

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Penelitian**

Teknologi yang terus berkembang membuat para pengembang teknologi dan penggunanya semakin cerdas dalam menyikapinya. Perkembangan teknologi ini juga mendorong manusia berlomba-lomba dalam memanfaatkan sistem informasi sesuai dengan kebutuhannya. Pemanfaatan teknologi informasi dalam suatu komunitas tentunya disesuaikan dengan kebutuhan sistem dari komunitas tersebut. Teknologi saat ini tidak lagi dipandang sebagai pelengkap, tetapi sudah menjadi salah satu kebutuhan dan penentu atas terlaksananya sasaran dan strategi yang akan diusung. Pengelolaan data yang bersifat manual kini sudah semakin ditinggalkan, karena kurangnya efisiensi dalam pengelolaan dan dokumentasinya, sehingga sebagian besar komunitas sudah menggunakan teknologi informasi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

Saat ini telah banyak komunitas yang telah memanfaatkan teknologi terutama teknologi media social seperti Facebook, Twiter dan juga Instagram. teknologi ini digunakan untuk mempermudah penyampaian informasi yang ingin disampaikan kepada para member komunitas tersebut. Hal ini dapat menunjang penuh aktivitas komunitas dan juga dapat menjalin tali silaturahmi antara anggota komunitas. Sistem informasi ini juga berperan aktif dalam suatu komunitas karena akan memberikan beberapa fasilitas tambahan yang lebih efektif,

contohnya dengan memanfaatkan sistem informasi media social yang disebut diatas para member dapat mengetahui perkembangan komunitasnya, para member juga dapat mengetahui kapan saja suatu event diadakan dan juga mencari tahu berbagai macam *accessories* yang dapat digunakan di komunitas tersebut seperti sparepart sepeda, baju komunitas, dan *accessories* lainnya.

KSC (Komunitas Sepeda Cianjur) saat ini ingin menerapkan sistem informasi tersendiri yang dapat melakukan pendaftaran anggota baru dan juga penyediaan jadwal serta event-event yang diselenggarakan sesama komunitas sepeda KSC. Mempermudah dalam pengajuan event, yang dimaksud dengan hal ini ialah ketika salah satu dari komunitas sepeda KSC ingin mengadakan event maka mereka diharuskan untuk meminta persetujuan terlebih dahulu kepada ketua pusat komunitas. Selain itu juga ingin menerapkan pemesanan serta pembelian merchandise atau accessories yang berkaitan dengan komunitas. Hal inilah yang mendorong keinginan peneliti ingin mencoba memberikan solusi dalam permasalahan di komunitas KSC. Penulis ingin merancang sebuah aplikasi sistem informasi dengan judul **Perancangan Sistem Informasi KSC (Komunitas Sepeda Cianjur) Berbasis Website** untuk memberikan kemudahan kepada penggunanya dan memberikan solusi dari permasalahan, perancangan sistem informasi ini dipergunakan untuk menunjang kegiatan dari komunitas sepeda KSC. Untuk membuat aplikasi sistem informasi ini penulis menggunakan metode berorientasi objek. Penerapan sistem informasi ini nantinya akan diuji coba di komunitas sepeda KSC. Hasil akhir dari pembuatan sistem informasi ini

diharapkan bisa menjadi sistem terapan baru yang bisa digunakan oleh semua komunitas KSC di Indonesia.

## **1.2. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah**

Pada umumnya perkembangan sistem informasi tidak lepas dari permasalahan dalam aktivitas untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun masalah yang dapat diidentifikasi dan dirumuskan adalah :

### **1.2.1. Identifikasi Masalah**

Dalam penerapan konsep penyelesaian masalah ini akan diterapkan aplikasi yang nantinya dapat mendukung dalam pengambilan keputusan, memberikan kemudahan bagi komunitas KSC untuk mendapatkan informasi. Dari pemaparan di atas akan dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Sering terjadinya kehilangan data member yang baru melakukan pendaftaran, dikarenakan pencatatan data pendaftaran member ditulis di selembaran kertas.
2. Member sering lupa dengan jadwal serta event-event yang diselenggarakan sesama komunitas sepeda KSC, dikarenakan penyampaian pengadaan atau jadwal event disampaikan lewat pesan, baik pesan lewat telepon atau lewat member lain.
3. Member atau kepala cabang kesulitan dalam pengajuan event dikarenakan harus menghubungi atau mendatangi langsung ketua KSC untuk mengkonfirmasi pengajuan event.

