

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) adalah sebuah wadah untuk menyalurkan kreativitas mahasiswa dalam suatu kegiatan di luar kegiatan akademik (non akademik). Di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sendiri terdapat beberapa UKM yang dapat diikuti oleh mahasiswa diantara UKM Badminton, UKM Seni, UKM Basket, UKM Voly, dan lain-lain. Dengan mengikuti salah satu UKM diharapkan mahasiswa bisa mengembangkan kreativitasnya sesuai dengan bakat dan minatnya masing-masing.

UKM Seni merupakan salah satu Unit Kegiatan Mahasiswa di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang mengkhususkan diri pada kesenian dan pengembangan minat, bakat, dan kreativitas mahasiswa. Di UKM Seni sendiri terdiri atas lima UKM, di antaranya UKM Seni Rupa, UKM Musik, UKM Teater, UKM Dance dan UKM Tari Tradisional. Selama ini cara pendaftaran yang digunakan pada UKM Seni masih menggunakan cara manual, Mahasiswa yang ingin mendaftar harus datang ke stand yang ada pada setiap tahun ajaran baru untuk kemudian mengisi kertas formulir pendaftaran yang telah disediakan. Untuk menjaga data pendaftar agar tidak hilang atau rusak, maka panitia pendaftaran harus melakukan penyimpanan kembali data pendaftar kedalam software Microsoft Excel.

Tabel 1.1 Data jumlah mahasiswa yang mengikuti UKM Seni

Tahun	Seni Rupa	Seni Musik	Teater	Dance	Tari Tradisional	Jumlah
2016-2017	29	25	19	15	27	115
2017-2018	33	39	14	12	30	128
2018-2019	30	34	16	15	23	118
2019-2020	31	33	14	18	27	123
2020-2021	25	21	11	10	20	87

Untuk informasi mengenai UKM Seni diberitahukan melalui papan pengumuman yang berada di papan mading kampus, atau melalui pesan grub whatsapp.

Tabel 1.2 Beberapa jenis kegiatan yang ada di Divisi UKM Seni.

No.	Nama UKM Seni	Kegiatan		Keterangan Tempat
		Umum	Kunjungan	
1	UKM Seni Rupa	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Belajar bersama mengenai sejarah beberapa pelukis dunia. ▪ Live drawing. ▪ Memberikan materi dasar menggambar kepada anggota serta anggota baru. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Museum seni. ▪ Pameran lukisan. 	Kampus Ubhara.
2	UKM Seni Musik	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Latihan bersama beberapa alat musik yang dimiliki tiap anggota. ▪ Memberikan pemahaman dasar tentang musik. ▪ Memberikan materi latihan untuk anggota serta anggota baru. ▪ Live musik. 		Kampus Ubhara
3	UKM teater	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Belajar bersama tentang drama yang akan dipentaskan. ▪ Latihan kerja sama tim serta melati keberanian saat di atas panggung. ▪ Memberikan materi-materi dasar untuk anggota serta anggota baru. 		Kampus Ubhara.
4	UKM Dance	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Latihan kerja sama tim. ▪ Latihan bersama tentang dance yang ingin di pertunjukkan. ▪ Memberikan materi gerakan dance untuk anggota serta anggota baru. 		Kampus Ubhara.
5	UKM Tari Tradisional	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Latihan bersama tentang tari yang ingin ditampilkan. ▪ Memberikan materi tentang gerakan dan makna tari. ▪ Latihan kerja sama tim. 		Kampus Ubhara.

Untuk pesan grub whatsapp sendiri isinya seperti Informasi-informasi tentang jadwal kegiatan, pertemuan ataupun informasi yang lainnya. tapi terkadang pesan informasi ini tertimpa akan pertanyaan-pertanyaan para anggota yang belum menegerti dengan kegiatan yang akan berlangsung, ataupun anggota yang lainnya mengirim pesan lontaran candaan berupa stiker serta voice buat anggota yang belum mengerti. yang mengakibatkan sebagian anggota yang belum membaca pesan harus menyekrool kembali pesan yang belum terbaca dan adapun anggota yang terlewatkan akan pesan informasi-informasi tersebut.

Dan dalam sebuah organisasi, pengelolaan data anggota merupakan hal yang sangat penting karena anggota merupakan pilar bagi organisasi. Sebuah organisasi tidak akan dapat berjalan tanpa dukungan dan peran dari anggota. Data-data para anggota UKM Seni disimpan dalam sebuah buku induk. Untuk melakukan perubahan data anggota, pengurus harus mencari berkas secara manual satu per satu data anggota yang dikehendaki di dalam buku induk tersebut. Hal ini membuat proses pencarian menjadi sangat lama dan tidak efektif, apalagi bila perawatan dan penyimpanannya kurang baik, berkas dapat menjadi rusak atau bahkan hilang.

