

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini sangat cepat dan berpengaruh besar terhadap cara kerja manusia. Kemajuan teknologi di era globalisasi khususnya teknologi komputer telah terbukti memberikan perubahan yang signifikan dari manual menjadi otomatisasi sehingga dapat menghasilkan informasi yang lebih akurat dari pada informasi yang dihasilkan secara manual. Pemrosesan data dengan menggunakan teknologi komputer memiliki beberapa keunggulan, antara lain bisa mendapatkan informasi yang cepat, tepat dan akurat.

Website adalah media penyampaian informasi di internet, Jenisnya bisa sebagai penyedia informasi komersial (toko online), servis (layanan web), dan penyampaian berita (aplikasi surat kabar online).

Website dibentuk dan diciptakan dari serangkaian script atau code tertentu dari bahasa pemrograman tertentu. Bahasa pemrograman yang dipakai bisa bermacam-macam, Ada script website yang berasal dari bahasa pemrograman ASP (active server page) ada juga yang memakai bahasa pemrograman PHP (Hypertekst preprocessor)

Dalam perkembangannya internet sudah banyak berkembang khususnya dalam penyediaan informasi disuatu organisasi seperti UKM (Unit Kegiatan Mahasiswa), oleh karena itu saya membuat program untuk pendaftaran melalui media internet. Dengan judul **“Sistem Informasi Online untuk kegiatan UKM Sepakbola STMIK AKAKOM dan Pendaftaran anggota baru”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, salah satu bentuk permasalahannya adalah bagaimana merancang sebuah sistem informasi online untuk kegiatan UKM (Unit Kegiatan Mahasiswa) Sepakbola yang berada di lingkungan STMIK AKAKOM .

1.3. Ruang Lingkup

Pada Sistem Informasi Online untuk kegiatan UKM Sepakbola Stmik Akakom dan Pendaftaran anggota baru alat musik berbasis web ini memiliki batasan sebagai berikut :

1. Sistem ini menyajikan informasi data kegiatan, data anggota dan data pengurus UKM Sepakbola Stmik Akakom
2. Sistem ini menyediakan pendaftaran anggota baru UKM Sepakbola Stmik Akakom dengan persyaratan pendaftar harus berstatus mahasiswa aktif Stmik Aakakom
3. Sistem ini berbasis web yang dibangun menggunakan bahasa PHP, dan MYSQL

4. Sistem ini menyajikan informasi tentang Profil pengurus, profil pemain, profil anggota, Kegiatan pertandingan, kegiatan latihan, dan kegiatan lain yang menyangkut dengan UKM Sepakbola STMIK AKAKOM
5. Pengguna Sistem ini adalah:
 - a. Pengurus atau Admin
 - b. Pemain
 - c. Anggota biasa
 - d. pengunjung

1.4. Tujuan

Tujuan dari pembuatan sistem informasi ini adalah untuk membantu mempermudah pekerjaan UKM Sepakbola Stmik Akakom, sehingga dapat dilakukan penyimpanan data dan pemberian informasi.