

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dengan perkembangan teknologi saat ini penyajian informasi menjadi lebih mudah sehingga informasi bisa diakses kapan saja dan dimana saja. Di dalam lingkungan kegiatan mahasiswa alat komputer adalah alat bantu yang sangat diperlukan. Untuk mendapatkan hasil kerja yang cepat dan akurat di dalam sebuah lembaga untuk membantu mencapai tujuan.

Aplikasi sangat dibutuhkan dalam suatu Unit Kegiatan Mahasiswa(UKM), dalam kegiatan mahasiswa aplikasi ini bertujuan untuk promosi atau memberikan gambaran umum mengenai profil Unit Kegiatan Mahasiswa(UKM) ataupun informasi yang berkaitan dengan UKM tersebut. Untuk mengikuti perkembangan teknologi UKM PSM Sinfonia menginginkan adanya aplikasi mengenai UKM, kegiatan mahasiswa UKM PSM Sinfonia dan pendaftaran mahasiswa baru secara *online* yang akan mendaftarkan dapat diakses dengan mudah oleh mahasiswa, dan juga menyediakan pemesanan pementasan/*booking* untuk mengisi acara yang akan dihadiri dapat diakses di *website* dengan mudah. Aplikasi yang dibuat diharapkan agar mahasiswa dapat melakukan pendaftaran untuk mengikuti UKM PSM Sinfonia dan juga untuk pemesanan dapat diakses di dalam aplikasi yang sudah disediakan dan memudahkan penyampaian informasi kepada anggota PSM Sinfonia dan juga masyarakat yang berkunjung di *website* yang sudah disediakan.

Sinfonia merupakan salah satu Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) di Universitas Muhammadiyah Sukabumi dengan jumlah anggota 47 Mahasiswa dan PSM Sinfonia memiliki 41 program kerja yang meliputi 3 dasar yaitu pengkaderan seperti training dan pertunjukan disini terdapat demo Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM), penjelasan mengenai kepaduan suaraan dan *recruitment* anggota baru dilaksanakan pada setiap tahun ajaran baru, pendidikan dan pelatihan tentang dasar paduan suara dan management

organisasi, sasarannya adalah calon anggota baru. yang kedua adalah pengembangan anggota seperti pelatihan bidang *managerial* dan *artistic* adalah terdapat pelatihan laporan keuangan kegiatan perdepartemen dan penjelasan arti penting administrasi kebhendaharaan waktu. Latihan *outdoor* pelatihan diluar ruangan yang dilaksanakan 1 bulan sekali dalam 1 priode kepengurusan, latihan mingguan mengadakan latihan rutin mingguan setiap hari sabtu dalam 1 priode kepengurusan. Anggota Sinfonia mengadakan forum silaturahmi. dan yang ketiga adalah management atau sistem pengelola yaitu untuk mengetahui tata cara transaksi dalam laporan keuangan suatu kegiatan yang diselenggarakan oleh Paduan Suara Mahasiswa (PSM) Sinfonia menggambarkan kondisi laporan keuangan kegiatan tersebut yang dilaksanakan setiap bulan sekali dalam satu priode. Pencapaian prestasi Paduan Suara Mahasiswa (PSM) Sinfonia sudah meraih 10 piala penghargaan dengan prestasi yang sudah diraih PSM Sinfonia ini sehingga UKM ini banyak dijadikan pilihan oleh mahasiswa untuk daftar ke Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Paduan Suara Mahasiswa (PSM) Sinfonia, akan tetapi sistem informasi yang ada di Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) ini masih belum ditunjang dengan fasilitas yang memadai dan masih menggunakan cara manual dalam mengolah data ataupun dalam penjadwalan pelatihan yaitu dengan cara tulis tangan ataupun implementasi dalam bentuk *file excel* maupun *file word* sehingga data belum tersusun secara rapi dan juga untuk pemesanan acara masih belum terkomputerisasi. Tujuan dibuat layanan Aplikasi berbasis *web* adalah untuk menyajikan informasi Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Paduan Suara Mahasiswa (PSM) Sinfonia dan untuk mempermudah proses pendaftaran anggota baru dan pemesanan untuk menghadiri acara dapat di akses dengan mudah melalui aplikasi berbasis *web*.

