BAB I
PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG PENELITIAN

Internet merupakan media informasi yang dapat diakses secara global selama 24 jam *non stop*. Semakin lama internet berkembang dan menarik perhatian sejalan dengan perkembangan perangkat elektronik yang semakin canggih. Salah satu perangkat yang sedang diminati adalah *smartphone* dan *tablet*. Mulai dari anak-anak sampai orang dewasa sudah terbiasa dengan *gadget* tersebut. Mereka sering menggunakan nya sebagai alat untuk mencari informasi di internet.

Dengan adanya internet penyebaran informasi lebih mudah, cepat, efektif dan murah. Selain itu juga dapat dipakai sebagai media promosi, pengenalan, edukasi dan lain-lain. Salah satu perangkat lunak yang dapat diimplemestasikan sebagai media informasi melalui internet adalah *website*. *Website* sendiri adalah salah satu bentuk media informasi yang publikasinya melalui jaringan internet. *Website* dapat diakses oleh komputer atau *gadget* yang terhubung ke internet. Informasi yang didapat pun bermacam macam sesuai dengan kebutuhan *user*. Salah satu informasi yang dapat diakses melalui internet adalah informasi seputar kampus. Sudah banyak yang menggunakan *website* menjadi media promosi atau informasi untuk kepentingan pendidikan, mulai dari SMP sampai dengan universitas. Berkat menggunakan *website*, instansi-instansi pendidikan tersebut banyak dikenal masyarakat luas karena *website* dapat diakses masyarakat di kota maupun daerah.

Namun di tahun 2013 ini bukan hanya *website* biasa saja yang dibutuhkan, akan tetapi *website responsive* juga dibutuhkan oleh instansi terkait. *Responsive website* adalah suatu web yang memberikan pengalaman menonton yang optimal, mudah membaca di berbagai perangkat baik di *smartphone*, *tablet* ataupun komputer. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh APJII pada tahun 2012 perangkat yang dipakai untuk mengakses internet sebagian besar atau sekitar 73 persen adalah perangkat *mobile*. Sedangkan hasil *survey* yang dilakukan pada tahun 2011 oleh perusahaan *Kleiner Perkins Caufield & Byers*, Indonesia menduduki urutan ke-12 pengguna internet terbanyak dengan menggunakan perangkat *smartphone*. Meledaknya pertumbuhan pengguna internet ternyata juga diakibatkan meledaknya pengguna *smartphone* di dunia.

Tabel 1.1 Hasil Survey Pengguna Internet *via* Smartphone tahun 2011

1.1B Global Mobile 3G Subscribers, 37% Growth, Q4 – @ Only 18% of Mobile Subscribers

Rank	Country	CQ4:11 3G Subs (MM)	3G Penetration	3G Sub Y/Y Growth	Rank	Country	CQ4:11 3G Subs (MM)	3G Penetration	3G Sub Y/Y Growth
1	USA	208	64%	31%	16	Canada	16	62%	34%
2	Japan	122	95	9	17	Taiwan	14	48	17
3	China	57	6	115	18	South Africa	13	21	49
4	Korea	45	85	10	19	Turkey	13	20	62
5	Italy	44	51	25	20	Portugal	13	78	19
6	UK	42	53	25	21	Vietnam	12	11	358
7	Brazil	41	17	99	22	Mexico	11	11	55
8	India	39	4	841	23	Malaysia	10	27	7
9	Germany	38	36	23	24	Sweden	10	73	25
10	Spain	33	57	21	25	Philippines	10	11	45
11	France	30	45	35	26	Saudi Arabia	10	19	17
12	Indonesia	29	11	27	27	Netherlands	9	44	34
13	Poland	28	57	17	28	Egypt	8	10	60
14	Australia	22	76	21	29	Austria	7	58	24
15	Russia	17	8	45	30	Nigeria	6	6	51

Global 3G Stats: Subscribers = 1,098MM Penetration = 18% Growth = 37%

Mengingat banyaknya pemakai internet melalui *gadget* inilah yang menjadi alasan perlunya membangun *website* yang *responsive*, sehingga memudahkan pengguna dalam menonton dan membaca informasi yang ada di *website*. Salah satu institusi pendidikan yang membutuhkan *website* adalah Prodi Desain Interrior (DI) Unikom. Prodi DI sendiri sudah mempunyai *website*, akan tetapi *website* masih bersifat statis akibatnya isi konten tidak diubah-ubah semenjak website di upload ke server. Selain *website* masih statis kendala lain yang terjadi adalah pengumuman masih ditempelkan dimading, dan desain antar muka kurang menarik karena sejak diupload website belum pernah diubah-ubah lagi. Akibatnya desain antar muka *website* terkesan ketinggalan jaman. Hal ini sangat berbanding terbalik dengan visi misi dari desain interior yaitu menjadi program studi di bidang desain interior berbasis teknologi komputer. Dimana jika mengingat visi dan misi yang diusung, seharusnya website sudah terkomputerisasi dan terintegrasi dengan database atau bisa dikatakan dinamis. Sehingga mudah dalam memperbaharui informasi seputar prodi desain interior yang berkaitan dengan civitas akademik. Selanjutnya adalah tidak adanya media untuk memperlihatkan hasil karya dari para mahasiswa.

Hal ini sangat dibutuhkan mengingat banyaknya calon mahasiswa jurusan desain interior yang mencari informasi, pertama kali membuka website prodi desain interior. Begitu juga sama hal nya dengan mahasiswa dapat mendapatkan informasi terbaru seputar civitas akademik melalui website menggunakan perangkat *mobile* atau computer, dan juga sekaligus dapat mengunggah karya mereka ke dalam *website*. Atas dasar pertimbangan masalah tersebut, penulis memiliki ide untuk membuat "**Pembuatan Website Responsive Pada Prodi Desain Interior**

Unikom". Diharapkan informasi dapat tersampaikan secara optimal. *Website* bisa menjadi media informasi bagi siapa saja yang ingin mengetahui lebih mendalam seputar informasi prodi. Penulis berharap semoga penulisan tugas akhir ini dapat memberikan kemudahan bagi seluruh masyarakat terutama bagi mahasiswa/mahasiswi, dan umumnya bagi siapa saja yang ingin mengetahui mengenai Prodi Desain Interior Unikom.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut, maka dapat di identifikasi masalah dan juga menentukan rumusan masalah yang ada, yaitu sebagai berikut :

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang di uraikan diatas, maka dapat diidentifikasikan beberapa masalah yang terjadi di Prodi Desain Interior Unikom sebagai berikut :

1. Pengumuman seperti jadwal uts, jadwal uas dan lain sebagainya masih dilakukan menggunakan selembaran kertas yang ditempelkan di mading.
2. Website lama belum *responsive* sehingga sulit untuk membaca informasi yang ada. Selain itu tampilan website sudah usang akibatnya website tidak memberikan gambaran baik tentang prodi desain interior yang berkaitan erat dengan seni dan aktivitas kreatif.
3. Website masih statis, akibatnya calon mahasiswa baru atau lama sulit untuk mendapatkan informasi terbaru seputar prodi desain interior.

4. Belum adanya media yang dapat mewadahi hasil karya dari para mahasiswa.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat sistem yang dapat memudahkan mahasiswa/mahasiswi dalam mendapatkan pengumuman seputar civitas akademik pada Prodi Desain Interior Unikom?
2. Bagaimana cara membuat website yang menarik dan responsive pada Prodi Desain Interior Unikom?
3. Bagaimana cara membuat website yang dinamis pada Prodi Desain Interior Unikom?
4. Bagaimana cara membuat media yang dapat mewadahi hasil karya dari para mahasiswa Prodi Desain Interior Unikom?

1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun Maksud dan Tujuan Penelitian yang dibuat oleh penulis diantaranya sebagai berikut :

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sebuah website *responsive* guna membantu institusi Prodi Desain Interior Unikom dalam

mempermudah mahasiswa/mahasiswi dan masyarakat untuk mendapatkan informasi atau pengumuman seputar prodi desain interior unikom.

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan yang telah dirumuskan antara lain adalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa dapat melihat pengumuman, berita dan mengunduh jadwal kuliah, jadwal uas, jadwal uts, dll.
2. *Website* dapat dibuka melalui mobile dan komputer, dengan desain interface yang menarik.
3. *Website* yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman php.
4. Mahasiswa dapat mengunggah hasil karya mereka, yang nanti akan ditampilkan di dalam *website*.

1.4 Kegunaan Penelitian

Dalam bagian ini kegunaan penelitian dibagi menjadi dua, yaitu Kegunaan Praktis dan Kegunaan Akademis.

1.4.1 Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang baik bagi Prodi Desain Interior UNIKOM tentang kekurangan atau permasalahan yang ada dan dapat memperbaiki untuk memperlancar civitas akademik.

1.4.2 Akademis

Bagi penulis penelitian ini merupakan suatu pembelajaran seperti studi kasus tentang bagaimana membuat website pada suatu instansi dan dapat diimplementasikan dengan baik.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang penulis garis bawahi antara lain adalah sebagai berikut :

1. Website dapat menampilkan informasi profil, akademik, galeri, berita, download dan pengumuman seputar civitas akademik.
2. Website berjalan baik di perangkat mobile pada lebar resolusi layar 320px, 480px, 768px, dan 1024px.
3. Perangkat lunak yang dijadikan server menggunakan xampp versi 1.7.7.
4. Website dapat berjalan baik di browser google chrome dan mozilla firefox.
5. File yang dapat didownload mahasiswa adalah dalam bentuk ms. excel, pdf dan ms. word.
6. Tidak membahas perancangan dari link-link terkait.
7. Chatbox yang dimaksudkan adalah seperti buku tamu, dimana pengunjung dapat berinteraksi di dalam website tanpa harus *login* terlebih dahulu.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dalam penelitian ini dilakukan pada Prodi Desain Interior UNIKOM dan beralamatkan di Jl. Dipati Ukur No.112 Bandung. Adapun jadwal/pelaksanaan skripsi adalah sebagai berikut:

Tabel 1.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

No	**Aktivitas**	**Tahun 2013-2014**															
		Oktober				**November**				**Desember**				**Januari**			
		1	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**
1.	Analisis kebutuhan																
2.	Membangun *Prototype*																
3.	Evaluasi *Prototype*																
4.	Membuat aplikasi																
5.	Pengujian *prototype*																
6.	Evaluasi Program																
7.	Implementasi Sistem																