Tabel 1.3 Data para anggota UKM Seni

No	Nama Anggota	NPM	No. Hp	Jabatan	UKM	Status
1	Adjie Dara Prayoga	201810225280	089661196460	Humas	Seni Rupa	Aktif
2	Marjuki	201810515010	-	Humas	Teater	Aktif
3	Clarissa Lucia Maureen		-	Humas	Seni Musik	Aktif
4	Shania Mawardini Priliswari	201810415320	-	Sekretaris	Seni Musik	Aktif
5	Destiana Ayu Marshelin	201810415028	-	Bendahara	Tari Tradisional	Aktif
6	Muhammad Ilham Hermansah	201910325312	-	Humas	Seni Musik	Aktif
7	Tri Furkan Sarjono Aji	201810225258	082110911600	Ketua Seni Rupa	Seni Rupa	Aktif

8	Fahla Puspa Purnama Zilla	201810415259	-	Ketua Dance	Dance	Aktif
9	Shelly Oliviani	201710325153	-	Anggota	Tari Tradisional	Aktif
10	Bonar Lumban Tobing	201910325374	-	Wakil Ketua Seni Musik	Seni Musik	Aktif
11	Reyhan Aristyan	201910225155	-	Wakil Ketua Seni Rupa	Seni Rupa	Aktif
12	Leonardo	201910415076	-	Wakil Ketua	Seni Musik	Aktif
13	A'idah Ghina Ghaniyah Andalib	201910515159	-	Wakil Ketua	Teater	Aktif
14	Tegar Gilang Giardana	201810415026	-	Anggota	Seni Musik	Aktif
15	Putri Fatimah Azzahra	201710325146	-	Wakil Ketua	Tari Tradisional	Aktif
16	Caroline Ruth Agustine	201910415294	-	Wakil Ketua Dance	Dance	Aktif
17	Wawan Kurniawan	202010225271	-	Anggota	Dance	Aktif
18	Alfia Kartika	202010415032	-	Anggota	Teater	Aktif
19	Dian Febriatu	201910515124	-	Anggota	Tari Tradisional	Aktif
20	Aini Ilias	201810415259	-	Anggota	Seni Rupa	Aktif

Jadi untuk meminimalisir terjadinya permasalahan-permasalahan seperti mendaftar harus ke stand ukm, penyampaian informasi ukm yang terlewatkan di grub whatsapp ataupun susah nya mencari data anggota di buku besar dikarenakan telah rusak serta memudahkan anggota dalam melakukan kegiatan UKM maka digunakan framework CodeIgniter untuk membuat sistem informasi berbasis website. dengan adanya fitur – fitur seperti pendaftaran anggota, informasi-informasi kegiatan UKM dan data anggota UKM seni karena dapat membantu meningkatkan kinerja organisasi dan memudahkan mahasiswa universitas

bhayangkara jakarta raya mengetahui informasi serta seperti apa kegiatan ukm seni ini.

Berdasarkan pada permasalahan diatas maka dibutuhkan sebuah sistem informasi yang terintegrasi dan bersifat website untuk mengelola sistem informasi serta kegiatan UKM Seni menjadi lebih baik. Maka dari itu diambil judul Tugas akhir yang berjudul. **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI UKM SENI UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA BERBASIS WEBSITE”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, permasalahan yang akan dibahas adalah:

1. Kurangnya informasi mengenai ukm seni.
2. Belum adanya pemanfaatan teknologi yang dikhususkan untuk menangani pendaftaran anggota ukm seni .
3. Belum adanya aplikasi yang membuat pesan kusus untuk laporan acara kegiatan di ukm seni.
4. penyimpanan data yang masih berantakan dan juga data-data anggota ukm yang mengalami kerusakan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana membuat sistem informasi UKM Seni berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan pada penelitian ini nantinya tidak melebar maka diberikan ruang lingkup sebagai berikut:

1. Sistem dirancang berbasis website.
2. Sistem dapat melayani pendaftaran anggota baru UKM.
3. Pendaftaran anggota baru hanya ditujukan untuk mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
4. Login ditujukan hanya untuk anggota UKM Seni, manajemen dan administrator.

