang, sehingga dapat menghemat waktu.

2. Bagi Mahasiswa

- 1) Mengembangkan ilmu serta teori selama mengikuti perkuliahan.
- 2) Agar mahasiswa dapat merancang dan menyusun sistem informasi berbasis web.
- 3) Dapat membuat aplikasi pemrograman yang berkaitan dengan sistem informasi.
- 4) Memenuhi prasyarat kelulusan program strata satu di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Agar menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data guna pemecahan masalah yang berkaitan dengan sistim yang akan di buat, maka dalam proses pencarian data agar mendapatkan informasi yang akurat akan di gunakan metode sebagai berikut.

1. Wawancara

Metode ini penulis melakukan wawancara secara langsung terhadap pihak yang berkaitan untuk memperoleh informasi.

2. Observasi

Metode ini penulis melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan pengolahan data pada tempat penelitian.

3. Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan membaca buku agar mendapat bahan tambahan dan informasi yang bersifat teoritis untuk menunjang laporan yang berkaitan dengan topik yang di ambil serta pemecahan masalahnya.

4. Metode Kearsipan

Metode Kearsipan adalah metode pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data arsip yang sudah ada, yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi.

1.5.2. Analisis

Dalam metode ini, penulis mengadakan pemeriksaan keabsahan data, penulis juga membandingkan kelebihan dan kekurangan antara sistem lama dengan sistem yang baru.

1.5.3. Perancangan

Dalam metode ini, penulis mulai membuat sebuah rancangan desain dan struktur menu untuk membangun sebuah perangkat lunak pengolahan data.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini di bagi dalam lima bab, sistematika pembahasan masing-masing bab adalah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

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

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan oleh penulis sebagai dasar penelitian dan gambaran umum obyek penelitian.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang analisis perancangan sistem. Selain itu penulis melakukan studi kelayakan uji, kelayakan teknologi, operasi, ekonomi hukum, dan sumber daya. Dalam hasil uji kelayakan ekonomi juga terdapat analisis

biaya manfaat yang nantinya akan digunakan untuk mengukur apakah sistem yang baru layak untuk dikembangkan atau tidak berdasarkan nilai ekonomi.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam ini menjelaskan tentang implementasi yang terdiri dari pembuatan program, pengujian program, instalasi software, pengujian sistem, pelatihan personil, konversi sistem, pemeliharaan sistem, dan manual program.

BAB V. PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari pembahasan secara menyeluruh dari pembuatan sistem dan saran pengembangan sistem untuk lebih maju.

