BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan media sistem informasi dan teknologi terbaru yang diciptakan oleh manusia. Hal ini tak luput dari peneliti yang meluangkan waktunya untuk melakukan pengembangan-pengembangan tersebut. Dimulai dari adanya *Smartphone* canggih sampai teknologi *Internet of Things*. Begitupun dengan perkembangan website dari website statis menjadi website dinamis.

Website statis dapat menyampaikan informasi seputar organisasi atau instansi terkait. Model website ini memiliki beberapa kekurangan dimana tidak memungkinkannya penyimpanan data-data yang. Demi melengkapi kelemahan konsep website statis para programmer menciptakan website dinamis yang memungkinkan untuk menyimpan informasi yg lebih banyak dan memenuhi kebutuhan informasi yang sangat banyak.

Perkembangan dari website dinamis dengan berbagai macam *framework* merupakan sebuah wujud dari pemenuhan kebutuhan sistem informasi pengunjang website. Pembuatan website dengan *framework* memungkinkan sebuah website menampilkan informasi yg sangat banyak dengan terpisahnya bagian-bagian script yang mudah di atur sesuai keinginan.

Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang saat ini belum mempunyai website resmi untuk Organisasi Mahasiswa (Senat, BEM, Himpunan Mahasiswa, dll) serta Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) menjadi kendala terhadap penyampaian informasi yang relevan tentang organisasi-organisasi tersebut dan kegiatan-kegiatan di dalamnya sehingga informasinya menjadi bias. Karena seiring bertambahnya mahasiswa di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya saat ini dan minimnya mahasiswa mengikuti organisasi-organisasi yang ada di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya penulis merasasa tertantang untuk mencari solusi yaitu:

"*Bagaimana cara menyampaikan informasi dan menarik minat kepada mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya pada organisasi-organisasi mahasiswa yang ada di Universistas Bhayangkara Jakarta Raya?*".

HIMTIF merupakan salah satu organisasi mahasiswa (ORMAWA) yang ada di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang melakukan kegiatan-kegiatan kemahasiswaan, Tri Dharma Perguruan Tinggi dan kegiatan sosial lainnya untuk membantu masyarakat. Berikut adalah kegiatan yang pernah dilakukan di HIMTIF dan pertanggungjawaban laporan keuangannya :

1. Seminar

   Seminar pada umumnya merupakan sebuah bentuk pengajaran akademis, baik di sebuah universitas maupun diberikan oleh suatu organisasi komersial atau professional (Wikipedia).

2. Workshop

   Lokakarya dalam bahasa inggris workshop adalah suatu acara di mana beberapa orang berkumpul untuk memecahkan masalah tertentu dan mencari solusinya (Wikipedia).

3. Kegiatan Sosial laiinya seperti :

   - Buka puasa bersama di panti asuhan.
   - Galang dana untuk korban bencana alam.

Menurut data https://forlap.ristekdikti.go.id/ mahasiswa teknik informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya mendapati nomor 3 dengan total mahasiswa sebanyak 1.213 mahasiswa 2017-2018. D dari tabel berikut :

Tabel 1.1 Jumlah Mahasiswa Universitas Bhayangkara Tahun 2018

No.	Kode Prodi	Nama Program Studi	Jenjang	Status	Jml Mhs
1	**55201**	**Teknik Informatika**	**S1**	**Aktif**	**1.213**
2	26201	Teknik Industri	S1	Aktif	1.165
3	24201	Teknik Kimia	S1	Aktif	135
4	25201	Teknik Lingkungan	S1	Aktif	54
5	32201	Teknik Perminyakan	S1	Aktif	55

Sumber Data : https://forlap.ristekdikti.go.id/prodi/search

Dari data diatas terdapat persoalan yaitu "*Bagaimana cara menyampaikan informasi tentang organisasi mahasiswa dan menarik minat mahasiswa Ubhara Jaya untuk mengikut salah satu organisasi tersebut?*". Penulis melakukan observasi tentang bagaimana mahasiswa mendapatkan informasi-informasi tentang organisasi mahasiswa tersebut? Terdapat tiga media informasi yaitu WhatsApp, Pengenalan Kehidupan Kampus Mahasiswa Baru (PKKMB) dan majalah dinding yang terdapat di area perkuliahan fakultas teknik informatika.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk membuat skripsi dengan judul **"PENERAPAN METODOLOGI *EXTREME PROGRAMMING* (XP) PADA PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ORGANISASI HIMPUNAN MAHASISWA TEKNIK INFORMATIKA (HIMTIF) BERBASIS WEB DI UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA."**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasikan masalah ke dalam point – point di bawah :

1. Belum adanya sistem informasi bagi organisasi mahasiswa yang ada di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Belum efektifnya dalam penyampaian informasi tentang ada apa saja kegiatan organisasi di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya dari media yang ada.
3. Menimbulkan mahasiswa yang apatis terhadap organisasi.
4. Informasi tentang organisasi kampus belum terpublikasikan ke luar sehingga kesulitan untuk menjalin relasi antar organisasi-organisasi kampus lain.
5. HIMTIF kesulitan untuk menyampaikan pertanggungjawaban keuangan pendapatan dan pengeluaran kepada seluruh mahasiswa.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merumuskan masalah utama penilitian yaitu: "*Bagaimana menerapkan metode Extreme Programming* (*XP*) *pada Perancangan Sistem Informasi Organisasi Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya*? ".

