BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era modern seperti sekarang ini Teknologi Informasi (IT) sudah menjadi kebutuhan bagi masyarakat pada umumnya. Tidak hanya orang dewasa, bahkan anak yang masih di bawah umur pun tidak luput dengan kemajuan di bidang Teknologi ini, Tingginya kebutuhan masyarakat akan informasi kini dimanjakan dengan adanya website-website yang memberikan apa yang dibutuhkan oleh masyarakat.

Perkembangan aplikasi web yang semakin pesat sejak munculnya teknologi internet sangat membantu dalam kemudahan serta kecepatan pengiriman, penyampaian dan penerimaan informasi. Mulai dari perusahaan-perusahaan, sekolah-sekolah, perguruan tinggi, dan lembaga atau organisasi lainnya telah banyak memanfaatkan aplikasi web dalam kegiatan penjualan, promosi, belajar dan kegiatan lainnya dimana dibutuhkan pengiriman, penyebaran dan penerimaan informasi sehingga memberikan kemudahan bagi pengguna (user) yang membutuhkan.

Aplikasi web atau bisa disebut juga dengan perangkat lunak berbasis web telah berkembang dengan pesat baik dari segi penggunaan, ukuran, bahasa yang digunakan dan kompleksitasnya. Aplikasi web pada mulanya hanya berupa situs web yang bersifat statis dan navigated oriented, serta lebih banyak digunakan sebagai brosur produk atau profil perusahaan online. Pada saat ini

aplikasi web telah banyak yang bersifat dinamis, interaktif dan task oriented untuk digunakan dalam sistem informasi, telekomunikasi, perdagangan, perbankan dan lain-lain.

Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) adalah wadah aktivitas kemahasiswaan luar kelas untuk mengembangkan minat, bakat dan keahlian tertentu. Lembaga ini merupakan partner organisasi kemahasiswaan intra kampus lainnya seperti senat mahasiswa dan badan eksekutif mahasiswa, baik yang berada di tingkat program studi, jurusan, maupun universitas. Lembaga ini bersifat otonom, dan bukan sebagai cabang dari badan eksekutif maupun senat mahasiswa. Untuk itu, upaya pengembangan kualitas di UKM merupakan hal yang mutlak untuk mendapatkan perhatian. Dengan di kembangkannya teknologi di UKM diharapkan adanya peningkatan yang signifikan.

Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Saung Budaya (SADAYA) adalah salah satu UKM yang ada di Universitas Komputer Indonesia Kota Bandung. UKM ini di khususkan untuk mahasiswa UNIKOM. Salah satu bagian yang akan menjadi fokus penelitian ini adalah bagian kegiatan penerimaan di UKM Saung Budaya UNIKOM, dari mulai pendaftaran hingga menjadi anggota di UKM ini.

Begitupun dalam hal anggota baru yang kini berkembang pesat dan peminatnya yang semakin meningkat dalam suatu UKM, sedangkan kita ketahui cara yang digunakan dalam pengolahan data masih menggunakan cara manual dan sangat membutuhkan waktu yang lama dan tidak efisien,sehingga

di butuhkan suatu sistem yang dapat mengolah data dengan cepat dan efisien yaitu sistem informasi unit kegiatan mahasiswa berbasis web. Dengan banyaknya anggota baru yang masuk maka makin banyak pula pengolahan datanya seperti penjadwalan, karena biro pagelaran akan melihat jadwal anggota satu persatu untuk dimasukkan ke jadwal latihan. Kemudian dari keuangan, bendahara kesulitan mencatat nama anggota yang membayar uang kas karena mendatanya dengan cara manual yaitu menceklis minggu ke berapa si anggota membayar uang kas, di pemasukan uang *job* penampilan pun bendahara masih kesulitan mencari data-data pemasukan yang lama karena datanya seringkali hilang. Dari bagian biro peralatan, bagian peralatan masih menggunakan cara manual dengan mencatat nama anggota ataupun non anggota yang meminjam alat, yang sering terjadi adalah form peminjaman yang di simpan oleh biro peralatan hilang karena terlalu banyak form yang menumpuk.

Sistem informasi web ini digunakan untuk membuat daftar penerimaan anggota baru, penjadwalan, peminjaman alat dan keuanganmya, sehingga anggota dapat mengelola secara online. Menyadari akan hal ini, timbul ide untuk membangun suatu aplikasi sistem informasi yang berbasis web pada UKM SADAYA UNIKOM. Aplikasi ini diharapkan membantu pihak UKM dan calon anggota baru untuk memanfaatkan aplikasi yang akan dibangun.

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu perancangan website yang dapat memberikan pelayanan kepada anggota khususnya dalam sistem online, sehingga dapat membantu dan mempermudah anggota dalam mengakses

informasi. Untuk menjawab asumsi di atas, maka penulis menganggap perlunya suatu perancangan website ”Unit Kegiatan Mahasiswa SADAYA (Saung Budaya) Berbasis Web“. Rancangan ini diharapkan dapat menyajikan informasi yang lebih cepat dan akurat.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengangkat judul :

“**SISTEM INFORMASI UNIT KEGIATAN MAHASISWA SAUNG BUDAYA (SADAYA) UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA BERBASIS WEB”**

1.2. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah adalah salah satu proses penelitian yang bisa dikatakan paling penting diantara proses penelitian lainnya, sebab dari identifikasi masalah yang ada maka penulis dapat mengetahui apa yang dibutuhkan dari objek penelitian ini. Sedangkan rumusan masalah adalah ungkapan yang dapat menegaskan apa yang menjadi permasalahan dari penelitian yang dilakukan.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, maka didapat hasil identifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Belum adanya aplikasi yang berfungsi untuk mendukung pendaftaran calon anggota baru.
2. Pada proses penjadwalan masih menggunakan cara manual sehingga biro pagelaran masih bingung membuat jadwal latihan.

