

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengalami kemajuan pesat dalam beberapa dekade terakhir. Teknologi ini telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk cara berkomunikasi, bekerja, dan mengelola informasi. Keberadaan internet dan aplikasi berbasis *Website* memungkinkan penyampaian informasi secara cepat dan akurat, serta memfasilitasi interaksi yang lebih efisien antar individu dan kelompok. Pemanfaatan teknologi ini menjadi sangat penting dalam berbagai sektor, termasuk dalam organisasi masyarakat dan kepemudaan.

Gerakan Pemuda Ansor (GP Ansor) adalah salah satu organisasi kepemudaan di bawah naungan Nahdlatul Ulama yang memiliki peran strategis dalam pembangunan masyarakat. GP Ansor bertujuan untuk mengembangkan potensi pemuda dalam berbagai bidang, seperti sosial, keagamaan, dan kebangsaan. Organisasi ini memiliki jaringan yang luas dan struktur kepengurusan yang tersebar di berbagai wilayah, termasuk di Kecamatan Kartasura.

GP Ansor Kecamatan Kartasura menghadapi beberapa tantangan dalam pengelolaan organisasi dan penyampaian informasi. Selama ini, komunikasi internal dilakukan melalui pertemuan langsung dan penyampaian informasi melalui aplikasi WhatsApp, baik secara personal maupun dalam grup. Metode ini memiliki beberapa kelemahan, seperti keterlambatan penyampaian informasi, terbatasnya jangkauan informasi, dan kurangnya interaksi antar anggota.

Metode konvensional ini menyebabkan beberapa permasalahan utama. Keterlambatan dalam penyampaian informasi penting sering kali mengakibatkan kurangnya partisipasi anggota dalam kegiatan yang diselenggarakan oleh organisasi. Minimnya sarana komunikasi yang efektif juga menyebabkan anggota kurang terlibat dalam kegiatan organisasi, karena komunikasi satu arah yang dominan membuat anggota merasa tidak terlibat dan tidak mendapatkan kesempatan untuk memberikan masukan atau umpan balik. Pengelolaan data anggota yang masih dilakukan secara manual menyulitkan dalam proses administrasi dan pencarian data, serta menyebabkan

ketidakakuratan dan kesulitan dalam pengelolaan keanggotaan. Selain itu, publikasi dan sosialisasi kegiatan yang terbatas menyebabkan kurangnya informasi yang tersebar luas di kalangan anggota maupun masyarakat umum, sehingga mengurangi efektivitas program-program yang dijalankan oleh organisasi.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan solusi inovatif dan tepat guna. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pembuatan *company profile* untuk GP Ansor Kecamatan Kartasura berbasis *Website*. *Website* ini diharapkan dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada dengan cara meningkatkan kecepatan penyampaian informasi. Dengan menggunakan platform berbasis *Website*, informasi dapat disampaikan secara *real-time* kepada seluruh anggota dimanapun dan kapanpun, sehingga keterlambatan informasi dapat diminimalisir. *Website* memungkinkan adanya forum diskusi dan kolom komentar yang dapat digunakan oleh anggota untuk berinteraksi dan memberikan masukan, sehingga tercipta komunikasi dua arah yang lebih baik.

Data anggota yang terintegrasi dalam sebuah sistem digital memudahkan proses administrasi dan pencarian data, serta memastikan akurasi dan kemudahan dalam pengelolaan keanggotaan. Dengan adanya fitur publikasi pada *Website*, kegiatan dan program-program yang diselenggarakan oleh GP Ansor dapat dipublikasikan secara luas dan efektif, sehingga dapat meningkatkan partisipasi dan dukungan dari anggota serta masyarakat umum.

Dengan penerapan solusi berbasis *Website* ini, diharapkan GP Ansor Kecamatan Kartasura dapat meningkatkan kualitas penyampaian informasi, memperkuat manajemen organisasi, dan mempererat hubungan antar anggota. Penggunaan teknologi ini juga diharapkan dapat menjawab tantangan-tantangan dalam pengelolaan organisasi di era digital, sehingga GP Ansor dapat lebih berkontribusi dalam pembangunan masyarakat dan negara.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, Bagaimana rancang bangun *company profile* untuk GP Ansor Berbasis *Website*?"

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, batasan masalah yang ditetapkan adalah sebagai berikut:

1. Ruang Lingkup Organisasi

Penelitian ini hanya difokuskan pada GP Ansor Kecamatan Kartasura dan tidak mencakup GP Ansor di kecamatan atau wilayah lain.

