

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini mempunyai peran sangat penting, salah satunya di bidang komputer. Hal ini disebabkan karena teknologi informasi dapat memberikan kemudahan aspek kehidupan masyarakat, diantaranya dalam hal pekerjaan. Penerapan teknologi dan informasi dalam aspek pekerjaan dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi kerja.

Dinas Pendidikan Bidang Sumber Daya Pemuda adalah suatu lembaga instansi pemerintahan yang berkaitan dengan kegiatan kepemudaan dalam melaksanakan pencatatan yang pada akhirnya menghambat proses pelayanan pendataan organisasi, pemuda pelopor maupun paskibraka. Pemanfaatan sistem informasi pengajuan proposal karang taruna dan pendaftaran pemuda pelopor dan paskibraka berbasis web. Proses pengajuan dapat dilakukan oleh pemohon tanpa harus datang langsung. Informasi mengenai prosedur, persyaratan dan pengisian dan pendaftaran dapat diakses secara mudah melalui *web*.

Banyaknya informasi tentang kegiatan kepemudaan yang masih kurang akurat berasal dari sumber yang kurang terpercaya dalam satu aplikasi sehingga dengan adanya perkembangan teknologi, maka penulis ingin memudahkan banyak pemuda untuk melihat sistem informasi kegiatan kepemudaan berbasis web yang terstruktur, berasal dari sumber yang terpercaya dan dalam satu aplikasi.

Dengan melihat permasalahan di atas seiring berkembangnya teknologi saat ini maka peneliti mengangkat judul “Perancangan Sistem Informasi Kegiatan Kepemudaan Pada Dinas Pendidikan, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Kudus Berbasis Web. Dari judul tersebut diharapkan terciptanya sebuah aplikasi berbasis web sebagai media informasi mengenai kegiatan kepemudaan yang dilaksanakan.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasar dari latar belakang yang ada maka dapat dibuat suatu rumusan masalah, yaitu:

- a. Bagaimana merancang sebuah sistem informasi kegiatan kepemudaan di Dinas Pendidikan, Kepemudaan, dan Olahraga Kabupaten Kudus?
- b. Bagaimana mempermudah pengajuan kegiatan kepemudaan pada Dinas Pendidikan, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Kudus?
- c. Bagaimana membuat sistem informasi pengajuan kegiatan kepemudaan sebagai media informasi dan komunikasi tingkat Kabupaten Kudus?

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak meluas maka dibuatlah sebuah batasan masalah sebagai berikut:

- a. Sistem ini hanya digunakan oleh Dinas Pendidikan, Kepemudaan dan Olahraga Bidang Sumber Daya Pemuda.
- b. Pengembangan dilakukan Platform Web.
- c. Tidak mengembangkan aplikasi berbasis android.
- d. Aplikasi ini hanya untuk organisasi dibawah kepemudaan yang masih aktif yang ada di Kudus masih aktif dalam perihal kegiatan masyarakat maupun hal lain difasilitasi keterangan persyaratan administrasi yang telah ada.
- e. Sistem dikembangkan dengan pendekatan terstruktur.
- f. Sistem ini akan dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP.
- g. Data yang digunakan meliputi data karang taruna, data pemuda pelopor, data paskibraka yang masih aktif maupun tidak aktif.
- h. Sistem mempunyai 2 pengguna yaitu admin dan pemuda.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasar pada rumusan masalah diatas maka tujuan yang akan di hasilkan dari penelitian ini adalah:

- a. Memudahkan proses pengajuan dan pendaftaran guna mengolah data yang telah diajukan
- b. Membangun sebuah sistem informasi guna membantu pihak dinas pendidikan bagian sumber daya pemuda dalam pengajuan dan pendaftaran kegiatan kepemudaan.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat dari penelitian ini antara lain:

1.5.1. Manfaat Bagi Penulis

Manfaat penelitian bagi penulis:

- a. Merupakan syarat utama untuk memperoleh gelar sarjana computer pada Fakultas Teknik UMK.
- b. Merupakan sarana mahasiswa untuk menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Fakultas Teknik UMK.
- c. Mengasah pikiran dalam menciptakan sistem informasi yang baik dan lebih bermutu.

1.5.2. Manfaat Bagi Akademisi

Manfaat penelitian bagi akademisi yaitu:

- a. Memudahkan dala penyampaian informasi tentang pendaftaran Pemuda Pelopor dan kegiatan Karang Taruna yang menarik di Kudus.
- b. Sebagai inovasi dalam penerapan teknologi dan sekaligus alternatif pemecahan masalah dalam bidang proses pengajuan serta pendaftaran.

1.5.3. Manfaat Bagi Pengguna

Beberapa manfaat bagi pengguna yaitu:

1. Meningkatkan informasi secara luas akan kegiatan kepemudaan di kabupaten kudus.

2. Memudahkan Pengguna dalam pengajuan proposal karang taruna dan pendaftaran pemuda pelopor secara efisien.

