

# Universitas Esa Unggul

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan berjalannya waktu, teknologi dan informasi telah mengalami perkembangan dengan pesat. Berkembangnya teknologi berdampak pada berbagai industri, seperti industri yang menyediakan pakaian, percetakan, mesin, dan lainnya. Bahkan industri yang menyediakan hiburan seperti musik juga mengalami perkembangan. Perkembangan teknologi informasi yang maju dapat membantu kita memperoleh berbagai informasi guna kegiatan yang dilakukan sehari-hari. Berbagai kegiatan membutuhkan suatu informasi yang jelas guna memudahkan orang yang membutuhkannya.

Musik merupakan salah satu kebutuhan dalam hidup manusia. Seiring berkembangnya dunia hiburan khususnya di jalur musik, orang-orang yang memiliki kegiatan yang berkaitan dengan musik atau musisi selalu membutuhkan informasi yang berkaitan dengan acara-acara musik. Contohnya pada musisi atau band yang ingin menyalurkan musiknya, mereka akan membutuhkan informasi dimana adanya acara atau *event* yang menyelenggarakan penampilan musik, seperti acara festival band sekolah atau kampus, dan lainnya.

Musik tidak hanya ditemukan dalam pendidikan saja, melainkan kegiatan yang dilakukan siswa atau mahasiswa. Kampus Universitas Esa Unggul (UEU) merupakan kampus yang memiliki unit-unit kegiatan mahasiswa (UKM). Kampus yang didirikan pada tahun 1993 di bawah naungan Yayasan Pendidikan Kemala Mencerdaskan Bangsa memiliki berbagai macam ukm seperti Band Kampus, HIMPALA Esa Unggul, Korps Sukarela Esa Unggul, Basket, Jujitsu, Volley, Sepak Bola dan Futsal, Taekwondo, Kempo, LDK IKMI, Rohkris, Vajras

Buddhis Esa Unggul dan lain-lainya. Setiap UKM memiliki anggota-anggotanya masing-masing. Dari anggota tersebut terbentuklah organisasi, seperti organisasi dari Band Kampus atau UKM Band. UKM Band tidak hanya bermusik saja, melainkan ada sistem organisasi seperti adanya ketua, wakil, bendahara, sekretaris dan staff-staff.

Staff dari UKM Band ini mempunyai tanggung jawabnya masing-masing seperti halnya organisasi besar. Kampus UEU selalu menghadirkan berbagai acara seperti *event*, seminar. Acara ini biasanya di selenggarakan dengan menampilkan pemain dari UKM Band, Tapi tidak banyak mahasiswa yang tau bahwa UKM Band tidak hanya selalu tampil di seminar kampus atau acara lainnya, melainkan menjadi perwakilan dari acara band di luar. Oleh karena itu, kekurangan informasi juga dapat berpengaruh dalam kegiatan-kegiatan mahasiswa. Untuk dapat memajukan kegiatan UKM Band, anggota-anggota baru juga diperlukan untuk menjadi penerus generasi selanjutnya. Sebagai salah satu anggota, penulis ingin memberikan informasi seputar kegiatan musik dan kegiatan organisasi dengan menggunakan website, oleh karena itu dengan adanya *website* kegiatan musik kampus UEU, mahasiswa dengan mudah dapat mengakses informasi yang baru.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis ingin membantu memajukan kegiatan musik kampus dengan membangun suatu sistem informasi dengan judul **“RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI UKM BAND UNIVERSITAS ESA UNGGUL BERBASIS WEB “**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di jelaskan di atas, maka identifikasi masalahnya adalah :

1. Bagaimana mahasiswa dapat mengetahui informasi event yang menampilkan acara musik?
2. Bagaimana mahasiswa dapat mendaftar menjadi anggota baru dalam UKM Band?
3. Bagaimana mahasiswa dapat mengetahui kegiatan atau acara yang sedang berlangsung?
4. Bagaimana membangun sistem yang dapat membantu mahasiswa dalam mencari informasi seputar kegiatan musik kampus?

## 1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan masalah sebagai berikut :

1. Mahasiswa dapat mencari informasi seputar kegiatan musik kampus dengan mengakses situs *website* musik Universitas Esa Unggul.
2. Mahasiswa dapat mendaftar menjadi anggota baru dengan pendaftaran online dari *website*.
3. Mahasiswa dapat melihat kegiatan yang lalu atau yang berlangsung dengan menggunakan *website*.
4. Mahasiswa dapat melihat struktur organisasi dari UKM Band dengan mengakses *website*.
5. Perancangan sistem informasi menggunakan bahasa pemrograman web HTML, PHP dan MySQL.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Membantu mahasiswa yang tidak berada di area kampus dapat mengetahui informasi kegiatan musik Universitas Esa Unggul yang sedang berlangsung.
2. Membantu mahasiswa yang ingin mendaftar menjadi anggota baru tanpa harus menunggu adanya *stand* pendaftaran.
3. Membantu mahasiswa mengetahui organisasi dari UKM Band dan kegiatannya.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian adalah sebagai berikut :

1. Memberikan informasi pada mahasiswa yang membutuhkannya.
2. Mahasiswa dapat mengetahui kegiatan yang nantinya akan di adakan.
3. Mahasiswa bisa mengetahui kegiatan musik yang sedang berlangsung.

