

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era modern ini perkembangan teknologi komunikasi berkembang sangat pesat. Berbagai macam bentuk media (teks, gambar, audio, dan video) yang mendukung perkembangan teknologi dengan fungsi dan kelebihan yang berbeda-beda. Perkembangan teknologi tentunya dapat dimanfaatkan oleh bermacam-macam, kalangan baik individu maupun kelompok dalam berbagai kegiatan yang dilaksanakan secara efektif dan efisien. Universitas Islam Indonesia memiliki susunan kelembagaan mahasiswa tingkat universitas yang di dalamnya meliputi, Dewan Permusyawaratan Mahasiswa tingkat Universitas (DPM-U), Lembaga Khusus (LK), Lembaga Eksekutif Mahasiswa tingkat Universitas (LEM-U), Dewan Perwakilan Mahasiswa tingkat Fakultas (DPM-F), Lembaga Eksekutif Mahasiswa tingkat Fakultas (LEM-F), Lembaga Pers Mahasiswa tingkat Fakultas (LPM-F), Himpunan Mahasiswa (HM) dan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM)

Kelembagaan adalah suatu ruang lingkup yang berisikan dua orang atau lebih dalam sebuah organisasi dan mempunyai visi dan misi yang sama, serta bekerja sama dalam mencapai tujuannya. Kelembagaan juga dapat disebut dengan tempat atau wadah yang memberikan fasilitas kepada para mahasiswa maupun mahasiswi yang notabeneanya berasal dari berbagai kalangan dalam berkeaktifitas dan berinovasi, serta di dalamnya terdapat peraturan dan tata tertib yang telah ditetapkan berdasarkan kesepakatan bersama. Peraturan dan tata tertib pada sebuah kelembagaan dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan dan dipengaruhi oleh faktor-faktor sosial, politik, dan ekonomi di dalamnya. Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia di sini memiliki susunan kelembagaan tingkat fakultas yang terdiri dari Dewan Perwakilan Mahasiswa tingkat Fakultas (DPM-F), Lembaga Eksekutif Mahasiswa tingkat Fakultas

(LEM-F), Lembaga Pers Mahasiswa tingkat Fakultas (LPM-F), Himpunan Mahasiswa (HM), dan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM). Setiap kelembagaan membutuhkan sebuah regenerasi untuk melanjutkan roda kepemimpinan dengan merekrut dan membimbing anggota baru setiap pergantian periode kepengurusan atau serah-terima jabatan. Terkadang sulitnya untuk merekrut anggota atau pengurusbaru dalam sebuah kelembagaan dikarenakan banyaknya mahasiswa yang belum mengetahui maupun mengenal kelembagaan yang ada di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia. Oleh karena itu diperlukan sebuah solusi untuk memperkenalkan sebuah kelembagaan kepada para mahasiswa dan mahasiswi baru agar tertarik untuk mengikuti suatu organisasi kelembagaan beserta berbagai kegiatan di dalamnya.

Melihat dari permasalahan diatas, maka peneliti terdorong untuk merancang sebuah aplikasi berbasis *flash* yang mengenalkan kelembagaan di lingkungan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia dengan judul “Pengenalan Kelembagaan Mahasiswa Baru UII di Fakultas Teknologi Industri Berbasis Flash”. Tujuan Penelitian

1.2 Rumusan Masalah

Pada penyusunan laporan penelitian berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang akan diangkat oleh peneliti di sini ialah bagaimana membuat sebuah aplikasi media berbasis *flash* untuk mengenalkan kelembagaan yang ada di FTI UII kepada para mahasiswa baru FTI UII?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di sini ialah untuk memberikan informasi tentang kelembagaan kemahasiswaan yang ada di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

1.4 Batasan Penelitian

Adapun batasan masalah yang terdapat dalam penyusunan laporan penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Kelembagaan mahasiswa yang dibahas adalah lembaga yang berada di lingkungan FTI UII.
2. Media pengenalan aplikasi ini hanya dikhususkan untuk mahasiswa baru FTI UII.
3. Aplikasi yang berjalan berisi tentang konten kelembagaan yang ada di FTI UII.
4. Data kelembagaan yang ditampilkan adalah Susunan Kelembagaan Periode 2011/2012 sampai dengan 2015/2016.

1.5 Manfaat Penulisan

Adapun manfaat penelitian ialah :

1. Untuk mengenalkan kelembagaan yang ada di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia kepada seluruh mahasiswa baru dalam sebuah media berbasis *flash*.
2. Memberikan kemudahan kepada mahasiswa untuk mengetahui lembaga yang ada di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

1.6 Metode Penelitian

Metodologi penelitian adalah suatu cara berurutan yang dilakukan dalam penelitian. Metode yang digunakan untuk membantu dalam pengerjaan penelitian antara lain :

1. Studi Literatur

Pada tahapan studi literature di sini peneliti mempelajari materi-materi dari berbagai buku jurnal, laporan penelitian, artikel, dan tulisan-tulisan yang terdapat pada situs internet untuk mendapatkan informasi lainnya sebagai sumber referensi.

2. Analisis Sistem

Pada tahapan analisis sistem di sini peneliti mengumpulkan berbagai data tentang materi kelembagaan yang ada di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia dengan cara melakukan wawancara ke Dewan Perwakilan Mahasiswa Fakultas Teknologi Industri UII.

3. Perancangan

Pada tahapan perancangan di sini peneliti merancang dan membuat diagram HIPO (*Hierarchy Plus Input Process Output*) sebagai media perancangan sistem dan membuat sistem antarmuka (*interface*).

4. Implementasi

Setelah rancangan dibuat, maka data akan dimasukkan ke dalam aplikasi. Tahap ini merupakan tahap yang sangat penting untuk melihat proses tercapainya tujuan sehingga dapat diketahui hasil dari pembuatan sebuah aplikasi.

5. Pengujian

Pada tahap akhir pembuatan aplikasi ini ialah pengujian sistem penelitian. Tahap ini dapat dilakukan dengan cara mengujikan sistem ke beberapa *user* untuk mengetahui apakah kinerja sistem sudah sesuai dengan implementasi yang telah dibuat sebelumnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penyusunan tugas akhir ini terdiri dari lima bab yang akan mencakup gambaran penelitian secara keseluruhan pada masalah yang diangkat hingga proses pengujiannya. Penjabaran pada sistematika penulisan dalam penyusunan laporan penelitian di sini antara lain, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas hal-hal yang mendukung dalam penyusunan konsep berdasarkan teori yang terkait pada penelitian ini serta menunjang pembahasan pada perumusan masalah mengenai kelembagaan dan aplikasi *flash* yang akan diteliti.

BAB III METODOLOGI

Pada bab ini akan membahas tentang metode yang digunakan dalam aplikasi. Menjelaskan tentang tahap-tahap pembuatan rancangan aplikasi pengenalan kelembagaan di FTI UII berbasis *flash*, serta merancang konsep antarmuka (*interface*) yang akan dibangun dalam pembuatan aplikasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan tentang hasil pembahasan aplikasi, yang bertujuan untuk pengujian terhadap aplikasi apakah berjalan atau tidak. Selain itu disini juga membahas tentang kelebihan dan kekurangan aplikasi yang dibuat, serta solusi yang akan diberikan terhadap kekurangan aplikasi tersebut.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan yang dirangkum dari hasil dan pembahasan yang telah dilakukan sebelumnya, serta berisi tentang saran mengenai aplikasi ini agar menjadi lebih baik lagi untuk ke depannya, sehingga aplikasi ini dapat dikembangkan pada penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN