

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu teknologi yang sangat pesat mendorong manusia untuk berkembang mengikuti perkembangan teknologi, salah satunya teknologi informasi (Irwansyah, 2015). Teknologi informasi menyediakan berbagai bentuk informasi melalui media yang di gunakan, Selain menjadi sarana untuk mengakses berbagai informasi, teknologi informasi juga menyediakan platform bagi berbagai aplikasi berbasis web. Aplikasi tersebut tidak hanya dikembangkan sebagai penyedia informasi, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk menciptakan ruang pameran dalam bentuk digital seperti halnya sebuah pameran karya (Pranata et al., 2015).

Pada 11 Maret 2020, Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) secara resmi menyatakan Covid-19 sebagai pandemi (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2020). Mulai dari penetapan itu kegiatan yang seharusnya dilakukan secara langsung (*offline*) dialihkan menjadi secara (*online*) atau mengakses dari rumah, dikarenakan penyebaran virus berbahaya yang sangat mudah dan cepat penularannya (Nawang Sari, 2021). Dalam hal ini pengaruh pandemi virus Covid-19 cukup memberikan dampak yang signifikan, salah satu dampaknya di bidang karya seni yaitu pameran.

Pameran merupakan sarana yang memenuhi kebutuhan alami manusia, seperti keinginan untuk melihat, mengamati, memperoleh pengetahuan, belajar, memahami, atau mengapresiasi (Khamadi & Setiawan, 2020), pameran biasanya diadakan dalam bentuk sebuah acara secara langsung untuk mendapatkan kesan saat melihat sebuah karya yang dipamerkan (Ulva, 2022). Karya bisa berasal dari semua kalangan, siapapun yang dapat membuat karya tidak menutup kemungkinan juga para mahasiswa. Karena diluarsana banyak mahasiswa yang memiliki kemampuan untuk membuat karya. Sebuah pameran mengharuskan mengundang banyak orang (Dewi & Garside, 2016), pameran yang seharusnya dilakukan secara langsung menjadi tidak bisa dilakukan karena pandemi Covid-19. Salah satu upaya pemulihan yang dilakukan adalah melalui penggunaan sistem digital, dengan

mengadaptasi pameran ke dalam format digital, para pembuat karya dapat tetap melaksanakan aktivitas pameran meskipun dalam situasi pandemi Covid-19.

Beberapa perguruan tinggi telah menggunakan teknologi informasi untuk memenuhi kebutuhan informasi, salah satunya *repository* (Ruhawati et al., 2020). *Repository* merupakan konsep yang digunakan untuk mengumpulkan, mengelola, dan menyebarkan berbagai karya ilmiah yang dihasilkan oleh perguruan tinggi atau institusi pendidikan tinggi (Rauf & Prastowo, 2021). Akan tetapi *repository* biasanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan atau arsip digital yang digunakan untuk menyimpan dan membagikan karya ilmiah, dan penelitian mahasiswa. *Repository* umumnya lebih terfokus pada aspek akademis dan penelitian.

Selain masalah Covid-19 permasalahan yang muncul adalah kesulitan mahasiswa untuk melihat karya yang sudah dihasilkan, dikarenakan *repository* bersifat privat atau hanya yang mempunyai hak akses yang bisa melihat karya dan hanya karya tertentu saja yang ditampilkan. Dengan adanya permasalahan tersebut strategi mendigitalisasi pameran adalah cara untuk memulihkan keadaan dan mempermudah aktivitas pameran agar mahasiswa bisa melihat semua karya meskipun di tengah pandemi Covid-19. Strategi yang dilakukan bukanlah awal akan tetapi sudah ada yang pernah melakukannya salah satunya yaitu dengan membuat sebuah website untuk tetap melakukan bisnis *wedding* di waktu pandemi dengan cara membuat desain website sebagai media interaktif di Nusantara *Wedding Expo* (Wulaningratri et al., 2021).

Berdasarkan konteks yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti bermaksud untuk memilih topik skripsi dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Pameran Karya Mahasiswa Berbasis Website”. Penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah aplikasi berbasis website untuk memudahkan mahasiswa dalam menampilkan karyanya. Berbeda dengan penelitian lain, penelitian ini memiliki fokus yang baru yaitu pada segala jenis karya mahasiswa, terutama dalam konteks pameran karya mahasiswa. Keunikan dari penelitian ini adalah pameran tersebut dapat dimanfaatkan melalui kolaborasi mahasiswa dengan dosen agar bisa menampilkan karya mahasiswa ke dalam website pameran karya mahasiswa. Selain itu juga dimaksudkan untuk mempermudah mahasiswa atau dosen untuk melihat karya-karya dari mahasiswa secara *online* (website).

