

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya teknologi dan informasi dalam berkomunikasi, maka munculah sebuah tuntutan dalam menyampaikan informasi yang profesional dan informatif. Penyampaian informasi tersebut dapat dilakukan dengan berbagai macam cara, salah satunya adalah dengan menggunakan website.

Seperti yang diketahui, majunya sistem informasi saat ini memacu manusia untuk tidak ketinggalan informasi, khususnya dunia internet yang memberikan berbagai kemudahan bagi manusia atau instansi untuk memperoleh data baik yang bersifat ringan maupun penting atau rahasia. Pengaksesan dapat dilakukan tanpa batasan ruang dan waktu, sehingga menghemat waktu, biaya, dan tenaga.

Telah banyak web Badan Eksekutif Mahasiswa yang menampilkan diri diinternet melalui web, begitu juga dengan berbagai jenis web yang lain yang kini telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari internet. Web kini telah di jadikan salah satu bagian penting untuk informasi maupun layanan komunikasi kepada para mahasiswa dan masyarakat umum.

Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) Fakultas Ilmu Komputer adalah badan eksekutif yang mendukung kegiatan-kegiatan *extrakurikuler* mahasiswa. BEM merupakan sebuah organisasi kemahasiswaan yang berfungsi sebagai wadah mahasiswa dalam membangun kepribadian dan karakter dalam berorganisasi. Dalam proses komunikasi dan informasi.

Selain itu BEM menyalurkan aspirasi dari seluruh mahasiswa, baik yang berkaitan dengan kinerja kemahasiswaan, perkuliahan, fasilitas kampus, kinerja dosen dan lainnya. Penyebaran poster maupun info di majalah dinding yang ada di lingkungan kampus dirasa kurang efektif karena kebanyakan mahasiswa hanya sekedar melihat dan kadang

mengabaikan poster yang ditempel tersebut. Penyebaran informasi yang sedemikian dirasa masih memiliki banyak kekurangan antara lain, jangkauan penyebaran yang kurang luas informasi dan komunikasi yang sangat terbatas dan proses *update* informasi yang relative kurang menguntungkan baik menyangkut biaya maupun waktu. Mahasiswa harus datang ke kampus untuk melihat informasi tentang agenda dan berita terbaru, sedangkan Mahasiswa tidak selalu hadir di kampus kecuali ada kegiatan perkuliahan.

Perancangan *website* BEM Fakultas Ilmu Komputer sangat berguna untuk kegiatan BEM Fakultas Ilmu Komputer karena akan memudahkan penyampaian informasi kepada anggota dan mahasiswa pada umumnya. Sehingga mahasiswa tidak perlu datang ke kampus untuk mengupdate informasi terbaru dan kegiatan yang diadakan oleh BEM Fakultas Ilmu Komputer bisa berjalan lebih efektif dan efisien sesuai jadwal yang telah ditentukan. Walaupun terkadang sudah memakai beberapa media sosial sebagai sarana penginfoan *online* namun hal tersebut masih kurang karena belum adanya penginfoan yang berbasis *website*.

Pada BEM Fakultas Ilmu Komputer, proses pendaftaran dan pengolahan data untuk ikut serta dalam kegiatan organisasi masih secara manual. Untuk dapat menjadi anggota organisasi, mahasiswa harus datang ke mading Fakultas melihat dan membaca informasi mengenai kegiatan organisasi kemudian mengisi formulir yang telah disediakan oleh pihak BEM, kemudian data tersebut akan diolah dan dikembalikan kepada mahasiswa dalam bentuk kertas Pendaftaran.

Namun sistem ini masih memiliki banyak kekurangan, khususnya dalam hal rekap data calon pendaftar kegiatan organisasi yang harus dimasukkan ke buku rekap. Berdasarkan kondisi tersebut, maka diusulkan Perancangan website Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer, yang dapat memberikan informasi kepada mahasiswa, dan mempermudah BEM dalam pendataan calon pendaftar dalam keikutsertaan berorganisasi serta dalam mengelola data informasi mengenai kegiatan organisasi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan berdasarkan penjelasan pada latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah-masalah yang ada sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun sistem berbasis web untuk menyediakan informasi seputar BEM-FIK ?
2. Bagaimana mahasiswa dapat mendaftar sebagai calon anggota BEM-FIK dan memberikan kritik saran secara online?

