

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi dan media informasi saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Sejak komputer ditemukan dan program aplikasi dibuat oleh banyak vendor, munculah berbagai macam program aplikasi. Lalu pada awal tahun 90-an, pada saat itu internet mengalami perkembangan yang luar biasa, banyak komputer yang saling terhubung dengan dukungan dari program aplikasi, yang salah satunya adalah aplikasi berbasis website. Pada generasi awal, aplikasi berbasis website ini relatif bersifat statis dan searah. Sehingga pengunjung website masih terbatas dalam berinteraksi dengan website yang dikunjungi. Namun saat ini teknologi aplikasi berbasis website telah mengalami perubahan yang sangat signifikan. Banyak sekali teknologi lama yang ditinggalkan dan berpindah ke teknologi baru yang lebih canggih. Hal ini juga didukung oleh jaringan internet yang semakin cepat. Sehingga informasi dapat disebar dan diakses dengan mudah melalui media website.

Perkembangan ini memicu berbagai bidang untuk belomba-lomba mengembangkan teknologi website dan menggunakannya sebagai sistem pada instansi masing-masing maupun media komunikasi. Hal inilah yang membuat website semakin banyak diminati dan memiliki perkembangan yang tidak terbatas. Selain kemudahan dalam mengakses, penyampaian informasi juga dinilai lebih cepat. Sehingga memberikan kontribusi yang besar untuk produktifitas.

Kampung Cyber merupakan sebuah RT yang terletak di kompleks Taman Sari yang beralamat di RT 36, RW 09, Taman, Patehan, Kraton, Yogyakarta. Kampung berbasis teknologi internet ini didirikan pada bulan Agustus 2009 oleh Bapak Antonius Sasongko. Seluruh warga di kampung ini memperoleh akses internet yang dikelola secara swadaya dan mandiri oleh warganya. Fasilitas internet yang terhubung dari rumah-kerumah ini dimaksimalkan oleh warganya yang mayoritas memiliki industri rumahan memanfaatkan teknologi ini untuk mendongkrak perekonomian melalui promosi dan komunikasi melalui media internet. Dengan kemajuan tersebut saat ini kampung ini menjadi kampung percontohan dan objek wisata yang tentu saja dapat memberikan penghasilan tambahan bagi kampung tersebut. Namun sangat disayangkan kampung ini belum memiliki sistem yang mampu meningkatkan kualitas promosi dan komunikasi yang baik. Kampung ini hanya memaksimalkan jejaring media sosial sebagai media promosi dan komunikasi utama. Sehingga informasi yang dipublikasi belum dapat tersebar dengan maksimal, karena jejaring media sosial masih memiliki batasan tertentu yang masih menghambat penyebaran informasi secara terbuka.

Dengan alasan inilah penulis membuat analisa dan perancangan sistem yang terangkum dalam skripsi yang berjudul **“Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Berbasis Website sebagai Media Promosi dan Komunikasi Warga Kampung Cyber”**. Dengan hal ini penulis berharap mampu meningkatkan dan merancang sistem yang mampu memaksimalkan promosi dan komunikasi bagi warga Kampung Cyber.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana menyampaikan informasi maupun promosi dari pihak Kampong Cyber kepada khalayak ramai melalui media Website?
2. Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi yang mampu mengelola promosi dan komunikasi bagi warga Kampong Cyber?

## 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terarah, maka penulis memberikan batasan masalah mengenai analisa dan sistem yang dikembangkan :

1. Penggunaan PHP, HTML, CSS, Javascript dan MySQL sebagai bahasa pemrograman sistem.
2. Sistem yang dapat diakses oleh warga Kampong Cyber dan publik pada umumnya.
3. Sistem website yang mampu menyampaikan informasi seputar kegiatan atau produk yang dihasilkan oleh Kampong Cyber.
4. Sistem website yang mampu menyampaikan promosi industri warga RT 36 Kampong Cyber Yogyakarta.
5. Sistem yang mampu menjadi media komunikasi bagi warga RT 36 Kampong Cyber.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

1. Membuat sebuah sistem yang dapat diakses sebagai media komunikasi dan promosi bagi warga Kampoeng Cyber.
2. Membantu mempromosikan potensi dan keunggulan Kampoeng Cyber sehingga dapat memberikan manfaat secara sosial maupun ekonomi.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dilakukannya penelitian ini adalah :

1. Bagi RT 36 Kampoeng Cyber Yogyakarta
  - a. Memberikan kemudahan penyampaian informasi secara massal bagi publik maupun warga Kampung Cyber.
  - b. Membantu dan mempermudah promosi bagi Kampoeng Cyber dan industri rumahan yang dimiliki oleh warga kampung tersebut.
  - c. Dapat menjadi landasan atau pemikiran untuk pengembangan sistem baru di masa yang akan datang.
2. Bagi Penulis
  - a. Dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
  - b. Sebagai penunjang untuk menambah pengetahuan dalam pembuatan sistem informasi penjadwalan praktek terapi.
  - c. Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan bidang teknologi informasi.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1.6.1.1 Observasi**

Teknik pengumpulan data dan informasi dengan cara pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti. Dan mengadakan wawancara langsung kepada pihak objek untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan sistem.

#### **1.6.1.2 Studi Pustaka**

Data kepustakaan yang bersumber dari literatur (buku-buku pendukung) untuk mendapatkan konsep teori dan informasi detil transportasi mengenai masalah yang diteliti.

### **1.6.2 Metode Analisis**

Seluruh data yang telah didapatkan melalui pengumpulan data dianalisis. Dari hasil analisis dapat didefinisikan kebutuhan sistem yang akan dirancang.

### **1.6.3 Metode Perancangan**

Setelah data yang dikumpulkan telah dianalisis secara terperinci maka penulis menggunakan perancangan Flowchart, dan DFD.

### **1.6.4 Metode Pengembangan**

Metode pengembangan dilakukan agar dapat tercipta website yang diinginkan sesuai dengan perancangan.

### 1.6.5 Metode Testing

Pada tahap ini menggunakan pengujian oleh user dummy yang kemudian diuji langsung oleh warga Kampong Cyber.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan ini agar dalam penyajiannya dapat terstruktur serta mudah untuk memahami, maka sistematika dalam penyusunan penulisan laporan ini dibagi dalam lima pokok bahasan yaitu sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan metode penelitian.

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

Landasan teori merupakan tinjauan pustaka menguraikan teori-teori yang mendukung judul dan mendasari pembahasan secara detail. Pada bab ini juga dituliskan tentang software yang digunakan untuk membantu pembuatan aplikasi atau keperluan penelitian. Termasuk juga tinjauan umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian.

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

Bab ini berisi tentang analisis masalah yang akan menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat di sistem yang akan dibuat. Meliputi analisis terhadap analisis sistem yang sedang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis terhadap kebutuhan sistem yang diusulkan dan analisis kelayakan sistem yang diusulkan.

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

Bab ini merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba program. Pada bab IV ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, analisis, desain, implementasi desain, hasil uji coba dan implementasi berupa penjelasan.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah maupun dari pengumpulan data serta diajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.