2. Fitur

Fitur-fitur utama yaitu profil organisasi, informasi kegiatan dan program, struktur kepengurusan, pengelolaan data anggota, pencetakan Kartu Tanda Anggota (KTA), pembagian informasi dengan kolom komentar, dan pembuatan artikel untuk publikasi umum.

3. Teknologi yang digunakan

Pengembangan *Website* ini akan menggunakan teknologi HTML, CSS, JavaScript, PHP dan *framework* yang relevan, serta *database* management system untuk pengelolaan data.

4. Pengguna *Website*

Pengguna *Website* ini terbagi menjadi dalam 2 hak akses yaitu admin dan anggota, serta dapat diakses informasi umum oleh masyarakat luas.

5. Metode Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini akan dikumpulkan melalui wawancara, dan observasi terhadap anggota dan pengurus GP Ansor Kecamatan Kartasura.

Batasan masalah ini ditetapkan untuk memastikan fokus penelitian tetap terarah dan hasil yang diperoleh sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mencapai tujuan utama melalui pengembangan website profil perusahaan untuk GP Ansor Kecamatan Kartasura. Tujuan utama tidak hanya untuk mengatasi tantangan yang ada, tetapi juga untuk meningkatkan efisiensi,

interaksi, dan manajemen dalam organisasi. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah website yang komprehensif dan menarik yang mampu menampilkan profil organisasi, termasuk sejarah, visi, misi, dan berbagai program yang dijalankan. Inisiatif ini sangat penting untuk memperkenalkan organisasi kepada anggota baru dan masyarakat luas. Dengan tercapainya tujuan-tujuan ini, diharapkan website profil perusahaan ini dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada, serta meningkatkan kinerja dan efektivitas GP Ansor Kecamatan Kartasura dalam melaksanakan berbagai kegiatan dan program organisasi.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi berbagai pihak, termasuk mahasiswa, GP Ansor Kecamatan Kartasura, dan Kampus Universitas Sahid Surakarta. Berikut adalah rincian manfaat yang diharapkan:

A. Manfaat bagi Mahasiswa

a. Peningkatan Pengetahuan dan Keterampilan

Mahasiswa yang terlibat dalam penelitian ini akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan praktis dalam pengembangan *Website* berbasis *company profile*. Mereka akan belajar tentang teknologi *Website* terbaru, manajemen proyek, serta pemecahan masalah dalam konteks dunia nyata.

b. Pengalaman Kerja Lapangan

Penelitian ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam mengerjakan proyek yang berhubungan dengan komunitas dan organisasi nyata. Pengalaman ini sangat berharga dalam mempersiapkan mereka untuk memasuki dunia kerja.

c. Pengembangan Soft Skills

Mahasiswa akan mengembangkan berbagai soft skills seperti komunikasi, kerjasama tim, dan manajemen waktu. Keterampilan ini sangat penting untuk keberhasilan di lingkungan profesional dan akademik.

B. Manfaat bagi GP Ansor Kecamatan Kartasura

a. Efisiensi dan Efektivitas Komunikasi

Dengan adanya *Website*, GP Ansor Kecamatan Kartasura dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam menyampaikan informasi kepada anggotanya. Penyampaian informasi yang cepat dan tepat waktu akan meningkatkan partisipasi anggota dalam kegiatan organisasi.

b. Pengelolaan Data yang Lebih Baik

Website ini akan mempermudah pengelolaan data anggota, sehingga data dapat diakses dan diperbarui dengan lebih mudah dan akurat. Hal ini akan membantu dalam administrasi dan pengambilan keputusan yang lebih baik.

c. Meningkatkan Interaksi dan Keterlibatan

Platform digital ini akan memungkinkan interaksi yang lebih aktif antara anggota dan pengurus. Dengan adanya fitur komentar dan diskusi, anggota dapat lebih terlibat dalam berbagai kegiatan dan program yang diselenggarakan oleh organisasi.

d. Publikasi dan Sosialisasi yang Lebih Luas

Website ini akan membantu GP Ansor dalam mempublikasikan kegiatan dan programnya kepada audiens yang lebih luas, baik anggota maupun masyarakat umum. Hal ini akan meningkatkan kesadaran dan dukungan terhadap program-program yang dijalankan oleh organisasi.

C. Manfaat bagi Kampus Universitas Sahid Surakarta

a. Peningkatan Reputasi Akademik

Penelitian yang menghasilkan solusi praktis dan bermanfaat bagi masyarakat akan meningkatkan reputasi akademik Universitas Sahid Surakarta. Kampus akan dikenal sebagai institusi yang aktif dalam penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.

b. Kolaborasi dengan Komunitas

Melalui penelitian ini, Universitas Sahid Surakarta dapat memperkuat hubungan dan kolaborasi dengan komunitas lokal, khususnya GP Ansor Kecamatan Kartasura. Kolaborasi ini akan membuka peluang untuk kerjasama di masa depan dalam berbagai proyek dan penelitian lainnya.

c. Peningkatan Kualitas Pendidikan

Mahasiswa yang terlibat dalam penelitian ini akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih holistik dan praktis. Hal ini akan berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan di Universitas Sahid Surakarta, menjadikan lulusannya lebih siap untuk menghadapi tantangan di dunia kerja.