## 1.3 Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat dirumuskan tujuan pembahasan, sebagai berikut :

1. Menghasilkan website yang informatif dan efisien pada Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer yang mudah diakses oleh mahasiswa.
2. Menyediakan halaman rekomendasi untuk menampung kritik dan saran dari mahasiswa.
3. Membangun sebuah sistem pendaftaran berbasis web yang dapat menangani pengelolaan pendaftaran kegiatan organisasi dengan cara menerima atau menolak berkas pendaftaran dan mengelola hasil seleksi kelulusan.

## 1.4 Batasan Masalah

Dalam penggunaannya, terdapat 2 user yang nantinya dapat menggunakan aplikasi ini dan memiliki akun login masing-masing, yaitu BEM (Badan eksekutif Mahasiswa) dan Mahasiswa. Kegiatan yang dapat dilakukan oleh user dalam menggunakan aplikasi ini secara garis besar adalah :

- a. BEM (Badan eksekutif Mahasiswa)
  1. Dapat mengelola info kegiatan yang akan diselenggarakan oleh BEM melalui admin.
  2. Dapat mengelola data pendaftaran kegiatan organisasi yang dilakukan oleh mahasiswa.
  3. Dapat mengelola informasi struktur organisasi BEM.

4. Dapat mengelola informasi anggota-anggota dari BEM.
  5. Dapat mengelola kritik dan saran yang diberikan oleh mahasiswa kepada BEM.
  6. Dapat mengelola Jadwal Pendaftaran Kegiatan organisasi Yang diselenggarakan oleh BEM.
- b. Mahasiswa
1. Dapat melihat info kegiatan yang akan diselenggarakan oleh, BEM dan info seputar kampus.
  2. Dapat melakukan Pendaftaran kegiatan Organisasi Yang diselenggarakan oleh BEM.
  3. Dapat melihat informasi hasil seleksi kegiatan organisasi mahasiswa.
  4. Menerima pemberitahuan berupa email
  5. Dapat melihat struktur organisasi dari BEM.
  6. Dapat melihat anggota-anggota dari organisasi BEM.
  7. Mahasiswa dapat memberikan kritik dan saran.
  8. Mahasiswa hanya boleh menjadi anggota dari salah satu organisasi tertinggi yang ada di Fakultas Ilmu Komputer.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari perancangan sistem *website* Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer ini diharapkan memberi dampak positif bagi mahasiswa maupun BEM sendiri, terutama bagi mahasiswa yang ingin mengikuti pendaftaran keanggotaan BEM yang baru, mempermudah menyeleksi berkas bagi mahasiswa yang ingin mendaftar dan menginformasikan tahap-tahap yang harus dilakukan kedepannya.

Manfaat lainnya adalah mahasiswa juga dapat memberikan kritik dan saran kepada BEM melalui *website* ini seperti kinerja kemahasiswaan, perkuliahan, fasilitas kampus/fakultas, kinerja dosen dan lainnya dan dapat melihat informasi dari kampus, fakultas maupun BEM itu sendiri.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Berikut ini merupakan intisari dari setiap bab yang ada pada laporan seminar teknologi informasi Perancangan website Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.

### **BAB I PENDAHULUAN**

Membahas mengenai latar belakang masalah yang menjadi alasan dibutuhkan Perancangan website Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer. Menganalisa rumusan masalah dari latar belakang yang telah dijabarkan. Menentukan tujuan masalah dan batasan masalah dari sistem yang akan dibuat. Dijelaskan pula manfaat dari pembuatan *website* ini untuk kesejahteraan kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan kampus, fakultas, maupun BEM itu sendiri.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Membahas mengenai teori penunjang, metode, dan teknologi yang digunakan ketika menyusun laporan dan membuat Perancangan website Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu komputer yang digunakan sebagai referensi dalam penulisan penelitian ini.

### **BAB III METODELOGI PENELITIAN**

Membahas sistem keseluruhan pemodelan Perancangan website Badan ksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer yang akan dirancang.

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

Membahas mengenai BEM Fakultas Ilmu Komputer serta analisa dan perancangan sistem UML yang berjalan dan sistem usulan beserta databasenya.

### **BAB V PENUTUP**

Kesimpulan dan saran untuk perancangan website BEM Fakultas Ilmu Komputer.

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

