

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah meningkatkan taraf hidup dan kemudahan aktivitas manusia dalam berbagai aspek kehidupan. Salah satu dampak teknologi yang paling dirasakan saat ini adalah dalam bidang manajemen dan informasi, termasuk di dalamnya pengolahan dan penyimpanan sebuah data. Dengan semakin pentingnya pengolahan dan penyimpanan sebuah data untuk menjembatani dan menjadi pengantar informasi antara pihak pengguna aplikasi dan pengguna informasi, maka teknologi informasi dapat memberikan suatu interaksi yang efektif terhadap suatu jaringan.

Perkembangan teknologi, mendorong peningkatan taraf hidup masyarakat, kebutuhan hidup pun berubah, salah satunya kebutuhan akan media informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan. Dalam sistem pendidikan sudah dikenal sistem pendidikan "online". Dengan di kenalnya sistem pendidikan tersebut maka sistem pendidikan tersebut tidak akan membataskan waktu untuk para penggunanya baik dari pelajar maupun masyarakat luas.

Melihat berkembangnya teknologi tersebut maka dibuatlah program "Rancang Bangun Kuisiner Online Mahasiswa Akademi Telkom Jakarta". Dengan di buatnya kuisiner online alumni mempermudah dalam proses identifikasi mahasiswa dalam mensurvei pendapat dari mahasiswa mengenai evaluasi dosen oleh mahasiswa juga tingkat kompetensi yang diperoleh dipendidikan dan aplikasinya didunia nyata secara online. Hasil survei ini akan menjadi masukan dari pihak kampus Akademi Telkom Jakarta.

Dalam pengaplikasiannya mempermudah bagi para pengguna atau mahasiswa Akademi Telkom Jakarta dalam proses kuisiner online berjalan. Dalam pengembangannya bisa memberikan keaktifan interaksi kepada pengguna terhadap pihak kampus demi kelancaran dan kemajuan sistem pendidikan di Akademi Telkom Jakarta.

1.2 Tujuan

Adapun tujuan dibuatnya kuisisioner online mahasiswa Akademi Telkom Jakarta adalah:

1. Merancang bangun kuisisioner online evaluasi dosen oleh mahasiswa di website Akademi Telkom Jakarta.

1.3 Rumusan Masalah

Dalam perumusan masalah yang terkait dalam proses berjalannya sistem kuisisioner yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang sistem login user yang melalui proses seleksi user, sehingga user yang masuk adalah mahasiswa dari Akademi Telkom Jakarta?
2. Bagaimana hasil dari eksekusi kuisisioner yang masuk ke dalam database?
3. Bagaimana hasil perancangan kuisisioner bisa berjalan secara online?
4. Bagaimana perancangan rekapitulasi kuisisioner?

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam proses pengerjaan yaitu:

1. Perancangan sistem user yang dipergunakan hanya terbatas pada kalangan mahasiswa Akademi Telkom Jakarta.
2. Perancangan sistem kuisisioner online Akademi Telkom Jakarta menggunakan aplikasi software Dreamweaver.
3. Pengaplikasian kuisisioner alumni Akademi Telkom Jakarta sebatas untuk mengetahui hasil survei mahasiswa dalam mengevaluasi kinerja dosen Akademi Telkom Jakarta.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam proses pengerjaan yaitu sebagai berikut:

1. Studi Literatur
Pada tahap ini akan di pelajari mengenai literatur dan konsep awal dari teknologi yang akan digunakan yaitu berupa buku-buku, media internet serta sumber-sumber lain yang akan menjelaskan tentang perangkat-perangkat yang akan dipakai dalam pembuatan aplikasi.
2. Pengumpulan Data
Pada tahap ini menjelaskan hasil dari pengumpulan data-data kemudian dilakukan analisa data untuk diolah lebih lanjut.
3. Perancangan Sistem

Pada tahap ini dilakukan rancangan awal sistem yang akan di buat untuk kemudian ditentukan langkah selanjutnya.

4. Pembuatan Sistem

Pada tahap ini dilakukan pembuatan sistem yang sesungguhnya, setelah sebelumnya dilakukan perancangan sistem sesuai dengan yang telah direncanakan.

5. Pengujian Program

Pada tahap ini dilakukan serangkaian pengujian terhadap sistem yang telah dibuat dengan beberapa data yang telah disiapkan, hasilnya kemudian akan dianalisa untuk menentukan validitas sistem serta saran untuk pengembangan selanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara umum sistematika penulisan Proyek Akhir ini terdiri dari bab-bab dengan metode penyampaian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang Aplikasi Web, Definisi HTTP (HyperText Transfer Protocol, Web Server, Web Browser, Domain, Hosting, definisi aplikasi desain web Macromedia Dreamweaver, Definisi Script, pengertian PHP, tipe data pada PHP, variabel pada PHP, pengertian MySQL, dan definisi dari database.

BAB III PERANCANGAN SISTEM WEB KUISIONER

Bab ini menjelaskan perancangan web kuisisioner dengan menggunakan diagram flowchart, kebutuhan data kuisisioner, struktur database alumni, struktur database kuisisioner, login, form kuisisioner sistem connection database.

BAB IV PENGUJIAN PROGRAM DAN ANALISA DATA

Bab ini menjelaskan tentang cara mengimplementasikan perancangan yang telah dibuat. Juga berisi mengenai hasil dan pembahasan berupa analisa hasil rancangan.

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Bab ini berisikan kesimpulan dari proses perancangan dan analisa hasil rancangan.

5.2 Saran

Bab ini berisikan saran-saran yang diperlukan berdasarkan keterbatasan-keterbatasan yang yang ditemukan dari hasil rancangan. Juga berisi saran yang ditujukan kepada pembaca yang akan mengembangkan penelitian dan rancangan sistem.