4. Sulitnya dalam pemesanan serta pembelian merchandise atau accessories yang berkaitan dengan komunitas KSC, dikarenakan promosi atau pemasaran merchandise masih memanfaatkan media social seperti *facebook*.

### **1.2.2. Rumusan Masalah**

Bedasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi berbasis *web* dan bersifat *responsive* agar bisa diakses melalui berbagai perangkat komunikasi.
2. Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi yang baik agar bisa berjalan dan menjadi suatu terapan baru di KSC.
3. Bagaimana menguji sistem informasi yang nantinya dapat berjalan dengan baik di KSC.
4. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi dan sosialisasi sistem yang baru kepada pengguna khususnya di KSC.

### **1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini yang berkaitan dengan uraian dari latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah tersebut.

### **1.3.1. Maksud Penelitian**

Maksud dari penelitian ini adalah untuk menyelesaikan masalah yang terjadi di KSC dan memberikan kemudahan bagi pihak pengelola untuk mengelola komunikasi antara komunitas.

### **1.3.2. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini diantaranya :

1. Membangun sistem informasi berbasis web yang responsive sehingga dapat diakses dari berbagai perangkat komunikasi.
2. Untuk merancang dan membangun sistem informasi yang baik agar bisa berjalan dan menjadi suatu terapan baru di KSC.
3. Untuk menerapkan sistem informasi yang telah teruji sehingga nantinya dapat berjalan dengan baik di KSC.
4. Untuk memberikan alat tambahan kepada komunitas KSC dalam pemesanan serta pembelian merchandise atau accessories yang berkaitan dengan komunitas.

## **1.4. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini terdapat dua kegunaan penelitian, yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademis.

### **1.4.1. Kegunaan Praktis**

1. Bagi pengelola aplikasi

Hasil penelitian diharapkan dapat memberi contoh dalam penerapan sistem informasi di sebuah komunitas yang sekarang sedang ramai digunakan di beberapa komunitas-komunitas lain. Dan sebagai penambah wawasan bagi penulis dalam mengaplikasikan teori yang diperoleh selama masa kuliah ke dalam kasus nyata.

## 2. Bagi pengguna

Memberikan kemudahan terhadap anggota komunitas untuk melihat jadwal serta event-event yang diadakan, untuk mempermudah dalam pengajuan event serta mempermudah dalam pemesanan serta pembelian merchandise atau accessories yang berkaitan dengan komunitas.

### **1.4.2. Kegunaan Akademis**

1. Kegunaan akademis bagi jurusan sistem informasi sebagai penambah wawasan bagi penulis dalam mengaplikasikan teori yang diperoleh selama masa kuliah ke dalam kasus nyata.
2. Bagi penulis, penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan ilmu pengetahuan dan pengalaman agar dapat mengaplikasikan teori yang dimiliki untuk menganalisis fakta, gejala, dan peristiwa yang terjadi secara ilmiah dan objektif sehingga dapat ditarik kesimpulan untuk memberikan kemudahan dalam mengatasi suatu masalah yang terjadi.
3. Bagi pembaca, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk bahan kajian lebih lanjut lagi di masa yang akan datang dan dapat dikembangkan sehingga aplikasi menjadi lebih kompleks dan multifungsi.

