# BAB I

**PENDAHULUAN**

# Latar Belakang

Perkembangan sistem informasi manajemen memberikan berbagai kemudahan untuk para penggunanya dalam membantu disetiap permasalahan yang terjadi pada organisasi di masyarakat, khususnya pada organisasi penyelenggara kompetisi serta penyelengara kegiatan atau *event* seperti seminar dan *workshop*. Sistem informasi manajemen dipergunakan dalam media penunjang baik dalam penyebaran informasi maupun manajemen kegiatan atau *event*. Hal tersebut diperkuat oleh (Purnama, 2016) yang mengungkapkan bahwa “Penggunaan sistem informasi manajemen dapat meningkatkan aksebilitas data yang tersaji secara tepat waktu dan akurat pagi para pemakai, tanpa mengharuskan adanya perantara sistem informasi”.

Di lembaga STIKI Malang, setiap tahunnya menyelenggarakan STIKI *Student Competition* (SSC) diperuntukkan untuk siswa atau siswi SMK dan SMA serta Pekan Ilmiah Mahasiswa (PIM) diperuntukkan untuk mahasiswa dan mahasiswi. Dikarenakan pada tahun 2020 terjadi pandemi maka kegiatan tersebut dilakukan secara daring mengikuti Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang disampaikan dalam Peraturan Nomor 21 Tahun 2020. Maka dari itu dibutuhkan media yang dapat menjadi tempat penyebaran informasi serta media proses kegiatan kompetisi tersebut. Hal ini dicapai dengan adanya *website* SSC dan Lo Kreatif APTISI pengganti kompetisi PIM. Tetapi terdapat berbagai kekurangan pada *website* tersebut. *Website* tersebut memiliki kekurangan lain sesuai dari hasil wawancara yang dilakukan kepada Dedy Hermawan salah satu panitia dari kegiatan kompetisi tersebut yang menyebutkan bahwa masih terdapat kekurangan dalam penyampaian informasi yang menjadi penghambat pada proses pendaftaran, pengiriman karya dan pelengkapan data tim yang tidak cukup memudahkan peserta sehingga memerlukan bantuan dari pihak panitia, tidak fleksibelnya tahapan penilaian sehingga tidak dapat digunakan untuk kompetisi lainnya, rumitnya proses persiapan penilaian.

Sesuai permasalahan yang telah dijelaskan, dibuatlah sistem manajemen informasi berbasis *website* dimana dapat menampung berbagai kompetisi dan *event* yang diselenggarakan di lembaga STIKI Malang. Sistem ini nantinya akan menampung para penyelenggara kegiatan di STIKI Malang baik dari lembaga STIKI Malang sendiri atau dari elemen dibawahnya seperti UKM. Di sisi lain penyelenggara kegiatan dapat memberikan informasi mengenai *event* seminar atau *workshop*. Sehingga dengan adanya “Sistem Manajemen Informasi Kompetisi dan *Event* untuk Lembaga STIKI Malang” diharapkan dapat menampung berbagai kegiatan kompetisi dan *event* seperti seminar dan *workshop* bagi para penyelenggara kegiatan tersebut dibawah naungan lembaga STIKI Malang, tanpa perlu membuat sistem lain, dan menggunakan berbagai media pendukung untuk menyelenggarakan satu kegiatan.

# Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka disimpulkan rumusan masalah berikut ini:

Bagaimana membuat sistem manajemen informasi berbasis *website* yang mampu menampung berbagai penyelenggara kegiatan kompetisi dan *event* di lembaga STIKI Malang?

# Tujuan Penelitian

Berdasarkan pembahasan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, peneliti dapat menyimpulkan tujuan dari penelitian ini:

Membuat sistem manajemen informasi berbasis *website* yang dapat menampung berbagai keperluan penyelenggara kompetisi dan *event* di ruang lingkup lembaga STIKI Malang.