1.4 Batasan Masalah

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis membatasi pembahasannya hanya pada:

1. Penelitian dan pengembangan sistem informasi organisasi ini di fokuskan pada informasi Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika dari

organisasi mahasiswa yang ada di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

2. Aktivitas yang bisa dilakukan pada organisasi mahasiswa HIMTIF meliputi seminar, kegiatan sosial dan masyarakat, workshop, regenerasi kepengurusan dan kegiatan lainnya.
3. Informasi yang ditampilkan pada sistem informasi organisasi ini ialah pertanggungjawaban keuangan setiap kegiatan organisasi dan uang kas HIMTIF.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin didapat oleh penulis dari hasil penelitian ini adalah:

1. Menerapkan metode *Extreme Programming* (*XP*) sebagai metode sistem informasi organisasi HIMTIF di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Merancang sebuah sistem informasi untuk menampung seluruh informasi dan kegiatan-kegiatan HIMTIF Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
3. Mengurangi permasalahan yang ada pada tempat penelitian.
4. Sebagai alat bantu Universitas untuk lebih memacu keinginan mahasiswa agar aktif pada organisasi kampus Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang bisa diambil dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menyajikan informasi yang dapat dijadikan acuan untuk pemaparan informasi lebih lengkap di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya khususnya mahasiswa Teknik Informatika.

2. Untuk memudahkan memperoleh informasi-informasi pada organisasi-organisasi mahsiswa yang ada.
3. Dapat memudahkan organisasi HIMTIF untuk mempublikasikan kegiatan-kegiatannya.

1.7 Tempat dan Waktu Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis melakukan Penelitian pada :

Tempat : Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Kampus II Bekasi

Waktu : September 2018 – Februari 2019

1.8 Metode Penelitian dan Metode Konsep Pengembangan Website

Metode yang digunakan untuk mendukung penelitian yang akan dilakukan ialah sebagai berikut :

1.8.1 Metode Penelitian

1. Studi Pustaka

   Pada metode kepustakaan dilakukan pengumpulan data dan informasi yang diperoleh, dengan membaca dan mempelajari beberapa buku-buku, jurnal, teori- teori, temuan dan bahan beberapa hasil penelitian sebagai acuan untuk dijadikan landasan teori dalam kegiatan penelitian yaitu dengan melakukan studi terhadap literatur-literatur berupa buku, jurnal dan informasi dari internet dan lain-lain.

2. Wawancara

   Wawancara yang dilakukan oleh penulis adalah meyakinkan data yang di peroleh akurat. Dalam pengumpulan data tersebut penulis mewawancarai bagian umum dan yang terkait didalamnya. Untuk mengetahui apa dan bagaimana dari kegiatan pengolahan data tersebut serta kemampuan memberi informasi yang tepat dan jelas.

3. Observasi

Observasi yang dilakukan penulis adalah untuk mengamati dan mengetahui secara langsung jalannya sistem yang sedang berjalan saat itu dan proses kerja dari tugas masing-masing serta melihat format-format laporan dalam perusahaan tersebut yang di gunakan saat itu.

4. Kuesioner / angket

Dalam proses pengumpulan data tersebut penulis memberikan kuesioner dengan daftar pertanyaan kepada pengguna terkait dengan masalah penelitian untuk memperoleh data yang benar dan akurat.

1.8.2 Metode Konsep Pengembangan Software

Merancang dan mengembangkan sistem informasi ini menggunakan metode *Extreme Programming* dan untuk mengembangkan sistem menggunakan beberapa tahap yaitu analisis sistem yang berjalan, perancangan basis data, perancangan tampilan antarmuka dan pengujian program.

1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan penyusunan skripsi ini dibagi menjadi 5 (lima) bab, Berikut penjelasan tentang masing-masing bab.

BAB 1 PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan dibahas mengenai latar belakang penulisan skripsi, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian, metode pengembangan software dan sistematika penulisan yang merupakan gambaran menyeluruh dari skripsi ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan dibahas mengenai berbagai teori mengenai sistem informasi organisasi serta hal-hal yang mendukung sistem informasi ini yang dapat digunakan pada tempat penelitian skripsi.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai obyek penelitian, kerangka penelitian, analisis sistem berjalan, permasalahan, analisis sistem usulan, analisis kebutuhan sistem.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Pada bab ini membahas mengenai perancangan, pengujian dan implementasi hasil penelitian yang telah dilakukan

BAB V PENUTUP

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang didapat dan juga saran yang dapat digunakan untuk pengembangan sistem ke arah yang lebih baik lagi di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA