BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Informasi merupakan kebutuhan bagi setiap orang. Melalui teknologi informasi seseorang dapat memperoleh informasi dengan cepat dan mudah. Salah satu produk teknologi yang dapat digunakan sebagai sarana temu-balik informasi adalah website. UNIKOM (Universitas Komputer Indonesia) sebagai salah satu perguruan tinggi di Bandung, sering menggunakan website pada keseharian proses bisnisnya. Salah satunya untuk kegiatan ICO-APICT.

ICO-APICT merupakan seminar international yang diadakan oleh UNIKOM dengan tujuan merangkum gagasan penelitian serta untuk mempromosikan bentuk-bentuk implementasi nyata dari penggunaan dan peran ICT dalam bidang teknik, ekonomi, politik, hukum, sastra dan seni. Seminar ini diikuti oleh para pemakalah yang lebih dikenal dengan sebutan presenter.

Dalam penyelenggaraan Seminar Internasional ICO-APICT ini, dibutuhkan suatu sistem yang mendukung pengelolaan proses data seminar dengan cepat, akurat dan bersifat *realtime*. Hal ini dilakukan, demi tercapainya, penyelenggaraan seminar yang efisien dan efektif dalam penyajian informasi, sehingga dapat memenuhi kepuasan pelayanan kepada calon presenter. Sistem yang ditujukan untuk mendukung pengelolaan proses data seminar ini, akan dibuat dalam bentuk website untuk menyajikan informasi secara cepat, akurat dan *realtime* tentang seminar ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, yang menjadi titik permasalahan dalam laporan ini adalah sebagai berikut :

1. Media informasi bagi calon presenter seminar sangat terbatas.
2. Proses administrasi yang kurang efesien dan efektif.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari laporan ini adalah membangun aplikasi mengenai sistem informasi seminar international. Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Calon presenter lebih mudah mendapatkan informasi.
2. Proses administrasi lebih efesien dan efektif.

1.4 Batasan Masalah

Mengingat permasalahan yang dikaji sangat luas, agar penyajian lebih terarah dan mencapai sasaran yang ditentukan, maka diperlukan suatu pembatasan masalah atau ruang lingkup kajian yang meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. Target utama aplikasi ini adalah UNIKOM.
2. Aplikasi berjenis Sistem Informasi Akademik berbasis web.
3. Sistem Pengelolan Paper dan Media Informasi.

1.5 Metodologi Penelitian

Laporan ini menggunakan metode penelitian eksperimental, yaitu metode penelitian yang didasarkan pada suatu percobaan-percobaan ilmiah yang dilakukan dalam membuat sesuatu yang baru atau mengembangkan sesuatu berdasarkan ilmu-ilmu pengetahuan. Metode yang digunakan pada saat mengumpulkan data dan mengembangkan aplikasi sebagai berikut :

1. Metode Pengumpulan Data

   Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan Pengumpulan data dengan cara mewawancarai salah satu panitia Seminar ICOAPICT 2013.

2. Metode Pembuatan Perangkat Lunak

   Metode yang digunakan dalam pembuatan perangkat lunak ini akan menggunakan model waterfall. Model ini adalah model klasik yang melakukan pendekatan secara sistematis, berurutan dalam membangun software, berkat penurunan dari satu fase ke fase lainnya. Model ini dikenal sebagai model air

terjun atau siklus hidup perangkat lunak. Berikut ini adalah proses-proses model waterfall :

a. *Communication*

   Tahap ini merupakan kegiatan berkomunikasi dan berkolaborasi dan lainnya. Tujuannnya adalah untuk memahami *stakeholder*, tujuan untuk proyek dan untuk mengumpulkan persyaratan yang membantu mendefinisikan fitur perangkat lunak dan fungsi.

b. *Planning*

   Setiap perjalanan yang rumit dapat disederhanakan jika ada peta. Sebuah project software adalah sebuah perjalanan yang rumit, dan kegiatan perencanaan menciptakan "peta" membantu yang memandu tim karena membuat perjalanan. "Peta" disebut proyek perangkat lunak mendefinisikan rencana kerja *software engineering* dengan menjelaskan tugas-tugas teknis yang harus dilakukan, resiko yang mungkin, sumber daya yang akan diperlukan, produk pekerjaan yang dihasilkan, dan kerja jadwal.

c. *Modeling*

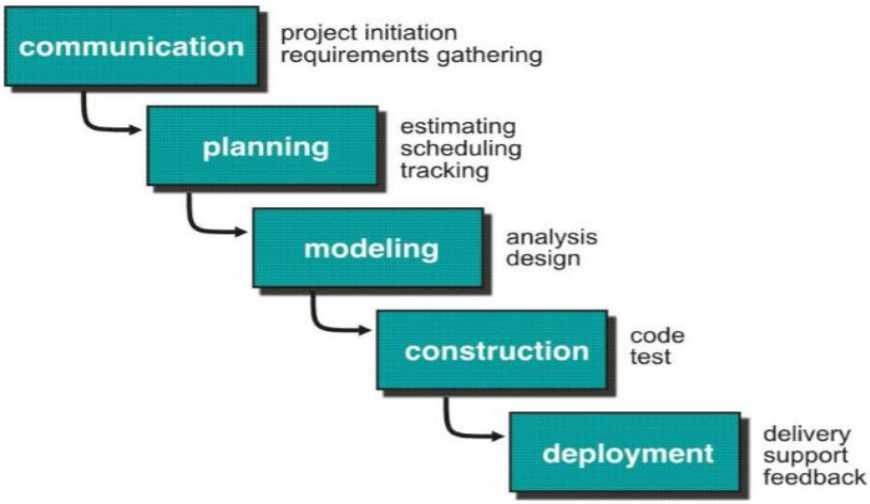
   Proses ini digunakan untuk menciptakan sebuah sketsa untuk dapat memahami gambaran apa yang akan terlihat, bagaimana penyusunnya, dan banyak karakteristik lainnya. Jika perlu dengan menyempurnakan sketsa menjadi lebih besar dan lebih rinci dalam upaya untuk memahami masalah dan bagaimana mengatasinya. Hal ini dilakukan dengan menciptakan model untuk lebih memahami kebutuhan perangkat lunak dan desain yang akan mencapai persyaratan.

d. *Construction*

   Kode ini dikombinasikan aktivasi generasi (baik secara manual atau otomatis) dan pengujian yang diperlukan untuk mengungkap kesalahan dalam kode.

e. *Deployment*

Perangkat lunak (sebagai badan yang lengkap atau sebagian) yang dikirimkan ke pelanggan yang mengevaluasi disampaikan produk dan memberikan umpan balik berdasarkan evaluasi.



Gambar 1
Waterfall Model

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan konsep dasar, basis data, diagram kontek, diagram flow data, entri relationship diagram dan perangkat lunak pendukung yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini mengemukakan tentang langkah-langkah dasar pemecahan masalah berdasarkan analisa yang terdiri dari analisa masalah, analisa sistem yang sedang berjalan, analisa sistem yang akan dibuat dan juga menerangkan perancangan sistem yang akan dibuat, perancangan struktural, perancangan data dan perancangan antar muka (*interface*).

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai program yang telah dibuat berdasarkan desain sistem dan untuk mencoba program apakah telah sesuai dengan rancangan dan desain implementasi yang dibuat, juga untuk mencari kesalahan-kesalahan program yang mungkin terjadi untuk selanjutnya dapat dilakukan penyempurnaan implementasi dan pengujian program aplikasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dari hasil yang didapat dari penelitian dan saran-saran yang berguna untuk pengembangan sistem yang lebih baik dan bermanfaat.

Daftar Isi

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Identifikasi Masalah 1

1.3 Maksud dan Tujuan 2

1.4 Batasan Masalah 2

1.5 Metodologi Penelitian 2

1.6 Sistematika Penulisan 4