### **1.5. Batasan Masalah**

Untuk menghindari agar penulisan tidak menyimpang dari maksud dan tujuan penulis tentang perancangan system informasi KSC (Komunitas Sepeda Cianjur) ini maka akan diberikan batasan masalah yaitu :

1. Pembangunan sistem hanya akan menangani masalah pendaftaran anggota baru, akses jadwal serta event-event yang diselenggarakan, pengajuan event dan juga pemesanan serta pembelian merchandise atau accessories yang berkaitan dengan komunitas.
2. Pembuatan fungsionalitas hanya terdiri dari modul pendaftaran, modul akses jadwal serta event-event, modul pengajuan event, pemesanan merchandise serta laporan.
3. *Website* yang dibuat hanya untuk anggota yang resmi terdaftar di KSC, untuk dapat masuk ke dalam *Website* ini.
4. Aplikasi yang dibuat tidak membahas mengenai pembayaran iuran atau khas tabungan yang diadakan di KSC.

## **1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada satu lokasi dan waktu penelitian disesuaikan kepada aktivitas yang dilakukan oleh penulis saat meneliti. Berikut ini adalah ulasan mengenai lokasi dan waktu penelitian :

### **1.6.1. Lokasi Penelitian**

Dalam pembuatan program penulis akan melakukan observasi serta wawancara pada KSC yang beralamat di Jl. Raya Cianjur - Bandung No. 04 Kab.

Cianjur Jawa Barat. Pembuatan dan pengujian program pada personal komputer penulis sebelum nantinya diajukan dan di ujicoba pada KSC.

### 1.6.2. Waktu Penelitian

Penelitian dan pembuatan program dilakukan dari bulan Maret 2018 sampai dengan Juli 2018 seperti terlihat pada tabel dibawah.

**Tabel 1.1 Jadwal Penelitian**

| No | Aktivitas                  | Maret 2018 |   |   |   | April 2018 |   |   |   | Mei 2018 |   |   |   | Juni 2018 |   |   |   | Juli 2018 |   |   |   |
|----|----------------------------|------------|---|---|---|------------|---|---|---|----------|---|---|---|-----------|---|---|---|-----------|---|---|---|
|    |                            | 1          | 2 | 3 | 4 | 1          | 2 | 3 | 4 | 1        | 2 | 3 | 4 | 1         | 2 | 3 | 4 | 1         | 2 | 3 | 4 |
| 1  | Pengumpulan Kebutuhan      |            |   | ■ | ■ | ■          | ■ |   |   |          |   |   |   |           |   |   |   |           |   |   |   |
| 2  | Membangun <i>Prototype</i> |            |   |   | ■ | ■          | ■ | ■ | ■ | ■        |   |   |   |           |   |   |   |           |   |   |   |
| 3  | Evaluasi <i>Prototype</i>  |            |   |   |   |            |   | ■ | ■ | ■        | ■ | ■ |   |           |   |   |   |           |   |   |   |
| 4  | Pengkodean Sistem          |            |   |   |   |            |   |   |   | ■        | ■ | ■ | ■ | ■         | ■ |   |   |           |   |   |   |
| 5  | Menguji Sistem             |            |   |   |   |            |   |   |   |          |   | ■ | ■ | ■         | ■ | ■ | ■ |           |   |   |   |
| 6  | Evaluasi Sistem            |            |   |   |   |            |   |   |   |          |   |   |   | ■         | ■ | ■ | ■ | ■         | ■ | ■ |   |
| 7  | Menggunakan Sistem         |            |   |   |   |            |   |   |   |          |   |   |   |           |   |   |   |           |   |   | ■ |

### 1.7. Sistematika Penulisan

Agar penulisan laporan skripsi menjadi lebih terarah maka penulis membagi menjadi beberapa bab yang sistematis dan urut antara lain :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini akan berisi tentang latar belakang penelitian, identifikasi, dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian yang terdiri dari kegunaan praktis dan kegunaan akademik, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian, dan sistematika penulisan penelitian.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang konsep sistem informasi, analisa dan perancangan sistem berorientasi objek, dan teori pendukung untuk menyelesaikan permasalahan.

## **BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN**

Bab ini akan berisi tentang onjek penelitian, metode penelitian, analisa sistem berjalan.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang perancangan sistem, perancangan antar muka, perancangan arsitektur jaringan, pengujian, dan implementasi.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.