

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Saat ini teknologi diberbagai bidang telah mengalami perkembangan dan kemajuan yang begitu pesat terutama dalam bidang teknologi informasi. Perubahan dari proses manual menuju penerapan teknologi informasi yang berbasis komputerisasi telah meningkatkan efektifitas dan efisiensi pekerjaan manusia. Terutama dalam bidang informasi berbasis website yang mampu memberikan informasi dengan baik dan efisien.

Sehubungan dengan adanya program kerja Unit Kerja Sosial Badan Musyawarah Antar Gereja Batam yang disebut dengan UKS Gospel BAMAG Kota Batam yang bekerja sama dengan Unit Transfusi Darah Palang Merah Indonesia yang disingkat dengan UTD PMI Batam untuk membantu program pemerintah untuk memenuhi kebutuhan darah di kota Batam. Kegiatan ini menjadi salah satu kontribusi sosial kepada masyarakat, agar membantu mengembangkan kesadaran masyarakat akan kebutuhan darah dan bisa menambah persediaan kantong darah di PMI Kota Batam. Kegiatan ini juga berlaku pada masyarakat umum yang ingin berpartisipasi dalam kegiatan tersebut. Untuk mendapatkan informasi-informasi terkait donor darah, masyarakat harus

mendatangi kantor PMI. Pengolahan data maupun proses pendaftaran juga masih dilakukan oleh sebagian pihak PMI yang bergabung dalam kegiatan tersebut. Sehingga dibutuhkan sebuah sistem informasi donor darah yang berguna sebagai media informasi dan database untuk memudahkan mencari pendonor darah dengan cepat agar bisa membantu orang yang membutuhkan transfusi darah.

Sistem yang berjalan di UKS Gospel BAMAG Batam masih menggunakan Microsoft Excel sebagai pengolah data sehingga menyebabkan admin mengalami kesulitan dalam menyajikan data yang dibutuhkan. Untuk penyebaran informasi, UKS Gospel BAMAG Batam masih harus melalui selebaran yang dibagikan ke masyarakat dan memberikan pengumuman ke gereja sehingga membutuhkan waktu yang banyak dan biaya yang besar. Sehingga untuk lebih mempermudah masyarakat mendapatkan informasi dan melakukan pendaftaran kegiatan donor darah di UKS Gospel BAMAG sudah sebaiknya memiliki sistem informasi berbasis *website*, agar informasinya dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Diharapkan juga melalui sistem informasi donor darah berbasis *website* ini dapat mempermudah mendapatkan informasi pendonor darah yang diperlukan dengan cepat saat ada yang membutuhkan ataupun ada jadwal rutin donor darah yang dijalankan oleh UKS Gospel BAMAG bekerja sama dengan PMI Batam.

Dengan berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk membuat suatu sistem yang diharapkan dapat membantu masyarakat maupun unit kegiatan ini untuk memudahkan mendapatkan informasi maupun untuk menjadi pendonor

darah dengan judul “ **SISTEM INFORMASI DONOR DARAH BERBASIS WEBSITE**”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian diatas, dapat didefinisikan masalah sebagai berikut:

1. Penyebaran informasi masih menggunakan selebaran yang dibagikan ke masyarakat ataupun melalui pengumuman di gereja yang memakan waktu lebih lama.
2. Sulit mencari pendonor darah pada saat membutuhkan transfusi darah.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka bisa dirumuskan masalah penelitian ini:

1. Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi donor darah berbasis *website* yang dapat mempermudah pendonor untuk melakukan donor darah.
2. Bagaimana membuat *database* yang diperlukan dalam sistem informasi donor darah berbasis website sehingga dapat memudahkan mencari data pendonor saat keadaan darurat.

## 1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan penulisan skripsi ini dapat tercapai sesuai hasil yang diharapkan maka dalam penulisan skripsi ini dibatasi terhadap masalah yang akan dibahas, yaitu:

1. Penelitian dilakukan di Unit Kerja Sosial Badan Musyawarah Antar Gereja di Batam yang disebut UKS Gospel BAMAG Kota Batam.
2. Sistem informasi yang dirancang hanya berfokus kepada bagaimana masyarakat bisa mendapatkan informasi kegiatan donor darah dan unit kegiatan dapat memberikan informasi berkaitan donor darah.
3. Sistem ini dirancang dalam bentuk pemrograman website, dengan menggunakan bahasa kode *HTML*, *CSS*, dan pemrograman *JavaScript* dan *PHP* sebagai penunjangnya.
4. Database yang digunakan adalah *MySQL*.
5. Metode pengembangan yang digunakan adalah metode *Waterfall* dari *System Development Life Cycle*.
6. Sistem yang akan dibangun diuji secara *offline*.

## 1.5 Tujuan Penelitian

Didalam penelitian ini tentunya mempunyai tujuan yang ingin dicapai oleh penulis. Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk merancang sistem informasi donor darah berbasis website yang dapat membantu pendonor ataupun masyarakat mendapatkan informasi donor darah di UKS Gospel BAMAG Batam.
2. Untuk merancang *database* yang diperlukan pada sistem informasi donor darah UKS Gospel BAMAG Batam.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Secara spesifik, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik dari aspek teoritis (keilmuan) maupun aspek praktis (guna laksana). Manfaat yang akan didapatkan dari penelitian ini antara lain:

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

1. Melalui penelitian ini, maka peneliti mendapat ilmu pengetahuan tentang perancangan dan pembuatan sistem informasi.
2. Sebagai bahan pembelajaran ataupun sedang mengalami masalah yang sama.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis, penelitian ini dibagi menjadi tiga manfaat, yaitu manfaat terhadap instansi, manfaat terhadap akademis, dan manfaat terhadap masyarakat.

1. Manfaat terhadap Instansi
  - a. Mendapatkan sebuah sistem informasi donor darah berbasis website.

2. Manfaat terhadap Akademis
  - a. Agar mahasiswa lebih mengerti bagaimana penerapan metode *waterfall* dalam pengembangan sistem.
  - b. Agar mahasiswa dapat menjadikannya sebagai pembelajaran.
  - c. Agar mahasiswa dapat melanjutkan penelitian ini dengan studi kasus yang berbeda.
3. Manfaat terhadap Masyarakat
  - a. Agar masyarakat mendapatkan informasi tentang kegiatan donor darah dan menjadi anggota pendonor.
  - b. Agar masyarakat mendapatkan informasi data pendonor, sehingga pada saat dibutuhkan darah tersebut bisa didapatkan dengan dengan cepat.