Dengan manfaat-manfaat tersebut, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan tidak hanya bagi GP Ansor Kecamatan Kartasura tetapi juga bagi pengembangan akademik dan profesional mahasiswa serta peningkatan reputasi dan kontribusi Universitas Sahid Surakarta dalam masyarakat.

1.4 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pelaksanaan

Penelitian ini akan dilaksanakan dengan menggunakan tiga metode utama, yaitu studi pustaka, observasi, dan wawancara.

a. Studi Pustaka

Metode studi pustaka akan dilakukan untuk mengumpulkan dan menganalisis literatur yang relevan dengan topik penelitian. Langkah-langkah yang akan diambil dalam metode ini meliputi pengumpulan berbagai sumber literatur seperti buku, jurnal ilmiah, artikel, dan dokumen lainnya yang berkaitan dengan teknologi *Website*, pengembangan *Website* berbasis *company profile*, dan manajemen organisasi. Literatur yang telah dikumpulkan akan dianalisis untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang teori, konsep, dan praktik terbaik dalam pengembangan *Website* dan manajemen organisasi. Informasi yang diperoleh dari berbagai sumber akan diintegrasikan untuk membangun dasar teori yang kuat dan mendukung pengembangan *Website* untuk GP Ansor Kecamatan Kartasura.

b. Observasi

Metode observasi akan digunakan untuk mengamati secara langsung kegiatan dan proses yang berlangsung di GP Ansor Kecamatan Kartasura. Observasi ini akan meliputi perencanaan aspek-aspek yang akan diamati, seperti alur komunikasi, pengelolaan data anggota, dan penyelenggaraan kegiatan organisasi. Selanjutnya, observasi langsung akan dilakukan di kantor GP Ansor Kecamatan Kartasura dan

dalam kegiatan-kegiatan organisasi untuk mengumpulkan data mengenai proses dan aktivitas yang berjalan. Semua temuan yang diperoleh selama observasi akan dicatat secara sistematis dan mendetail untuk digunakan dalam analisis dan pengembangan *Website* .

c. Wawancara

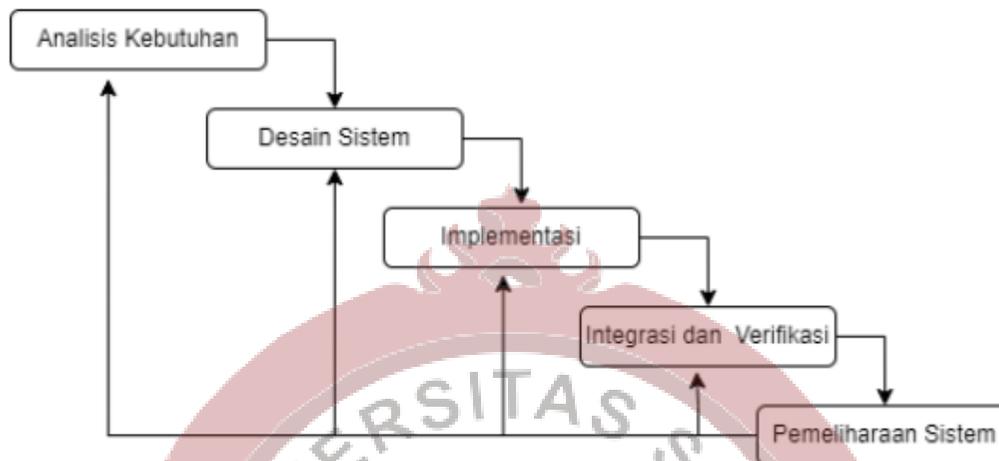
Metode wawancara akan dilakukan untuk mendapatkan informasi langsung dari pihak-pihak yang terlibat dalam organisasi GP Ansor Kecamatan Kartasura. Wawancara ini akan dimulai dengan menentukan responden yang akan diwawancarai, termasuk pengurus, anggota, dan admin GP Ansor Kecamatan Kartasura. Daftar pertanyaan akan disusun untuk menggali informasi terkait kebutuhan, masalah, dan harapan dari *Website* yang akan dikembangkan. Wawancara akan dilakukan dengan responden terpilih secara tatap muka atau melalui media komunikasi lainnya. Hasil wawancara akan direkam dan dicatat untuk memastikan akurasi data. Selanjutnya, hasil wawancara akan dianalisis untuk mengidentifikasi pola, kebutuhan, dan masalah yang dihadapi oleh organisasi, yang kemudian akan digunakan sebagai dasar untuk merancang fitur-fitur yang dibutuhkan dalam *Website* .