3. Sering hilang data keuangan karena masih secara tertulis.
4. File peminjaman alat masih bersifat tertulis sehingga data peminjaman masih sering hilang.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah diuraikan, maka dirumuskan:

1. Bagaimana sistem informasi unit kegiatan mahasiswa SADAYA yang sedang berjalan.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi unit kegiatan mahasiswa SADAYA.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi unit kegiatan mahasiswa SADAYA.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi unit kegiatan mahasiswa SADAYA.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah mempermudah bagi mahasiswa yang ingin bergabung dengan UKM SADAYA, dan juga memudahkan pengurus SADAYA dalam hal pendataan anggota.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui sistem informasi unit kegiatan mahasiswa yang sedang berjalan di SADAYA.
2. Untuk membuat perancangan sistem informasi unit kegiatan mahasiswa yang sedang berjalan di SADAYA .
3. Untuk melakukan pengujian sistem informasi unit kegiatan mahasiswa yang sedang berjalan di SADAYA.
4. Untuk melakukan implementasi sistem informasi unit kegiatan mahasiswa yang sedang berjalan di SADAYA.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan juga pertimbangan dalam hal anggota untuk UKM SADAYA UNIKOM. Adapun kegunaan praktis dan kegunaan akademis dari penelitian ini.

1.4.1. Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis ini bagi UKM SADAYA adalah untuk mencatat atau mendata anggota yang sudah mendaftar melalui website, penjadwalan sudah komputerisasi, pemasukan keuangan kas dan job penampilan, dan juga peminjaman dan pengembalian alat dapat diakses dengan baik karena sudah menggunakan database.

1.4.2. Kegunaan Akademis

a. Bagi Pengembangan Ilmu

Bagi pengembangan ilmu baru yaitu dapat mengimplementasikan ilmu yang baru dalam bidang Teknologi dan juga Informasi yang berguna untuk mempermudah proses kinerja.

b. Bagi Peneliti Lain

Dapat digunakan sebagai acuan mengembangkan sistem informasi unit kegiatan mahasiswa untuk selanjutnya dan sebagai perbandingan bagi pihak yang memerlukan sistem informasi tersebut.

c. Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi penulis serta dapat memahami lebih dalam, khususnya dalam hal pembuatan dan pengembangan sistem informasi berbasis web.

1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah merupakan hal yang sangat penting agar pembahasan dalam penyusunan skripsi ini memiliki tujuan yang jelas dan tidak menyimpang dari judul serta memberikan hasil sesuai dengan yang diinginkan, maka penulis membatasi pembahasan permasalahan yaitu:

1. Sistem ini hanya menangani penerimaan, penjadwalan latihan, peminjaman dan pengembalian alat, alur keuangan masuk kas dan job penampilan.
2. Sistem ini hanya dikelola oleh pengurus SADAYA.
3. Program pendaftaran ini hanya untuk mahasiswa aktif UNIKOM.
4. Pada program ini hanya sampai anggota lulus atau keluar dari UNIKOM.

5. Laporan yang dibuat adalah laporan jumlah pendaftar dan yang diterima, laporan keuangan kas dan *job* penampilan, laporan peminjaman alat.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1. Lokasi

Lokasi yang menjadi objek pada penelitian ini dilaksanakan di Unit Kegiatan Mahasiswa Saung Budaya Universitas Komputer Indonesia yang beralamatkan di Jl. Dipatiukur No 112-116 Bandung kampus II Lantai 5, Kota Bandung, Jawa Barat.

1.6.2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakasanakan beberapa bulan, adapun tahapan-tahapan penelitian dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel I.1 Jadwal Penelitian

NO	KEGIATAN	WAKTU															
		Februari 2017				Maret 2017				April 2017				Mei 2017			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	**Mendengarkan Pelanggan** **1.1 Observasi** **1.2 Wawancara** **1.3 Studi pustaka**																
2	**Membangun/memperbaiki mock-up** **2.1 Memperbaiki database** **2.2 Desain Interface** **2.3 *Coding***																

3	**Pelanggan melihat/menguji mock-up** **3.1 Demonstasi** **3.2 Pengujian** **3.3 Evaluasi**															

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai informasi umum seperti latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian yang mencakup kegunaan praktis dan akademis, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai teori-teori pendukung yang relevan serta digunakan pada penulisan laporan skripsi ini,serta jurnal-jurnal imliah yang digunakan sebagai bahan referensi.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai informasi objek penelitian, seperti : sejarah singkat perusahaan, struktur organisasi perusahaan, dan deskripsi tugas. Bab ini membahas pula metode penelitian yang digunakan seperti desain penelitian, jenis dan metode pengumpulan data, metode pendekatan pengembangan sistem, pengujian sistem, dan analisis sistem yang berjalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai perancangan sistem, perancangan basis data, perancangan antar muka, hingga implementasi sampai pengujian sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas mengenai kesimpulan atas penelitian yang dilakukan dan saran atas penelitian yang telah dilakukan.