

BAB I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang Tugas Akhir

Sejak awal dibukanya Program Studi D3 Teknologi Informasi yang dinaungi oleh Fakultas Teknik di Universitas Kristen Maranatha pada tahun ajaran 2002/2003, animo masyarakat sudah terlihat sangat tinggi. Oleh karena itu pada tahun ajaran 2003/2004, masih dibawah Fakultas Teknik, IT mengembangkan diri dengan membuka juga jurusan S1 Teknik Informatika, sampai pada tanggal 1 Februari 2005 kemarin IT resmi memisahkan diri dari Fakultas Teknik dan berdiri sendiri menjadi Fakultas Teknologi Informasi. Selanjutnya pada tahun ajaran 2005/2006 mendatang, Fakultas IT juga akan membuka lagi jurusan baru yaitu jurusan S1 Sistem Informasi.

Melihat begitu pesatnya perkembangan dunia IT akhir-akhir ini, semakin banyak calon mahasiswa yang melirik dunia IT untuk digeluti, dan semakin banyak juga calon mahasiswa yang mendaftar untuk menjadi mahasiswa di Fakultas IT Universitas Kristen Maranatha. Hal ini tentu saja membuat Fakultas IT harus bekerja lebih baik lagi untuk menjawab tantangan tersebut dan dapat melayani antusias masyarakat yang besar ini. Salah satunya dengan membuat alternatif penyedia informasi selain HUMAS, yang menjadi sumber informasi bagi calon mahasiswa yang ingin tahu lebih banyak mengenai jurusan-jurusan yang ditawarkan oleh Fakultas IT.

I.2 Perumusan Masalah

Dilihat dari keadaan yang terjadi selama ini, apabila seorang calon mahasiswa membutuhkan informasi mengenai suatu fakultas, biasanya calon mahasiswa tersebut mendapat informasi dari brosur atau informasi yang didapat dari mulut ke mulut. Informasi yang didapat tersebut biasanya kurang lengkap untuk menjadi perhatian seorang calon mahasiswa dalam memilih suatu jurusan kuliah. Karena itu Universitas Kristen Maranatha juga menyediakan satu fasilitas HUMAS yang dapat memberikan informasi yang dibutuhkan oleh calon mahasiswa. Biasanya calon mahasiswa berkonsultasi dengan pihak HUMAS

mengenai berbagai pertimbangan dalam memilih jurusan kuliah. HUMAS yang sudah ada ini sangat membantu calon mahasiswa dalam memutuskan jurusan mana yang akan diambil.

Namun, ada kalanya pihak HUMAS sedang tidak ada ditempat, misalnya sedang mengadakan promosi ke sekolah atau pada waktu hari libur calon mahasiswa yang dari luar kota datang ke kampus untuk mencari informasi sedangkan di kampus tidak ada kegiatan. Maka calon mahasiswa tersebut tidak dapat terlayani. Kejadian lain adalah apabila pihak HUMAS tidak dapat memberikan jawaban atas pertanyaan calon mahasiswa secara spesifik, maka pihak HUMAS akan melanjutkan pertanyaan tersebut ke Fakultas IT, sedangkan di Fakultas IT, Kajur, Kaprog dan dosen-dosen tidak selalu ada ditempat, mengingat dosen-dosen pengajar di Fakultas IT jumlahnya belum terlalu banyak.

Oleh karena itu, maka dipandang perlu adanya fasilitas alternatif penyedia informasi seputar Fakultas IT bagi calon mahasiswa. Sehingga semakin banyak calon mahasiswa yang dapat terlayani dan semakin banyak informasi yang mereka dapatkan.

I.3 Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka Tugas Akhir ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Menyediakan alternatif pilihan fasilitas yang memudahkan calon mahasiswa untuk mendapatkan informasi mengenai Fakultas IT. Dalam hal ini calon mahasiswa tidak perlu menemui Tata Usaha atau Staff IT untuk mendapatkan informasi.
2. Memberikan informasi yang lengkap dan dibutuhkan oleh calon mahasiswa. Karena biasanya sebagian calon mahasiswa tidak tahu informasi apa saja yang harus diperhatikan untuk memilih suatu jurusan dalam perkuliahan. Misalnya di Fakultas IT ada fasilitas-fasilitas yang akan didapat oleh mahasiswanya.
3. Membantu bagian HUMAS UKM dalam memberikan informasi seputar Fakultas IT dengan lebih lengkap dan jelas.