Dengan menggabungkan ketiga metode ini, diharapkan penelitian ini dapat menghasilkan *Website company profile* yang efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan GP Ansor Kecamatan Kartasura. Studi pustaka akan memberikan landasan teori yang kuat, observasi akan memberikan gambaran nyata tentang kondisi dan kebutuhan organisasi, dan wawancara akan memberikan wawasan langsung dari para anggota dan pengurus.

1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan pendekatan metode Waterfall, terdapat serangkaian tahapan yang dijalankan secara berurutan untuk mencapai hasil akhir yang optimal. Tahapan-tahapan ini menjadi fondasi dalam proses pengembangan perangkat lunak dengan model Waterfall, yang bertujuan untuk

memastikan kesuksesan proyek dan menjaga kualitas. Secara khusus, tahapan-tahapan utama yang dilaksanakan dalam model ini dapat dilihat pada Gambar 1.1



Gambar 1.1 Metode Waterfall

a. Analisis Kebutuhan

Tahap pertama dalam model Waterfall adalah Analisis Kebutuhan. Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan informasi mengenai kebutuhan pengguna dan fungsionalitas yang diharapkan dari *Website*. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan kebutuhan mencakup wawancara dengan pengurus dan anggota GP Ansor Kecamatan Kartasura, observasi langsung terhadap proses kerja organisasi, serta studi pustaka untuk memahami teori dan konsep yang relevan. Hasil dari tahap ini adalah dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak yang mendetail, yang akan menjadi panduan dalam tahap-tahap berikutnya.

b. Desain Sistem

Setelah kebutuhan sistem teridentifikasi dengan jelas, tahap berikutnya adalah Desain Sistem. Pada tahap ini, dilakukan perancangan arsitektur *Website*, termasuk desain antarmuka pengguna (UI) dan desain basis data. Desain sistem harus mencakup diagram alir data, diagram struktur, dan spesifikasi teknis lainnya yang menggambarkan bagaimana sistem akan dibangun. Hasil dari tahap ini adalah blueprint *Website* yang rinci, yang akan digunakan sebagai panduan dalam implementasi.

c. Implementasi

Tahap Implementasi adalah tahap di mana desain sistem diubah menjadi kode program yang dapat dijalankan. Pada tahap ini, pengembang perangkat lunak menulis kode untuk setiap komponen sistem sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan pada tahap desain. Bahasa pemrograman dan alat pengembangan yang digunakan akan disesuaikan dengan kebutuhan *Website*, seperti HTML, CSS, JavaScript, dan *framework* back-end seperti PHP atau Python. Pada akhir tahap ini, dihasilkan prototipe *Website* yang siap untuk diuji.

d. Integrasi dan Verifikasi

Setelah implementasi selesai, tahap berikutnya adalah Integrasi dan Verifikasi. Pada tahap ini, semua komponen *Website* yang telah dikembangkan diintegrasikan menjadi satu kesatuan sistem. Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa setiap komponen berfungsi dengan baik dan sistem bekerja sesuai dengan spesifikasi kebutuhan. Pengujian mencakup uji fungsionalitas, uji kinerja, uji keamanan, dan uji pengguna. Hasil dari tahap ini adalah *Website* yang telah diuji dan diverifikasi, siap untuk digunakan oleh GP Ansor Kecamatan Kartasura.

e. Pemeliharaan Sistem

Tahap terakhir dalam model Waterfall adalah Pemeliharaan Sistem. Setelah *Website* diimplementasikan dan digunakan, diperlukan pemeliharaan secara berkala untuk memastikan *Website* tetap berfungsi dengan baik. Pemeliharaan meliputi perbaikan bug, pembaruan fitur, dan penyesuaian dengan perubahan kebutuhan pengguna. Pemeliharaan sistem juga mencakup monitoring dan evaluasi terus-menerus untuk memastikan *Website* tetap relevan dan efektif dalam mendukung kegiatan organisasi GP Ansor Kecamatan Kartasura.

Dengan mengikuti tahapan-tahapan dalam model Waterfall ini, diharapkan pengembangan *company profile* untuk GP Ansor Kecamatan Kartasura berbasis *Website* dapat berjalan dengan terstruktur, efisien, dan menghasilkan produk akhir yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.