**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang**

Sistem Informasi merupakan sistem berbasis komputer yang digunakan untuk menyajikan informasi dalam bentuk digital dan menganalisa prosedur-prosedur yang saling berhubungan untuk mencapai suatu tujuan tertentu [1]. Sistem informasi pencarian ini merupakan salah satu cara mudah untuk mencari sponsor atau perusahaan-perusahaan yang bisa dijadikan sebagai pendana untuk suatu acara. Sponsor adalah kegiatan yang penting bagi banyak organisasi di seluruh dunia. Pengeluaran sponsor di negara AS diperkirakan sekitar $11,14 miliar pada tahun 2004 [2]. Perusahaan berinvestasi dengan melakukan kegiatan sponsorship untuk mencapai tujuan atau hasil yang dikehendaki. Sponsor mungkin mencari hasil yang maksimal dengan mencakup pada tujuan peningkatan penjualan suatu produk didalam pasar, image, perangkat tambahan, pengakuan merek, keterlibatan masyarakat, loyalitas merek, dan meningkatkan kesadaran [3]. Pada kenyataannya sponsorship lebih diterima di masyarakat dari pada iklan, hal ini dikarenakan orang-orang mengetahui tanpa banyak event dimana event tersebut tidak akan terkenal dan diketahui tanpa adanya sponsorship [4]. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem yang menyediakan informasi sponsor untuk membantu suatu acara di dalam media, sehingga acara tersebut bisa terbantu dengan adanya sponsorsor [5].

Mengingat pentingnya hal di atas, maka dukungan informasi yang cepat, tepat dan pasti sangat dibutuhkan. Untuk mengatasi masalah yang ada maka dibuat judul **“SISTEM INFORMASI PENCARIAN SPONSORSHIP UNTUK ORGANISASI DAN KOMUNITAS KAMPUS BERBASIS WEBSITE (Studi Kasus : di Kota Tegal)”** Dalam sistem ini akan dikembangkan akses kemudahan bagi pencari sponsor dalam memperoleh informasi perusahaan sponsorship yang dibutuhkan. Aplikasi ini tidak hanya berfokus pada pencari sponsor saja, tetapi perusahaan pun bisa mempromosikan bidang usahanya sendiri guna untuk meningkatkan pendapatan serta untuk memperkenalkan produk perusahaan kepada anggota komunitas dan organisasi kampus atau pengguna supaya paham yang di produksi perusahaan tersebut. Pada aplikasi ini komunitas dan organisasi kampus atau pengguna bisa mengetahui lebih lanjut tentang potensi dari perusahan yang akan mensponsori. Aplikasi ini terdapat proses bisnis antara pihak perusahaan dan admin dimana saat pengguna akan login atau mendaftarkan diri, pengguna harus melakukan pembayaran terlebih dahulu. Pendapatan dari pembayaran pengguna ini akan dibagi menjadi dua pada pihak perusahaan dan admin.

* 1. **Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan dari penelitian ini yaitu :

1. Mengapa dibutuhkan sistem informasi pencarian sponsorship untuk organisasi dan komunitas kampus berbasis *website* ?
2. Bagaimana cara anggota organisasi dan komunitas kampus dalam mencari perusahaan sebagai sponsor?
3. Bagaimana sulitnya mencari alamat atau informasi tentang perusahaan yang siap untuk dijadikan sebagai sponsor?
4. Bagaimana merancang bangun suatu sistem aplikasi guna menyelesaikan masalah ada?
   1. **Pembatasan Masalah**

Batasan masalah yang akan dianalisa adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi pencarian sponsor ini dibatasi hanya untuk sponsorshipyang berada di wilayah Tegal dan sekitarnya.
2. Aplikasi pencarian sponsor ini hanya di peruntukan kepada komunitas dan organisasi kampus mahasiswa se-Kota Tegal yang masih aktif
3. Validasi pendaftaran anggota menggunakan *screenshoot* atau foto kartu tanda mahasiswa di Universitas yang ada di kota Tegal
   1. **Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang bangun *website* yang mampu memberikan informasi tentang perusahaan-perusahaan di wilayah Kota Tegal dan sekitarnya yang dapat bermanfaat bagi para pencari sponsorship agar bisa mendapatkan perusahaan sponsor yang sesuai dengan apa yang di butuhkan dan proses dalam pencarian sponsor lebih cepat dan efisien serta fleksibilitas dalam mencari alamat perusahaan yang di tuju.

* 1. **Manfaat**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Bagi Pengguna

Mempermudah anggota komunitas dan organisasi kampus dalam mencari informasi atau alamat perusahaan dengan lebih cepat dan efisien dalam memberikan informasi dan daftar perusahaan yang akan mendanai sebagai sponsor.

1. Bagi Peneliti

Menerapkan ilmu yang didapat di Politeknik Harapan Bersama dan mengetahui pengujian kualitas dalam suatu *software* berbasis *website* terutama di bidang Teknik Informatika serta mendapatkan Benevit bagi pembuat aplikasi atau *admin* aplikasi.

1. Bagi Politeknik Harapan Bersama

Memberikan informasi bagi mahasiswa D IV Teknik Informatika yang akan membuat dan mengembangkan tema sejenis dan menambah kepustakaan di Politeknik Harapan Bersama.

