

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini telah banyak terbentuk komunitas-komunitas dalam berbagai macam bidang. Salah satu yang memiliki banyak peminat yaitu dibidang olah raga terutama sepak bola. Dengan perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat, komunitas-komunitas tersebut kini tidak hanya melakukan kegiatan secara langsung, tetapi juga aktif di dunia maya khususnya di jejaring sosial. Jejaring sosial biasanya menjadi wadah bagi para *member* untuk berinteraksi dengan anggota yang lain. Namun jejaring sosial juga memiliki banyak kekurangan, yaitu data-data dari komunitas tidak dapat terorganisir dengan baik. Salah satu data yang penting yaitu data anggota yang seharusnya tersusun dengan baik sehingga lebih mudah digunakan ketika dibutuhkan.

Sebagian besar komunitas masih mengandalkan cara manual dalam proses pendaftaran anggota baru seperti contohnya komunitas Manchester United Supporter Trust Wonosobo (MUST-WON). Hal ini mengakibatkan tidak efektifnya proses pendaftaran, kurang efisien, sehingga pengurus komunitas kesulitan melakukan *backup* data anggota. Berdasarkan pemikiran diatas maka penulis mengambil judul **"Pembuatan Website Komunitas Manchester United Supporter Trust Wonosobo Menggunakan PHP dan MySQL"**.

1.2 Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang di atas, dapat diambil suatu pokok masalah dari sistem komunikasi antara pengurus dengan anggota dan pendataan yang masih manual adalah bagaimana membuat aplikasi website komunitas MUST-WON sebagai alat komunikasi dan pendataan yang efisien dan efektif?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah yang ada, penulis memberikan batasan-batasan dengan tujuan agar penyusunan tidak melakukan penyimpangan yang terlalu jauh dari judul maupun tema. Batasan-batasan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Data yang diolah meliputi : data admin, data pengurus, data member, data news, data gallery, data events, dan data komentar.
2. Form registrasi member baru.
3. Pembuatan Aplikasi Website komunitas menggunakan bahasa pemrograman PHP, MySQL server, dan XAMPP.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam perancangan sistem informasi ini adalah MySQL dan PHP.
5. Hak akses input dapat dilakukan oleh admin dan pengunjung website.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan diadakan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dari sisi pengguna, aplikasi website ini dapat menampilkan :
 - a. Halaman utama

- b. Halaman tentang komunitas MUST-WON
 - c. Berita tentang Manchester United
 - d. Kegiatan/*events* yang diadakan MUST-WON
 - e. Galeri foto-foto yang berhubungan dengan kegiatan MUST-WON dan Manchester United
 - f. Pengunjung dapat berkomentar di setiap artikel news, events, dan galeri
 - g. Form Registrasi keanggotaan MUST-WON bagi yang ingin bergabung menjadi member baru komunitas MUST-WON
2. Dari sisi webserver, admin dapat :
- a. Login
 - b. Menambahkan, mengubah, dan menghapus berita, events, dan galeri foto-foto
 - c. Membalas dan menghapus komentar-komentar pengunjung web
 - d. Menerima dan menghapus form registrasi yang masuk dari para anggota baru yang ingin bergabung
3. Sebagai syarat menyelesaikan jenjang Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

Diharapkan menambah pengetahuan dan pengalaman terutama dalam membuat aplikasi website menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL. Serta menerapkan dan mengembangkan ilmu yang telah didapatkan sebagai persiapan pengaplikasian pada dunia kerja.

2. Bagi Pengguna

Dengan adanya aplikasi website ini diharapkan pengguna dapat memperoleh informasi mengenai Manchester United dan MUST-WON lebih banyak lagi.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data

a. Metode Pustaka

Pengumpulan data dengan cara pengumpulan referensi yang berada di internet, buku, skripsi, serta dokumen-dokumen yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi website menggunakan PHP dan MySQL.

b. Metode Observasi

Penulis melakukan penelitian dan peninjauan secara langsung ke komunitas MUST-WON serta melihat permasalahan yang muncul pada komunitas.

c. Metode Wawancara

Penulis melakukan wawancara secara langsung dengan pengurus komunitas dan anggota dengan mengajukan beberapa pertanyaan

dengan topik permasalahan yang dihadapi komunitas MUST-WON.

2. Analisis dan Perancangan

Melakukan analisis dan perancangan terhadap data yang didapat untuk menemukan atau mengidentifikasi masalah yang mungkin terjadi dan kebutuhan-kebutuhan aplikasi yang akan dikembangkan.

3. Uji coba dan Evaluasi

Melakukan pengujian dan evaluasi aplikasi website MUST-WON untuk mencari masalah yang mungkin timbul, mengevaluasi jalannya program, dan mengadakan perbaikan jika terdapat kekurangan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematikanya adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang masalah yang mendasari pembahasan materi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan sistem penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap

penelitian-penelitian serupa yang telah pernah dilakukan sebelumnya termasuk sintesisnya.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi analisis kebutuhan sistem aplikasi website dan pembuatan aplikasi secara umum maupun secara rinci serta hasil-hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan selama pembuatan aplikasi website komunitas MUST-WON yang dapat memberikan informasi dengan lebih cepat dan dapat diakses banyak orang.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini membahas implementasi dan uji coba terhadap aplikasi website komunitas MUST-WON, implementasi berdasarkan perancangan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi kesimpulan sesuai dengan hasil pengujian aplikasi yang telah dibangun dan saran pengembangan aplikasi.