

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era modernisasi ini, memang harus diakui bahwa kemajuan teknologi semakin pesat. Untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan, tidak perlu membuang waktu dan tenaga untuk datang ke tempat yang memiliki informasi yang dibutuhkan. Melainkan dapat memperolehnya hanya dengan mengakses *internet* (Santoso, 2010).

Perkembangan *internet* di Indonesia semakin luas, karena *internet* sebagai alat komunikasi yang mampu melakukan komunikasi tanpa harus memakan banyak waktu yang terbuang. *Internet* dapat mempermudah masyarakat untuk berinteraksi secara *online* pada saat yang bersamaan sehingga dapat berkomunikasi secara langsung (Purnomo, 2010). Berkembangnya segala kebutuhan manusia maka dibutuhkan aplikasi yang handal yang dapat menyediakan informasi secara cepat. Segala aplikasi tersebut harus dapat diakses dimanapun berada. Sekarang ini sebagian besar aplikasi telah berbasis *web* yang disajikan dalam bentuk situs dengan alasan agar aplikasi tersebut dapat diakses melalui *internet*. Berawal dari *web* sebagai penyedia informasi secara *online*, kemudian berkembang menjadi *web* yang digunakan untuk menunjang segala aktifitas manusia baik hanya sekedar *chatting* (Santoso, 2010).

Sekarang ini *chatting* menjadi sangat sering sekali dipakai oleh orang-orang untuk berkomunikasi di dalam *internet*, dalam sebuah sesi *chat*, komunikasi terjalin melalui saling bertukar pesan-pesan singkat. Kegiatan ini disebut *chatting* dan pelakunya adalah *chatter*, dengan berkembangnya teknologi, maka aplikasi *chat* ini semakin berkembang dengan berbagai macam basis atau pondasi pembuatan, contohnya dengan AJAX (*Asynchronous JavaScript dan XML*) (Purnomo, 2010).

AJAX adalah suatu teknik yang dapat ditambahkan ke dalam skrip PHP yang memungkinkan untuk membuat aplikasi web yang bersifat interaktif. Pengertian interaktif di sini yakni aplikasi web dapat mengakses data pada server tanpa mempengaruhi halaman keseluruhan (Kadir, 2009).

Maka dengan ini peneliti ingin membuat *chatroom* agar semua komunikasi dapat dilakukan secara singkat sehingga para pemakai *internet* dapat menghemat waktu dalam melakukan komunikasi dikarenakan proses *peng-update-an* tanpa harus *me-load* ulang halaman keseluruhan. Peneliti menggunakan AJAX dan PHP dikarenakan dengan metode pemrograman ini akan menghasilkan *web* yang dinamis dan super cepat.

1.2 Rumusan Masalah

Komunikasi antara vendor dan konsumen sangat berpengaruh terhadap proses pemesanan maupun konsultasi dalam pencapaian tujuan yang diinginkan kedua belah pihak. Komunikasi yang memakan biaya dan waktu menyebabkan vendor sulit untuk mengambil keputusan demi tercapainya tujuan yang diinginkan. Maka dari uraian di atas penulis mengambil masalah yang dapat diambil sesuai dengan latar belakang permasalahan yaitu “Bagaimana membangun “*Website Event Organizer Duta Yuzaka Dilengkapi Chatroom Berteknologi AJAX?*”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka tujuan yang ingin dicapai adalah membangun sebuah *website* yang dilengkapi aplikasi *chatroom*.

1.4 Manfaat Penelitian

Bagi Penulis, mengembangkan kemampuan penulis dalam melakukan penelitian cara komunikasi terbaik dalam sebuah *WebsiteEvent Organizer Duta Yuzaka*.

1. Bagi EO DUTA YUZAKA, sebagai media promosi yang memperkenalkan apa itu, bagaimana dan seperti apa EO DUTA YUZAKA yang dilengkapi media komunikasi dengan konsumen.
2. Bagi Pihak Lain, sebagai bahan referensi bagi yang akan melakukan penelitian dalam membahas pokok masalah yang sama.

1.5 Batasan Masalah

Batasan yang akan dicapai melalui pembahasan di atas adalah membangun *website* dilengkapi *chatroom* berteknologi AJAX menggunakan bahasa pemrograman PHP, *database MySQL*, *web Editor Macromedia Dreamweaver*, grafis dan desain *Adobe Photoshop* dan menggunakan teknologi CSS, *JavaScript* dan AJAX. Di mana nantinya penggunaan AJAX hanya pada *chatroom*.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian, yaitu, tentang *event organizer*, *chatroom*, studi literatur, model air terjun dan aplikasi web yang digunakan.

BAB III ANALISIS SISTEM

Berisi tentang analisis sistem kini dan yang diusulkan. Sistem kini terdiri dari: gambaran umum Event Organizer DUTA YUZAKA, pemodelan proses, permasalahan dan analisis kebutuhan sistem. Sedangkan untuk sistem yang diusulkan akan dibuat pemodelan sistem dalam bentuk : *Context Diagram*, *Data Flow Diagram*, *Spesifikasi Proses* dan *Entity Relationship Diagram*.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM

Perancangan mencakup: perancangan data yang berupa table struktur data, perancangan arsitektural berupa hirarki modul

perancangan antarmuka eksternal yang berupa struktur menu, antarmuka *form* serta perancangan procedural yang berisi perancangan rincian tiap modul.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Berisikan tentang implementasi yang terdiri dari : implementasi basis data dan antarmuka program. Bagian pengujian, berisi pengujian fungsionalitas yang menggunakan *black-box testing*.

BAB VI PENUTUP

Berisikan tentang kesimpulan dan saran yang didapat setelah terbangunnya aplikasi tersebut