* 1. **Metodelogi Penelitian**
     1. **Bahan Penelitian**

Data yang diperlukan dalam bahan penelitian ini yaitu data dari perusahaan atau dokumen media partner dan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan organisasi dan komunitas kampus di wilayah Kota Tegal dan sekitarnya seperti data profil perusahaan, data perjanjian kerjasama, data permintaan sponsor, dan data keperluan permintaan sponsor.

* + 1. **Alat Penelitian**

Penelitian ini menggunakan peralatan utama dan juga peralatan pendukung pada saat perancangan sistem. Peralatan yang digunakan ketika merancang dan membangun sistem adalah :

1. Perangkat keras atau *hardware,* yang terdiri dari :

Tabel 5. Perangkat Keras

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Jenis Perangkat keras** | **Fungsi** |
| 1 | *Processor* | *Intel inside* |
| 2 | *Memory* | *2 GB* |
| 3 | *Monitor* | *LCD 14.1 Inchi* |
| 4 | *Mouse* dan *Keyboard* | *Standart* |

1. Perangkat lunak atau *software*, yang terdiri dari :

Tabel 6. Perangkat Lunak

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Jenis Perangkat Lunak** | **Fungsi** |
| 1 | *Windows 10 Enterprise 2015 LTSB x64-bit* | *Operating System* |
| 2. | *Apache, XAMPP Control Panel* | *Web Server* |
| 3 | *Laravel* | Bahasa Pemrograman |
| 4 | *Sublime* | *Text Editor* |
| 5 | *MySQL* | *Database* |

1. **Alur Penelitian**

Berikut merupakan tahapan alur penelitiannya:

1. Identifikasi Masalah

Memahami permasalahan yang terjadi, mengapa diperlukan suatu Sistem Informasi Pencarian Sponsorship untuk Organisasi dan Komunitas Kampus berbasis *Website* (Studi kasus: di Kota Tegal).

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif yang diartikan sebagai prosedur pemecah masalah yang di selidiki dengan menggambarkan keadaan atau objek dalam penelitian dapat berupa orang, lembaga, masyarakat, dan lain-lain. Pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak.

1. Analisis Data

Analisis dilakukan berdasarkan hasil pengumpulan data untuk dijadikan acuan terhadap permasalahan yang ada ketika sistem akan di buat, dari hal tersebut pembuatan sistem dapat dilakukan secara tepat jika memperhatikan *input* dan *output* yang akan dihasilkan.

1. Perancangan Sistem

Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan kebutuhan di atas menjadi representasi ke dalam bentuk sebelum *coding* dimulai.

1. Perancangan *UML*

Perancangan *UML*(*Unified Modelling Language*) digunakan untuk menjelaskan dan menvisualisasikan artifak dari proses analisa dan desain berorientasi objek. *UML* memungkinkan developermelakukan pemodelan secara visual, yaitu penekanan pada penggambaran. Pemodelan visual membantu untuk menangkap struktur dan perilaku dari objek, mempermudah penggambaran interaksi antara elemen dalam sistem, dan mempertahankan konsistensi atara desain dan implementasi dalam pemrograman.

1. Perancangan *User Interface*

Proses desain atau pembuatan *prototype* akan menerjemahkan syarat kebutuhan *user interface* ke sebuah perencangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*.

1. Implementasi Sistem

Tahapan ini adalah menerapkan sebuah desain yang telah direncanakan sesuai dengan apa yang telah di implementasikan, kemudian melakukan perkodean aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* untuk mendapatkan perangkat lunak yang diinginkan.

1. Uji coba sistem

Jenis pengujian sistem ini menggunakan metode *black box,* pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Tahapan ini dilakukan untk pengujian atau *testing* pada saat peng-*input-*an, pada tahapan ini data yang di *input*-kan dan di eksekusi kemudian terjadi kesalahan, maka akan memunculkan pesan kesalahan.

1. Penerapan Sistem

Tahapan ini merupakan tahap penerapan sistem yang akan dilakukan jika sistem telah disetujui termasuk program yang telah dibuat, untuk diuji dan dianalisis kembali menjadi sebuah kesimpulan dan hasil kerja.

1. **Sistematika Penulisan**

Sistematika yang digunakan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. **Bagian Awal Laporan**

Berupa Halaman Judul, Halaman Pernyataan, Halaman Rekomendasi, Halaman Pengesahan, Abstrak, Kata Pengantar, Daftar Isi, Daftar Gambar, Daftar Tabel, Daftar Lampiran.

1. **Bagian Isi Laporan**

**BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab ini dijelaskan tentang latar belakang, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan, manfaat, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam bab ini menguraikan tentang penelitian-penelitian serupa yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang dibahas secara kritis.

**BAB III : LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini tentang landasan teori yang akan digunakan untuk penyelesaian laporan penelitian yang berkaitan dengan pembuatan Sistem Informasi Pencarian Sponsorship Untuk Wilayah Tegal Berbasis Website

**BAB IV : PERANCANGAN DAN DESAIN**

Dalam bab ini dijelaskan tentang Perancangan antar muka dan desain *input/output* (*Layout*)

**BAB V : HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**

Dalam bab ini berisi sekilas tentang gambaran hasil produk yang telah dibuat.

**BAB VI : PENUTUP**

Dalam bab ini diuraikan mengenai kesimpulan dan saran.

1. **Daftar Pustaka**

Bagian ini berisi daftar pustaka yang menjadi acuan penulisan laporan tugas akhir.

1. **Bagian Akhir Laporan**

LAMPIRAN