#### **1.6 Metodologi Penelitian**

Metodologi penelitian yang dipakai didalam penelitian tugas akhir ini terdiri dari:

##### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Dalam penyusunan tugas akhir ini digunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut :

- 1) Studi kepustakaan  
Pengumpulan data dan informasi melalui jurnal-jurnal yang sesuai dengan tema permasalahan.
- 2) Penelitian lapangan  
Penelitian dilakukan dengan beberapa cara yaitu:

- a. Pengamatan (*Observation*) yaitu pengamatan langsung pada Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Band dalam melakukan proses kegiatan yang sedang berjalan. Pengumpulan data yang diperoleh dari pengamatan langsung di UKM Band yaitu tentang kegiatan inagurasi, kegiatan jam session yang sering di adakan 2 minggu sekali, dan acara – acara lainnya.
- b. Wawancara (*Interview*) yaitu tanya jawab dengan anggota dan ketua ukm band untuk memperoleh data tentang kegiatan yang berjalan di ukm band

### 1.6.2 Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini dengan menggunakan metode waterfall meliputi:

1. Analisis dan Definisi Persyaratan (*Requirement & Analysis*)

Pada tahapan ini, dilakukan pengumpulan data-data tentang data barang, data transaksi penjualan dan data transaksi pembelian, serta informasi yang dibutuhkan pemilik toko untuk mengambil keputusan. Kebutuhan baik untuk sistem maupun perangkat lunak didokumentasikan dan ditinjau lagi pada tahap analisis. Hasil yang diperoleh pada tahapan ini adalah *Data Flow Diagram* (DFD), *Entity-Relationship Diagram* (ERD), *Data Object Description* (DOD), dan *Data Dictionary* (Kamus Data).

2. Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak (*Design*)

Pada tahapan ini, sistem mulai dibuat berdasarkan data-data yang telah diperoleh sebelumnya pada tahapan

analisis. Tahap perancangan sistem dan perangkat lunak meliputi perancangan data, perancangan fungsional, dan perancangan antarmuka.

3. Pengkodean (*Code*)

Pada tahapan ini, yaitu tahap implementasi program yang mengkonversikan hasil dari desain sistem ke dalam bahasa pemrograman.

4. Pengujian Sistem (*Test*)

Pada tahapan ini, dilakukan pengujian pada unit – unit program yang telah dibuat. Tujuan pada tahapan ini adalah untuk mem-verifikasi bahwa setiap unit program telah memenuhi spesifikasinya.

5. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan ini, seluruh unit program mulai diintegrasikan satu sama lain menjadi sebuah kesatuan sistem kemudian diuji sebagai perangkat lunak secara lengkap. Dengan kata lain, pengujian ini ditujukan untuk menguji keterhubungan dari tiap-tiap fungsi perangkat lunak untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah terpenuhi. Setelah pengujian sistem selesai dilakukan, perangkat lunak kemudian dikirim ke pelanggan/user.

6. Pemeliharaan (*Maintaine*)

Pada tahapan ini, dilakukan perbaikan, penambahan, pengembangan perangkat lunak berdasarkan permintaan dari user atau pemilik.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penyusunan dan pembahasan Tugas Akhir ini, akan diuraikan secara garis besarnya dalam beberapa bab penulisan dengan rincian sebagai berikut :

### **BAB I        PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah, metode penelitian, jadwal perencanaan serta sistematika penulisan.

### **BAB II        LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menjelaskan teori-teori yang menjadi landasan dalam memaparkan pokok permasalahan.

### **BAB III       ANALISIS DAN PROSES BISNIS**

Pada bab ini diterangkan tentang Metode pelaksanaan, gambaran umum, Proses Bisnis Yang Berjalan, Analisis Masalah, Dan Rencana Solusi Pemecahan Masalah.

### **BAB IV        HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini dijelaskan mengenai hasil rancangan ulang pengembangan aplikasi yang akan dibangun dengan menggunakan metode *Waterfall*), dengan beberapa tahapan, antara lain : analisis, perancangan, coding, testing..

### **BAB V        KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini dijelaskan kesimpulan dan saran-saran yang berhubungan dengan masalah-masalah yang dibahas dalam Tugas Akhir ini.