

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi melalui internet, mendorong munculnya berbagai inovasi baru dalam menyampaikan informasi untuk mempromosikan suatu organisasi. Dalam melakukan promosi di butuhkan relasi agar bisa menjalin kerjasama antar organisasi. Maka dari itu seharusnya suatu organisasi mempunyai portofolio sebagai bahan dalam melakukan kerjasama dengan organisasi lain.

Komunitas Multimedia Amikom (KOMA) merupakan organisasi mahasiswa yang berdiri sejak tahun 2001 dan bergerak dalam ranah multimedia dimana organisasi ini sebagai tempat berkumpulnya para kreator audio visual seperti Desain Grafis, Web Desain, Broadcast dan Vfx Animasi yang sudah menghasilkan banyak karya setiap tahunnya. Organisasi KOMA ini menghasilkan minimal 200 karya setiap tahunnya. Tidak menutup kemungkinan suatu saat akan kesulitan dalam mengelola sebuah karya, saat ini inventaris karya di organisasi tersebut masih belum dikelola dengan baik karena masih banyak karya yang terpisah dan sumbernya tidak jelas siapa yang membuat karya tersebut, bisa di bilang bahwa database karya yang ada di KOMA belum terpusat dimana saat ini sudah membutuhkan 3 Hardisk dan itupun hanya menyimpan karya dari tahun 2010 karena karya – karya sebelumnya masih belum jelas keberadaanya, bisa dibayangkan beberapa tahun kedepan akan ada berapa hardisk yang dibutuhkan untuk menyimpan karya KOMA mengingat biaya hardisk yang semakin mahal.

Selain itu juga sering menjadi masalah saat ada organisasi atau relasi ingin mengetahui apa aja di hasilkan dari organisasi tersebut. Perlu diketahui bahwa organisasi ini selain menghasilkan karya, organisasi ini juga sering menyelenggarakan event yang membutuhkan dukungan seperti sponsor dan media patner untuk membantu menyukseskan event tersebut, dimana mereka tidak jarang menanyakan tetang keaktifan organisasi yaitu apa aja yang dihasilkan oleh KOMA agar mereka percaya dan mau jadi sponsor ataupun media patner.

Melihat kondisi seperti ini maka perlu dibuat sistem yang mampu mengelola sekaligus bisa menjadi media penyimpanan dan portofolio agar karya yang ada di KOMA menjadi terpusat sehingga memudahkan pengurus, sponsor, media patner, khalayak umum ataupun orang yang berkarya bisa dengan mudah melihat darimanapun. Oleh karena itu, peneliti bermaksud membuat sebuah sistem yang diharapkan bisa mengatasi masalah tersebut yaitu database karya berbasis website dimana dengan sistem ini bisa membantu penyimpanan karya yang dihasilkan secara online.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Menghasilkan karya dan mengadakan event merupakan kegiatan yang ada di organisasi KOMA. Namun dari latar belakang yang ada, dapat dirumuskan masalah terhadap organisasi ini, yaitu :

1. Bagaimana cara mengubah media penyimpanan yang ada di organisasi ini menjadi terpusat agar mempermudah pengurus dalam mengelola karya - karya tersebut?

2. Bagaimana cara mempublikasi semua karya KOMA agar dapat di lihat darimanapun oleh semua orang yang membutuhkan?

Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan yang ada, maka dengan adanya database karya berbasis web yang akan di terapkan pada organisasi KOMA ini diharapkan dapat bermanfaat dan bisa terus dikembangkan secara bertahap, sehingga pengurus dapat mengelola dan mempublikasi karya dengan mudah.

### 1.3 Batasan Masalah

Dengan melihat segala permasalahan – permasalahan yang terjadi di organisasi ini, maka dapat di buat suatu Aplikasi yang sesuai dengan batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi Komunitas Multimedia Amikom digunakan sebagai media penyimpanan dan publikasi karya.
2. Karya yang ada adalah hak cipta dari Anggota, Pengurus dan Alumni KOMA.
3. Aplikasi ini di terapkan secara online dan dibuat dalam bentuk website.
4. Server atau Hosting yang di gunakan tidak masuk dalam pembahasan.
5. Fitur Komentar menggunakan Api Facebook.
6. Pada halaman user menampilkan :
  - Halaman Beranda menampilkan karya terbaru

- Kategori karya berupa gambar dan video berdasarkan divisi (desain grafis, web desain, broadcast dan vfx animasi)
  - Materi keilmuan KOMA
7. Halaman Super Admin dan Admin:
- Upload Karya ke server atau melalui integrasi link
  - Tambah, Edit, Hapus Admin, Materi, Anggota, Divisi dan Karya KOMA.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Tujuan peneliti membuat Aplikasi Database Karya KOMA adalah :

1. Membantu penyimpanan dan mempermudah dalam pengelolaan karya di KOMA.
2. Menyelesaikan permasalahan yang sering terjadi antara intern, relasi maupun partner KOMA.
3. KOMA akan memiliki sebuah portofolio berbasis website

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah membantu pengurus KOMA dalam penyimpanan , pengelolaan sekaligus promosi Karya KOMA ke dunia maya.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Metode Observasi**

Suatu pengumpulan data dengan cara melakukan penelitian dan pengamatan langsung dilapangan dengan mencatat semua masalah yang ada di Komunitas Multimedia Amikom

### **1.6.2 Metode Wawancara**

Melakukan tanya jawab atau wawancara yang dilakukan secara langsung dengan pihak dari KOMA berkaitan dengan obyek yang akan diteliti.

### **1.6.3 Metode Kepustakaan**

Dengan metode ini, peneliti mempelajari beberapa buku yang berhubungan dengan aplikasi yang akan di buat untuk menyelesaikan masalah di KOMA.

### **1.6.4 Metode Analisis**

Peneliti menganalisis obyek penelitian menggunakan analisis SWOT untuk mengetahui Strength (kekuatan), Weaknesses (kelemahan),

Opportunities (peluang), dan Threats (hambatan) pada aplikasi yang akan dibuat oleh peneliti.

#### **1.6.5 Metode Pengembangan**

Proses pengembangan Aplikasi ini menggunakan metode Systems Development Life Cycle (SDLC) yang merupakan metode umum pengembangan suatu sistem atau aplikasi yang menandai kemajuan usaha analisis dan desain.

#### **1.6.6 Metode Testing**

Untuk memastikan Aplikasi ini berjalan dengan baik, maka peneliti menggunakan metode Black-Box dan White-Box Testing.

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Skripsi ini disusun sistematis yang terdiri dari beberapa bab yaitu :

##### **BAB I : PENDAHULUAN.**

Pada bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas yang berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

##### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisikan tentang konsep dasar penyusunan sistem. Langkah-langkah pengembangannya, macam-macam struktur aplikasi dan perangkat lunak yang digunakan.

### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem yang dibuat, identifikasi masalah-masalah serta kelayakan sistem yang akan dibangun. Dan tinjauan umum pada objek yang dituju.

### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan dibahas tentang pengimplementasian hasil dari analisis dan perancangan sistem yang telah dibuat untuk Komunitas Multimedia Amikom.

### **BAB V : PENUTUP**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran-saran yang akan disampaikan penyusun kepada Komunitas Multimedia Amikom sehingga menjadi kritik yang akan membangun.