4. Membuat satu fasilitas HUMAS yang akan ditempatkan di Fakultas IT yang berupa satu unit komputer berisi aplikasi *web stand-alone* yang tidak terhubung ke jaringan, dilengkapi dengan *device* lain seperti *mouse*, *keyboard*, dan *speaker*.
5. Memperkenalkan salah satu bentuk produk IT kepada calon mahasiswa, sehingga minimal dapat menarik minat calon mahasiswa untuk dapat menggali kreatifitas mereka sendiri dalam membuat satu produk IT pada akhirnya nanti.
6. Membuat aplikasi yang sederhana dan menarik, mengingat bahwa target pengguna aplikasi ini adalah anak-anak SMU. Sederhana maksudnya dalam arti aplikasi yang akan dibuat tidak menyulitkan *user* untuk mendapatkan informasi, misalnya dengan membuat tampilan menu yang jelas supaya *user* tidak bingung untuk menggunakan aplikasi ini. Selain sederhana, juga akan dibuat dengan tampilan yang menarik, supaya *user* tidak menjadi bosan, tapi tertarik untuk menjelajahi aplikasi *web* ini lebih lanjut.

I.4 Pembatasan Masalah

Batasan-batasan masalah dari aplikasi *web* ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang akan dibuat berupa aplikasi *web stand-alone* yang tidak terhubung dengan jaringan, berisi gambar (statik dan bergerak), teks, dan suara yang memberikan informasi seputar Fakultas IT UK Maranatha.
2. Aplikasi kios ini akan ditempatkan di Humas Universitas Kristen Maranatha dan dimungkinkan untuk dibawa apabila pihak Humas sedang mengadakan promosi ke sekolah-sekolah.
3. Target pengguna aplikasi ini adalah calon mahasiswa yang ingin mengetahui lebih lanjut mengenai Fakultas IT. Aplikasi ini dibuat dengan tidak memperhatikan kepentingan pengguna lain misalnya orang tua calon mahasiswa.
4. *User* tidak harus *login* untuk menggunakan aplikasi *web* ini.

5. *User* disediakan alat input berupa *mouse* dan *keyboard*. *Keyboard* disediakan untuk *user* yang ingin mengisi buku tamu dan memberikan komentar. Di masa yang akan datang, akan ada kemungkinan untuk menggunakan *touch screen* untuk pengembangan selanjutnya.
6. Akan disediakan halaman *login* khusus untuk *admin*, yang digunakan apabila *admin* akan menghapus, merubah atau menambah data.
7. Informasi-informasi yang ditampilkan pada aplikasi ini ada yang bersifat dinamis dan juga statis. Untuk informasi yang bersifat dinamis, informasi tersebut disimpan dalam *database*, dan *admin* dapat melakukan perubahan terhadap data tersebut. Contohnya adalah informasi seperti Mata Kuliah, Pengelola Jurusan dan Buku Tamu. Sedangkan untuk informasi yang bersifat statis seperti Latar Belakang, Visi dan Misi, Tujuan Pendidikan tidak disimpan didalam *database* dan tidak dapat dilakukan perubahan terhadap data tersebut.
8. Seandainya ada informasi yang dibutuhkan oleh calon mahasiswa, namun tidak terdapat didalam kios informasi dan juga tidak dapat ditanyakan kepada KAJUR/KAPROG (misalnya karena KAJUR/KAPROG sedang tidak ada ditempat), calon mahasiswa dapat mencantumkan pertanyaan tersebut di buku tamu dan meninggalkan alamat *e-mail*nya. Selanjutnya *admin* akan melanjutkan pertanyaan tersebut kepada KAJUR/KAPROG dan pertanyaan tersebut dapat dijawab via *e-mail*.
9. Aplikasi ini akan dibuat dengan memperhatikan proses pengembangan selanjutnya, supaya tidak menyulitkan untuk dilakukannya pengembangan.

I.5 Sistematika Penulisan Laporan

Penulisan laporan Tugas Akhir akan dilakukan dalam enam bab dengan penyusunan sebagai berikut:

BAB I - PENDAHULUAN

Latar belakang Tugas Akhir, perumusan masalah, tujuan, pembatasan masalah, sistematika penulisan laporan, dan rencana aktifitas mengenai Tugas Akhir.

BAB II – LANDASAN TEORI

Pembahasan mengenai *software* yang akan digunakan dan *hardware* minimum yang diperlukan dalam membuat aplikasi ini.

BAB III – ANALISIS DAN DESAIN

Analisa kebutuhan yang diperlukan oleh aplikasi ini, berdasarkan pada pembatasan masalah yang sudah ditentukan pada awal pembuatan.

BAB IV – HASIL TERCAPAI

Hasil akhir dari pembuatan aplikasi ini berdasarkan tujuan-tujuan yang ingin dicapai.

BAB V – EVALUASI PRODUK

Test uji coba produk, meliputi test terhadap kesalahan pemrograman (*error*) dan test uji coba kepada beberapa orang, dan hasil evaluasi berupa angket..

BAB VI – PENUTUP

Kesimpulan dan saran pengembangan untuk masa yang akan datang.

DAFTAR REFERENSI

Judul buku, alamat *website* atau bahan lain yang menunjang dalam pembuatan aplikasi.