

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era global sekarang ini ilmu pengetahuan dan teknologi telah berkembang pesat mengikuti pola hidup masyarakat yang mengutamakan kemudahan dalam kehidupan sehari-hari khususnya dalam penyampaian informasi maupun mendapatkan informasi tersebut. Dalam perkembangan ilmu pengetahuan memberikan sesuatu yang berguna bagi masyarakat terlebih didalam dunia Teknologi Informasi. Teknologi Informasi adalah gabungan antara teknologi komputer (perangkat keras dan perangkat lunak) untuk mengelola serta menyimpan informasi dengan teknologi komunikasi untuk melakukan transmisi informasi.

Banyak media penyampaian informasi dan mendapatkan informasi ada saat ini salah satunya adalah penggunaan media internet. Perkembangan teknologi khususnya internet yang merupakan salah satu media penyampaian informasi kini tidak lagi menemui hambatan yang berarti, orang lebih mudah dalam berinteraksi dan bisa saling bertukar informasi saat itu juga. Hal ini menandakan bahwa internet mempunyai potensi yang sangat besar untuk dijadikan sebagai sarana komunikasi yang hadal dan murah.

Website merupakan salah satu alternatif penyampaian informasi kepada khalayak umum. Website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs yang terangkum dalam sebuah domain atau sub domain yang tempatnya berada dalam world wide didalam internet. [1] Dapat kita lihat berbagai website bermunculan

dengan bermacam corak dan ragam mulai dari website yang sangat sederhana yaitu yang hanya berisi tag-tag HTML saja hingga website yang dinamis dimana didalamnya berisi script-script yang hanya bisa dibaca server. Suatu website memerlukan system yang terstruktur, menggunakan aplikasi berskala besardan perlu pemeliharaan dalam waktu yang lama. Maka penanganannya tidak lagi dapat ditangani hanya oleh seorang webmaster.

Teknologi informasi menawarkan kemudahan serta ketepatan dalam mendapatkan suatu informasi. Pada Karang Taruna “Gelora Muda” Desa Sinduharjo memiliki sistem informasi yang masih menggunakan cara manual untuk pemberian informasi kepada anggota maupun umum pada wilayah Kelurahan Sinduharjo. Dengan sistem seperti itu penyampaian informasi kepada anggota maupun umum akan terdapat banyak kendala seperti tidak sampainya informasi kepad tujuan dikarenakan faktor manusia maupun faktor-faktor lain yang memungkinkan informasi tersebut tidak sampai kepada tujuan.

Hal ini menjadi peluang yang mendasari penulis membuat suatu sistem berbasis web dengan menggunakan website serta aplikasi android untuk mengelola sistem informasi pada Karang Taruna “Gelora Muda” Sinduharjo yang dapat memaksimalkan penyampaian informasi kepada anggota maupun umum. Sehingga dapat meminimalisir kendala yang terjadi jika masih menggunakan sistem informasi manual untuk penyampaian informasinya kepada anggota maupun umum.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis merumuskan pokok permasalahannya adalah bagaimana membuat media informasi pada Karang Taruna “Gelora Muda” Desa Sinduharjo berbasis website?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini yang akan dilakukan penulis mencoba untuk menyimpulkan beberapa batasan masalah antara lain :

1. Lingkup lingkungan dari web serta aplikasi android yang akan dibuat berada dalam lingkungan Karang Taruna “Gelora Muda” Desa Sinduharjo.
2. Perangkat lunak yang akan digunakan adalah Sublime sebagai web editor, MySql sebagai database, Apache Cordova sebagai application converter.
3. Dalam sistem yang akan dibuat belum memperhatikan aspek keamanan jaringan.
4. Launcher yang dibuat menggunakan Apache Cordova.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat web pada Karang Taruna “Gelora Muda” Desa Sinduharjo.
2. Sebagai sarana informasi dari pihak Karang Taruna “Gelora Muda” Desa Sinduharjo kepada anggotanya dan masyarakat umum.

1.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan dari penelitian ini didapatkan sebuah website yang bermanfaat untuk organisasi Karang Taruna “Gelora Muda” Sinduharjo untuk memberikan informasi mengenai segala keperluan didalam organisasi Karang Taruna “Gelora Muda” Desa Sinduharjo ini.

1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Kepustakaan

Pengumpulan data yang dilakukan bersumber pada literature (buku-buku pendukung) untuk mendapatkan konsep teori mengenai masalah yang diteliti.

1.6.1.2 Metode Pengumpulan Dokumen

Pengambilan data melalui dokumen elektronik dari lembaga/institusi/organisasi terkait. Dokumen diperlukan untuk mendukung kelengkapan data yang lain.

1.6.1.3 Metode Wawancara

Mendapatkan data dengan cara menanyakan langsung kepada ketua dan sekretaris Karang Taruna “Gelora Muda” Desa Sinduharjo sesuai data yang dibutuhkan.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis menggunakan model analisis PIECES. Sehingga peneliti dapat dengan mudah menentukan fitur dan software apa saja yang diperlukan untuk membangun website ini agar dapat memberikan solusi terkait masalah yang dihadapi.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam pembuatan website serta aplikasi android pada Karang Taruna “Gelora Muda” Desa Sinduharjo ini mengutamakan kemudahan untuk mengoperasikan dan mengakses website serta aplikasi android. Untuk mempermudah peneliti dalam merancang maka diperlukan UML (Unified Modelling Language) dengan usecase diagram, activity diagram, class diagram, dan sequence diagram. Untuk pengaturan data yang diperlukan pada website peneliti menggunakan ERD (Entity Relationship Diagram).

1.6.4 Metode Pengembangan

Pada tahap pengembangan website serta aplikasi, peneliti melakukan desain perancangan UML yang meliputi usecase diagram, activity diagram, class

diagram dan sequence diagram, lalu perancangan ERD, desain interface, dan berlanjut pada menulis kode program yang dibagi 2 yaitu penulisan kode program pada website lalu dilanjutkan penulisan kode program pada aplikasi androidnya.

1.6.5 Metode Testing

Pada tahap ini peneliti melakukan pengujian menggunakan metode black box testing, dan white box testing. Tahapannya dalah peneliti terlebih dahulu melakukan pengecekan fitur-fitur yang ada pada website dan apabila terjadi kesalahan pada fitur-fitur tersebut maka peneliti melakukan pengecekan terhadap program untuk diperbaiki.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam 5 bab, masing-masing bab akan diurutkan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok bahasan yang dipakai untuk menyelesaikan permasalahan dimana berkaitan dengan website serta aplikasi android pada Karang Taruna "Gelora Muda" Sinduharjo, Sleman.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang tinjauan umum, analisis system dan perancangan website serta aplikasi android.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas implementasi dan pembahasan yaitu : implementasi system, uji coba system, pengguna system dan lain-lain.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan yang didapat dari pembuatan Website serta Aplikasi Android pada Karang Taruna "Gelora Muda" Sinduharjo, Sleman dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