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah terbatasnya akses karya mahasiswa dari sisi tempat dan waktu karena selama ini jika menginginkan melihat karya harus datang ke perpustakaan atau ruang baca

1.3 Batasan Masalah

Agar masalah yang dibahas tidak menyimpang, perlu ditetapkan batasan-batasan masalah. Adapun yang menjadi batasan masalah dalam permasalahan diatas, berikut batasan masalah yang ada adalah:

1. Pameran karya mahasiswa yang dibahas harus meliputi *input*, edit, *view* dan *delete* karya mahasiswa
2. Karya mahasiswa yang dibahas harus karya mahasiswa prodi informatika
3. Karya mahasiswa yang dibahas adalah deskripsi karya mahasiswa, gambar karya mahasiswa, informasi karya mahasiswa meliputi (waktu upload karya mahasiswa, kategori karya mahasiswa, link video demo karya mahasiswa dan *developer* karya mahasiswa)
4. Aplikasi membahas tentang memamerkan karya mahasiswa berdasarkan kategori atau mata kuliah, tugas akhir dan tahun penerbitan karya.
5. Domain email untuk melakukan registrasi atau login harus menggunakan *@unim.ac.id*
6. Aplikasi yang dibangun berbasis web

1.4 Tujuan Dan Manfaat

Tujuan dan manfaat berperan penting dalam perencanaan dan pencapaian hasil. Tujuan memberikan arah dan fokus, sedangkan manfaat merupakan hasil yang diharapkan atau keuntungan yang diperoleh. Adapun tujuan dibuatnya penelitian ini antara lain:

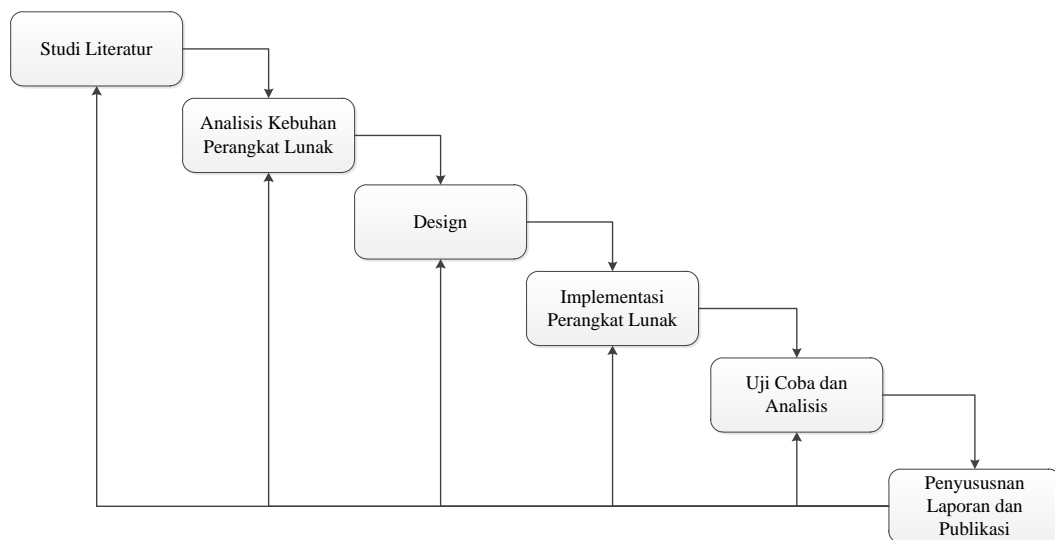
1. Untuk memudahkan pengunjung untuk melihat karya mahasiswa yang sudah di tampilkan didalam aplikasi
2. Efektifitas biaya serta efisiensi waktu yang di butuhkan untuk melihat pameran.
3. Sebuah wadah untuk memperlihatkan karya mahasiswa ke publik

Dengan dilakukan penelitian ini, manfaat yang didapatkan antara lain:

1. Dapat menjadi inspirasi mahasiswa untuk membuat sebuah karya baru
2. Dapat mempermudah mahasiswa mengakses karya mahasiswa untuk dijadikan referensi tanpa batasan tempat dan waktu
3. Dapat rekapan data portofolio mahasiswa

1.5 Metode Penelitian

Peneliti memiliki kebebasan untuk memilih berbagai metode yang berbeda dalam menjalankan penelitian. Pemilihan metode ini erat kaitannya dengan alat dan desain penelitian yang digunakan. Metode dan alat yang digunakan harus sejalan dengan metode penelitian yang dipilih. Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, di mana data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan penelitian kepustakaan. Informasi yang diperoleh kemudian digunakan dalam pengembangan sistem. Pengembangan sistem dapat berarti pembangunan sistem baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan, atau perbaikan pada sistem yang sudah ada (Susilo & Kesuma, 2014) dan informasi lebih detail mengenai tahapan penelitian ini bisa dilihat Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Tahapan Penelitian

a. Studi Literatur

Studi Literatur adalah proses mencari referensi literatur yang relevan untuk digunakan dalam pembuatan program atau penelitian. Dalam konteks ini mencari referensi jurnal untuk dijadikan literatur pembuatan program.

b. Analisa kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan informasi dilakukan secara mendalam untuk mengidentifikasi kebutuhan perangkat lunak dan memahami apa yang dibutuhkan oleh pengguna perangkat lunak (*user*).

c. *Desain*

Desain merupakan proses merencanakan sistem, atau proses dengan memperhatikan aspek estetika, fungsionalitas, dan kebutuhan pengguna. Desain melibatkan pemilihan elemen-elemen visual, struktur, dan interaksi untuk menciptakan solusi yang efektif dan menarik.

d. Implementasi perangkat lunak (*coding*)

Implementasi perangkat lunak (*coding*) adalah proses penerjemahan desain ke dalam program perangkat lunak atau code yang dijadikan menjadi tampilan yang memiliki fungsi sebagai mana fungsi itu sesuai dengan yang diinginkan oleh pengguna. Hasil dari tahap ini berupa program komputer yang sesuai dengan *desain* yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.

e. Uji coba dan analisis

Uji coba dan analisis merujuk pada proses pengujian dan evaluasi yang sistematis untuk mengumpulkan data, menganalisisnya, dan mengambil kesimpulan atau rekomendasi berdasarkan temuan yang telah didapatkan.

f. Penyusunan laporan dan publikasi

Penyusunan laporan dan publikasi adalah proses menyusun informasi dan hasil penelitian ke dalam dokumen tertulis untuk berbagi pengetahuan mengenai penelitian yang telah dilakukan dan publikasi adalah proses menyebarkannya kepada pemangku kepentingan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika Penelitian merujuk pada struktur dan susunan yang digunakan dalam penyusunan sebuah tulisan atau dokumen. Tujuan utama sistematika penulisan membantu menyajikan informasi dengan terorganisir, logis, dan mudah dipahami oleh pembaca. Dengan demikian peneliti dapat mengomunikasikan penelitian secara efektif dan memungkinkan pembaca mengikuti alur penelitian. Sistematika Penelitian pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab 1 menyajikan uraian mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, dan manfaat dari penelitian, serta metode penelitian yang digunakan, dan sistematika penulisan laporan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab 2 memaparkan tentang *state of the art* yang bertujuan untuk melakukan perbandingan antara perkembangan terkini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Selain itu, bab ini juga menjelaskan teori yang digunakan sebagai landasan teoritis dalam penelitian tersebut.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab 3 memaparkan dan menjelaskan tentang analisa kebutuhan, perancangan *database*, perancangan *user interface* dan perancangan evaluasi sistem

BAB 4 IMPELEMNTASI SISTEM

Pada bab 4 memaparkan hasil implemtasi dari perancangan sebelumnya dan uji coba menjelaskan evaluasi sistem dari pengujian fungsionalitas dan pengujian subjektif.

BAB 5 PENUTUP

Pada bab 5 berisi rangkuman kesimpulan yang diambil oleh peneliti berdasarkan pembahasan yang terdapat dalam bab-bab sebelumnya. Selain itu, bab ini juga menyajikan saran-saran sebagai masukan terhadap masalah yang muncul, dengan harapan dapat memberikan manfaat dalam memecahkan masalah yang ada.