# Batasan Masalah

Agar dapat menghindari penyimbangan dari topik utama dan sebagai parameter yang dapat digunakan agar penelitian lebih terarah dan tidak melebar dari pokok pembahasan utama maka dibuatlah batasan masalah, dimana batasan masalah dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Sistem manajemen informasi ini berbasis *website*,
2. Sistem ini hanya diperuntukan untuk berbagai elemen dibawah naungan lembaga STIKI Malang,
3. Sistem ini hanya sebagai media keperluan penyelenggaraan kegiatan seperti penyampaian informasi, proses pendaftaran, proses seleksi berkas, proses penilaian,
4. Kegiatan yang dapat ditampung di sistem terdiri dari dua kategori utama yaitu kompetisi dan *event* seperti seminar dan *workshop*,
5. Pengguna pada sistem ini terdapat 4 pengguna yaitu admin, penyelenggara kegiatan, juri, dan peserta atau pengguna,
6. Sistem ini hanya dapat diakses secara *online*,
7. Sistem ini menggunakan metode *waterfall*, dan
8. Sistem ini menggunakan *Framework* HMVC Codeigniter.

# Manfaat Penelitian

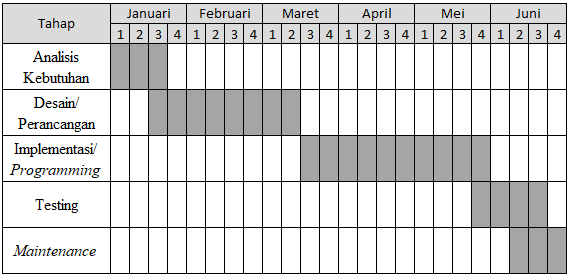
Manfaat dari pembuatan sistem manajemen informasi berbasis *website* ini yaitu:

1. Bagi lembaga STIKI Malang.
2. Memberikan fasilitas dalam penyelenggaraan kompetisi dan *event* baik bagi elemen-elemen dibawahnya maupun bagi lembaga STIKI sendiri.
3. Hasil dari penelitian yang dilakukan dapat digunakan untuk acuan pengembangan atau penelitian lain dikemudian hari.
4. Bagi penyelenggara kompetisi dan *event*.
5. Menyediakan media untuk proses penyelenggaraan kompetisi dan *event*
6. Membantu dalam proses dokumentasi, pengarsipan data serta penyampaian informasi mengenai kompetisi dan *event* yang diselenggarakan
7. Bagi peserta atau pengguna
8. Membantu dalam proses pendaftaran bagi para peserta atau pengguna
9. Dapat mengetahui tentang proses yang sedang terjadi secara *real-time* dan akurat
10. Bagi penulis
11. Membantu untuk mengembangkan skill dalam pemrograman serta proses pembuatan suatu sistem.
12. Membantu memahami proses penyelenggaraan kompetisi dan *event*.

# Metodologi Penelitian

## Tempat Dan Waktu Penelitian

Keperluan data didapat dengan melakukan survei dan wawancara terhadap para panitia yang terlibat dalam proses penyelenggaraan kompetisi SSC dan Lo Kreatif yang telah diadakan pada bulan Agustus hingga November Tahun 2020 di STIKI Malang. Dimana waktu penelitian dilakukan selama 1 semester (6 bulan atau 24 minggu), dengan jadwal dapat dijabarkan pada gambar 1.1.



Gambar 1.1 Jadwal kegiatan pembuatan sistem

## Bahan Dan Alat Penelitian

Bahan dan alat penelitian yang diperlukan dapat diuraikan sebagai berikut:

* + - 1. Bahan

Bahan berupa hasil dari wawancara dengan panitia penyelenggara kompetisi SSC dan Lo Kreatif di lembaga STIKI Malang, observasi dari *website* SSC dan Lo Kreatif, serta hasil dari kuisioner dari para peserta dan panitia yang mengikuti kompetisi SSC dan Lo Kreatif.