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat penelitian yang di dapatkan adalah sebagai berikut:

1.5.1 Tujuan Penelitian

1. Untuk merancang sistem informasi UKM Seni berbasis web.
2. Menampilkan informasi mengenai UKM Seni secara detail sehingga mudah di pahami dan mudah di akses.
3. Mempermudah untuk para mahasiswa untuk mendaftarkan diri didalam ukm.
4. Mempercepat proses penyampaian informasi acara atau kegiatan secara efektif dan efisien.

Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu mahasiswa dalam mencari informasi mengenai UKM Seni.
2. Memudahkan interaksi antara UKM Seni dengan anggotanya.
3. Membantu dalam mendata atau mencari nama anggota UKM Seni
4. Meningkatkan kualitas penerimaan informasi yang lebih baik dalam UKM Seni.

1.6 Tempat Waktu Penelitian

1.6.1 Tempat Penelitian

Tempat penelitian merupakan suatu tempat atau wilayah dimana penelitian tersebut dilakukan, adapun penelitian yang dilakukan oleh penulis di ukm Seni Bhayangkara Jakarta.

1.6.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian yang dilakukan penulis adalah pada tanggal 19 Agustus – 17 September 2020, dimulai dari pengambilan data pertama sampai dengan data terkumpul.

1.7 Metode Penelitian

Pada penelitian ini terdapat beberapa metodologi yang digunakan antara lain sebagai berikut:

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah:

1. Observasi

Kegiatan yang dilakukan yaitu melakukan pengamatan dan melakukan pencatatan tinjauan langsung ke UKM seni. Dokumentasi adalah sejumlah data yang didapat dari ukm untuk memperoleh informasi.

2. Pustaka

Metode ini dilakukan penulis dengan mencari sumber-sumber sistem informasi yang dilakukan dengan membaca buku-buku, jurnal terkait sistem informasi dan mencari di internet dengan masalah sistem informasi yang terlampir pada daftar pustaka, selain itu juga penulis melakukan pengumpulan data mengenai UKM Seni dan data yang berhubungan dengan penelitian.

3. Wawancara

Dilakukan dengan mengamati dan mempelajari secara langsung pada permasalahan dan prosedur-prosedur yang harus dilakukan.

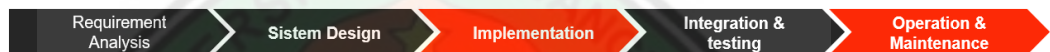
1.7.2 Metode Analisis

Dalam hal ini digunakan sebuah diagram UML (Unified Modelling Language). diantaranya ada Usa Case Diagram, Sequence Diagram dan Activity Diagram.

1.7.3 Metode Pengembangan Sistem

Dalam pengembangan sistem informasi penjualan terdapat suatu penerapan struktur pengembangan perangkat lunak yang memberikan panduan untuk menyelesaikan pengembangan sistem. Adapun metode yang digunakan

Metode Waterfall



adalah Metode pengembangan sistem menggunakan Metode Waterfall karena model ini sangat sistematis jika digunakan untuk pengembangan software.

Gambar 1.1 Metode Waterfall

1.7.4 Metode Pengujian

Dalam Metode pengembangan ini dilakukan dengan metode black box, black box sendiri merupakan pengujian terhadap fungsionalitas input atau output dari suatu perangkat lunak. Pada saat testing Penguji mendefinisikan sekumpulan kondisi input kemudian melakukan sejumlah pengujian terhadap program sehingga menghasilkan suatu output yang nilainya dapat di evaluasi.

1.8 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini di bahas mengenai teori dasar yang mendukung dalam penelitian diantaranya tentang teori dasar, pemrograman web, interaksi manusia dan komputer, metode pengembangan perangkat lunak, pemodelan UML, serta penjelasan tentang komponen-komponen yang menunjang realisasi alat dan perangkat lunak yang digunakan serta kerangka pemikiran.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang pengumpulan data. Metode yang diimplementasikan pada penelitian yaitu metode pengembangan sistem baik perangkat lunak maupun perangkat keras.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Bab ini membahas mengenai perancangan sistem meliputi implementasi perangkat lunak dan perangkat lunak dan perangkat keras pengendali, pengujian dan implementasi Pada perangkat lunak meliputi implementasi database, class dan penginstallan aplikasi. Pembahasan meliputi kinerja perangkat lunak dan perangkat keras dan implementasi penelitian.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini dibahas garis besar kesimpulan yang di ambil dari hasil penelitian, juga berisi saran-saran yang bermanfaat untuk pengembangan sistem kendali jarak jauh berikutnya.

