BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi sistem informasi pada saat ini mendorong manusia untuk terus mengembangkan sarana penyampaian informasi penting dengan sistem informasi. Sistem informasi dibutuhkan untuk memudahkan manusia dalam menyampaikan informasi atau publikasi. Salah satu publikasi yang dapat dilakukan dengan sistem informasi adalah menyampaikan berita atau informasi penting mengenai pelaksanaan *event* atau acara. Informasi *event* tersebut merupakan informasi penting yang berupa berita atau informasi undangan bersifat untuk mengajak kepada masyarakat ikut dalam suatu kegiatan.

Penyampaian informasi *event* biasanya disampaikan pada jejaring sosial yang banyak diikuti target masyarakat yang dituju untuk diajak berperan serta dalam suatu kegiatan. Sarana penyampaian informasi lainnya adalah website resmi atau portal berita di internet sebagai tempat yang paling sering dijumpai untuk menyampaikan informasi *event*. Selain itu, cara penyampaian informasi *event* biasanya juga dilakukan melalui iklan di media televisi, radio, bahkan dengan cara menempel *poster*, pembagian *leaflet* dan pemasangan *banner.*

Jurusan Teknik Informatika UII (Universitas Islam Indonesia) memiliki akses untuk menyampaikan informasi *event* melalui beberapa media. Media yang digunakan adalah media papan pengumuman dan media sistem informasi. Sistem informasi yang digunakan adalah *web* resmi jurusan yang beralamat di *http://informatics.uii.ac.id/* serta di jejaring sosial *twitter, group facebook bewara* dan *facebook page* sebagai media yang paling sering digunakan untuk menyampaikan informasi *event.*

Facebook merupakan sosial media yang memiliki fitur wall yang dapat digunakan untuk melakukan unggah publikasi dengan memunculkan nama pengunggahnya. Nama penguggah menunjukkan user yang dapat melakukan

perubahan info publikasi. Nama pengunggah juga menunjukkan penanggung jawab dari info publikasi atas kebenaran info tersebut.

Twitter kini menjadi jejaring sosial yang efektif dan sering digunakan untuk menyampaikan berita dan informasi dengan keunikannya. *Twitter* memiliki keunikan berupa fitur yang sederhana dengan pembatasan karakter, sehingga kalimat yang disampaikan menjadi singkat dan mudah dimengerti. *Twitter* menjadi efektif untuk berbagi informasi karena termasuk ke dalam sosial media yang banyak digunakan oleh masyarakat, berdasarkan informasi pada Infografik *Search Engine Journal* (Jones, 2013).

Banyaknya *event* yang ditujukan untuk Civitas Akademika Informatika, dipublikasikan oleh mahasiswa maupun oleh Jurusan Informatika melalui papan pengumuman dan melalui berbagai media sosial termasuk *website* resmi jurusan. Hal ini masih memungkinkan tidak semua informasi tersebut didapatkan oleh mahasiswa atau target informasi tersebut ditujukan, karena dimungkinkan setiap mahasiswa atau target yang dituju tidak mengikuti akun di jejaring sosial ataupun informasi tersebut tidak berada di web. Kendala tentang pendataan keikutsertaan calon peserta kadang masih dilakukan dengan cara konvensional, yaitu dengan mengisi formulir secara manual dengan kertas, serta bentuk informasi-informasi tambahan masih banyak yang harus dikomunikasikan dengan cara bertemu langsung. Berdasarkan berbagai latar belakang tersebut maka dibutuhkan satu tempat informasi segala *event* tersebut diberitahukan dan dikelola, serta dapat diakses dimanapun dengan *web*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun Sistem Informasi *Event* yang terhubung dengan jejaring sosial *Twitter* dan *Facebook* ?

2. Bagaimana membangun sebuah Sistem Informasi untuk melakukan publikasi *event* serta pengelolaan info *event* pada Informatika UII yang dapat diakses di mana saja ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang ada, maka permasalahan dalam penelitian ini perlu adanya batasan masalah, yaitu:

1. *Event* yang dapat dipublikasikan melalui sistem ini adalah *event* yang berkaitan dengan Jurusan Teknik Informatika UII dan untuk Jurusan Informatika UII, selain kegiatan rutin praktikum laboratorium.
2. Identifikasi data yang digunakan untuk publikasi *event* adalah nama *event*, penyelenggara atau sumber *event*, keterangan kegiatan *event*, tanggal, jam, tempat, poster, fasilitas untuk peserta dan pengelolaan pendaftaran.
3. Komunikasi tanya jawab dilakukan di sistem informasi *event.*
4. Jejaring sosial yang digunakan untuk publikasi antara calon peserta dan administrator *event* adalah *Twitter* dan *Facebook*.
5. Sistem informasi ini berbasis web.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem informasi untuk sarana publikasi, membantu komunikasi, dan pengelolaan data atau informasi *event* terhadap calon peserta di lingkungan Informatika UII.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah memungkinkan civitas akademika Informatika UII (dosen, mahasiswa, dan alumni) untuk mempublikasikan *event* yang saling terintegrasi dalam satu sistem informasi.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *waterfall*.

1.6.1 Pengembangan Sistem

Metode model *waterfall* meliputi*:*

1. Pengumpulan kebutuhan sistem

Mengumpulkan data-data yang diperlukan untuk pengembangan penelitian ini. Pengumpulan data didapatkan dari internet berupa ulasan sistem sejenis dan yang telah ada, dan dokumen dari penelitian orang lain yang sudah dilakukan sebelumnya.

2. Analisis sistem

Melakukan analisis terhadap kebutuhan sistem dan menetapkan kebutuhan sistem.

3. Desain sistem

Menentukan desain atau rancangan sistem, meliputi rancangan database, alur program, antarmuka, dan fitur.

4. Implementasi sistem

Melakukan implementasi desain sistem ke dalam bahasa pemrograman untuk mengembangkan sistem infromasi berbasis web.

5. Pengujian

Melakukan pengujian sistem dari sisi kinerja dan efiktifitas antarmuka.

6. Pengelolaan dan perawatan

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam menyusun laporan tugas akhir ini, sistematika penulisan dibagi menjadi 5 bab yang disusun sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi pembahasan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi pembahasan teori dan tinjauan pustaka yang berkaitan dengan konsep pengembangan sistem informasi, publikasi, *event*, *review* sistem sejenis yang telah ada, dan desain antarmuka yang dipakai dalam perancangan dan pembuatan sistem.

BAB III METODOLOGI

Bab ini berisi pembahasan tentang langkah-langkah dalam penyelesaian masalah, seperti analisis kebutuhan perangkat lunak, perancangan sistem, dan implementasinya.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi pembahasan mengenai hasil implementasi dan analisis sistem dari rancangan sistem informasi *event* pada Informatika UII yang telah dibuat, baik dari segi tampilan maupun kinerja fungsi-fungsinya pada hosting di internet, kesesuaian proses bisnis pada notifikasi, tanya jawab member pada suatu event, membuat undangan, tanya jawab dengan administrator, dan unggah publikasi pada sistem maupun pada sosial media, hasil laporan, dan antarmuka browser gadget.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi penjelasan kesimpulan mengenai keseluruhan kinerja sistem informasi *event* yang telah dibuat dan saran untuk kesempurnaan dalam penelitian yang dilakukan kedepannya.