* + - 1. Alat Penelitian

Alat penilitan yang digunakan dipenelitian ini antara lain:

1. *Hardware*

Sistem Operasi : Windows Enterprise 64-bit

*Processor* : Intel Celeron, base speed 2,1 Ghz up to 2,6 Ghz.

Memori : 8 GB

1. *Software* Pendukung

*Text Editor* : Atom

Bahasa Pemrograman : PHP

*Framework* : Codeigniter

*Database* : MySQL

1. Instrumen pengumpulan data

Wawancara, survei, studi literatur, dan dokumen.

## Pengumpulan Data

* + - * 1. Studi Literatur

Dilakukan dengan mengumpulkan berbagai data dari sumber-sumber literatur seperti jurnal-jurnal penelitian serupa, *website* yang digunakan dalam proses penyelenggaraan kompetisi SSC dan Lo Kreatif yang sebelumnya telah dikembangkan oleh peneliti.

* + - * 1. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan mewawancarai panitia yang terlibat dalam proses penyelenggaraan kompetisi SSC dan Lo Kreatif di Lembaga STIKI sebagai sampel.

* + - * 1. Survei

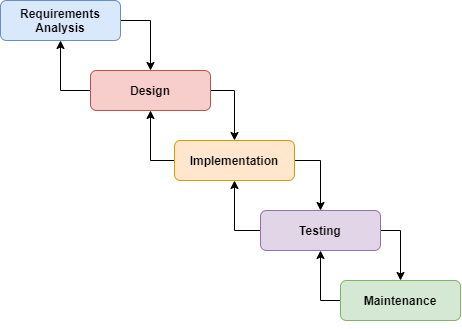
Survei dilakukan dengan menggunakan kuisioner yang dibagikan kepada para peserta dan panitia yang mengikuti proses penyelenggaraan kompetisi SSC dan Lo Kreatif di Lembaga STIKI serta kepada para civitas seperti dosen, staff dan mahasiswa STIKI Malang sebagai sampel.

## Analisa Data

Menggunakan tabel sebab akibat dan kerangka *Perfromance*, *Information*, *Economy*, *Control*, *Eficiency* dan *Service* (PIECES) yang digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan dan pemecahan masalah.

## Prosedur Penelitian

Model *waterfall* merupakan model paling umum digunakan dalam tahap perancangan. Menurut (Kurnia & Dwi, 2020) “Metode *waterfall* ini menyediakan pendekatan kepada perkembangan perangkat lunak yang sistematik dan sekuensial yang dimulai pada tingkat analisis, desain, kode, pengujian dan pemeliharaan.



Gambar 1.2 Metode *waterfall*

# Sistematika Penelitian

Sistematika dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini, dapat dijelaskan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Pada BAB I menjelaskan latar mulai dari latar belakang, rumusan masalah yang dibahas, tujuan dari penilitian, batasan masalah yang diatur, manfaat dari penelitian yang dilakukan, metodologi yang digunakan serta sistematika dalam penulisan penelitian.

BAB II Landasan Teori

Pada BAB II menjelaskan teori-teori yang digunakan sebagai dasar perancangan dan pembuatan sisem pakar ini. Teori yang digunakan diambil dari berbagai sumber literatur yang ada sesuai dengan topik pembahasan yang dibahas.

BAB III Analisa Dan Perancangan

Pada BAB III menjelaskan tentang analisa, perancangan, dan gambaran teknis dalam pembuatan sistem manajemen informasi ini.

BAB IV Implementasi Dan Pembahasan

Pada BAB IV membahas tentang alur jalannya program dan segmen program dalam pembuatan aplikasi.

BAB V Penutup

Pada BAB V mengemukakan kesimpulan yang diambil berdasarkan aplikasi yang telah dibuat sesuai rancangan dan beberapa saran serta kritikan sebagai tujuan pengembangan aplikasi kepedannya agar lebih baik lagi.