Melihat latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul **“APLIKASI UNIT KEGIATAN MAHASISWA (UKM) PADUAN SUARA MAHASISWA (PSM) SINFONIA BERBASIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN METODE PEMROGRAMAN MODEL VIEW CONTROLLER”**.

MVC adalah sebuah bentuk pemrograman yang memisahkan berdasarkan logika penanganan tampilan, logika pengontrolan dan logika model. *MVC* bertujuan supaya pada pengembangan perangkat lunak yang besar mudah untuk dilakukan *maintenance* (perbaikan/penambahan atau pengurangan *code*).

1.2. Identifikasi Masalah

Pada saat penulis melakukan penelitian, penulis banyak menemukan beberapa masalah di tempat penelitian, oleh sebab itu penulis mengidentifikasi masalah tersebut diantaranya :

1. Media penyampain informasi masih terbatas.
2. Proses pendaftaran mahasiswa untuk menjadi anggota UKM PSM sinfonia masih belum terkomputerisasi, sehingga rentan akan adanya kekeliruan dalam pendataan yang mengikuti UKM PSM sinfonia dan juga dalam pemesanan pementasan atau *booking* masih belum *online* melalui aplikasi.

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah pihak UKM PSM Sinfonia dalam pengelolaan informasi.
2. Aplikasi yang menyediakan pendaftaran di UKM PSM Sinfonia dibuat untuk membuat suatu program yang bisa membantu pihak UKM PSM Sinfonia dalam memasukan data pendaftaran mahasiswa baru yang bergabung dengan UKM PSM Sinfonia, aplikasi ini juga menyediakan sistem pemesanan atau *booking* untuk menghadiri acara yang sudah dipesan secara *online*.

1.4. Batasan Masalah Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas maka diambil batasan dari masalah-masalah yang sudah ada, dalam penelitian saya menerangkan batasan Aplikasi UKM PSM Sinfonia sebagai berikut :

1. Aplikasi ini mencakup proses (pendaftaran, pemesanan pementasan, data anggota , dan data informasi UKM PSM Sinfonia).
2. Output yang disajikan dalam aplikasi ini adalah pendaftaran dalam bentuk *file pdf*, dan melakukan pendaftaran *online*, pemesanan untuk pementasan secara *online* dan dalam bentuk *file pdf*, dan informasi dapat dilihat secara langsung.
3. Metode pengembangan aplikasi yang digunakan adalah metode *Waterfall* dengan perancangan desain berbasis objek.
4. Implementasi menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan menggunakan metode MVC, basis data *MySQL*, dan berbasis *Web*.
5. Konsep pengujian menggunakan *blackbox testing*.
6. Masalah biaya administrasi pembayaran untuk pemesanan tidak dipublikasikan.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat diadakannya penelitian adalah sebagai berikut:

1. Penulis dapat mengimplementasikan ilmu yang didapatkan saat perkuliahan.
2. Mempermudah proses pendaftaran mahasiswa baru yang akan menjadi anggota UKM PSM Sinfonia dan pemesanan yang sudah disediakan dengan mudah cepat.

1.6. Sistematika Penulisan

Pada bagian ini akan diuraikan mengenai sistematika dari penulisan laporan skripsi ini. Urutan sistematika yang digunakan yaitu:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah penelitian, serta sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan laporan ini.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab II berisikan teori-teori yang bersangkutan dengan konsep umum penelitian, konsep analisis dan perancangan, *tools* dan bahasa pemrograman yang digunakan, konsep pengujian perangkat lunak, serta studi literatur yang terkait dengan penelitian.

3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab III peneliti menyajikan langkah-langkah pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian serta waktu penelitiain.

4. BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab IV menyajikan uraian dari analisis dan perancangan dari Aplikasi UKM PSM Sinfonia berbasis *web* dengan menggunakan metode pemrograman MVC, Metode pengembangan aplikasi yang digunakan adalah metode *Waterfall* dengan perancangan desain berbasis objek

5. BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab V berisikan uraian implementasi dan hasil pengujian program yang telah dibuat.

6. BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab VI berisikan kesimpulan dari hasil yang dicapai sesuai dengan permasalahan, dan saran yang membangun untuk pengembangan keilmuan.