

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi semakin pesat, perkembangan tersebut tengah berdampak pada segala aspek kehidupan manusia salah satunya pada bagian humas STIKOM Surabaya. Pemanfaatan teknologi pada bagian humas STIKOM Surabaya akan sangat membantu dalam proses kinerja pegawai, dimana bagian humas STIKOM Surabaya saat ini dituntut untuk memberikan informasi yang cepat dan akurat. Kebutuhan akan informasi yang cepat, tepat dan akurat sangat diperlukan sebagai bahan pertimbangan yang dapat diandalkan sehingga mempermudah proses pengambilan keputusan selanjutnya.

Bagian humas STIKOM Surabaya merupakan suatu bagian dari STIKOM Surabaya, yang bertugas menciptakan komunikasi dua arah antara STIKOM Surabaya dan publik. Karena bagian Humas STIKOM Surabaya ini memiliki tugas untuk menciptakan komunikasi dua arah antara STIKOM Surabaya dengan publik, salah satu kegiatan yang dilakukan adalah mengadakan kegiatan STIFEST (Stikom Festival) setiap tahun, dimana kegiatan ini berupa pertandingan olah raga cabang bola basket yang kemudian diperluas dengan cabang tari (*dance*) yang diikuti oleh tim-tim peserta Sekolah Menengah Umum (SMA) dari seluruh daerah di Surabaya dan sekitarnya. Bagian humas STIKOM Surabaya membutuhkan suatu perancangan dan pembuatan aplikasi yang memiliki kemampuan untuk mencatat data kegiatan STIFEST Basket seperti pendaftaran peserta , *contact person*, persyaratan apa saja yang harus

dikumpulkan dan yang sudah terkumpul, dan hasil dari pendaftaran tersebut seperti jadwal pertandingan dan sistem pertandingan pada kegiatan STIFEST Basket.

Permasalahan yang ada pada bagian humas STIKOM Surabaya adalah selama ini system aplikasi kegiatan yang ada masih secara manual dan belum terkomputerisasi (berupa *file excel*) yang apabila masih disimpan dalam format *Microsoft Excel* dapat beresiko kehilangan data. Hal ini tentu saja dapat menghambat pencarian data kegiatan yang ada pada bagian humas, maka dibuat suatu perancangan dan pembuatan aplikasi pendaftaran yang dapat mencatat data pendaftaran seperti daftar peserta atau nama sekolah yang diundang (mendaftar), *contact person*, persyaratan apa saja yang harus dikumpulkan dan yang sudah terkumpul, dan hasil dari pendaftaran tersebut seperti jadwal pertandingan dan sistem pertandingan pada kegiatan STIFEST Basket.

Aplikasi pendaftaran ini nantinya diharapkan akan memenuhi kebutuhan *user* dengan menyajikan informasi pendaftaran STIFEST Basket, dan hasil pendaftaran dengan tujuan memudahkan pengelolaan kegiatan STIFEST oleh bagian Humas STIKOM Surabaya.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana merancang dan membuat sebuah aplikasi manajemen kegiatan STIFEST Basket.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah pada kerja praktek saat ini, yaitu:

1. Perancangan dan pembuatan aplikasi ini hanya mencakup aplikasi pendaftaran saja.
2. Aplikasi pendaftaran bagian humas STIKOM Surabaya ini berbasis *Web Base*.

1.4 Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah yang telah disampaikan sebelumnya, tujuan pembuatan aplikasi pendaftaran bagian humas ini adalah membuat perancangan dan pembuatan aplikasi pendaftaran bagian humas yang mampu memberikan informasi pendaftaran kepada bagian humas secara cepat, tepat, dan akurat.

1.5 Kontribusi

Sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka kontribusi dari kami yang dapat diberikan untuk kerja praktek ini adalah :

1. Diawali dengan membuat pengingat kegiatan, kemudian mencatat macam-macam kegiatan serta hasil kegiatannya, dan yang terakhir adalah jadwal pertandingan dari hasil seluruh pendaftaran.

1.6 Sistematika Penulisan

Di dalam penyusunan laporan ini secara sistematis diatur dan disusun dalam lima bab, yang masing-masing terdiri dari beberapa sub. Adapun urutan dari bab pertama sampai bab terakhir adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan pembuatan sistem, kontribusi, serta sistematika penulisan laporan.

BAB II : GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Bab ini membahas tentang gambaran umum bagian humas STIKOM Surabaya, visi dan misi, struktur organisasi, dan *job description* pada bagian humas STIKOM Surabaya.

BAB III : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai berbagai macam teori yang mendukung dalam pembuatan aplikasi kegiatan bagian humas STIKOM Surabaya yaitu pengertian bagian humas perguruan tinggi, konsep dasar sistem informasi, analisis dan perancangan sistem, bahasa pemrograman menggunakan *Web Base*.

BAB IV : DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab ini akan membahas permasalahan dengan jelas, lengkap dan mudah dipahami sesuai dengan batasan masalah dan solusi yang dapat menjawab permasalahan yang dihadapi. Perencanaan data

flow diagram (DFD) dan pembentukan Konsep Data Model dan *Physical Data Model*.

BAB V : PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan yang diperoleh dari pembuatan sistem ini serta saran yang bertujuan untuk pengembangan sistem ini dimasa yang akan datang.

