

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi, manusia semakin dimudahkan dalam memperoleh suatu informasi, kebutuhan manusia akan informasi pada saat ini menjadi begitu mudah dengan hadirnya internet, yang memungkinkan kita melakukan transfer informasi hanya dalam hitungan detik saja. Waktu dan ruang tidak lagi menjadi persoalan. Kemudahan ini memberikan keuntungan tersendiri bagi mereka yang jauh dari sumber informasi.

Situs web merupakan salah satu aplikasi yang diperlukan untuk berbagai kepentingan berkaitan dengan penyampaian informasi mulai dari perusahaan besar, kecil, lembaga pemerintahan, pendidikan, dunia hiburan dan masih banyak lagi. Hal ini disebabkan karena sifat web yang menarik jangkauan global, dan informasinya yang *up to date*.

Penggunaan situs web tidak terlepas dari teknologi komputer dan internet, karena teknologi tersebut menjadi latar belakang adanya jaringan internet. Kemudahan dan biaya akses yang relatif murah menjadikan internet sebagai sarana pemenuhan kebutuhan yang utama. Dengan internet kita bisa mengetahui informasi yang terbaru dalam segala bidang baik itu di dalam negeri maupun luar negeri, bahkan dengan internet kita juga bisa belanja kebutuhan, memesan tiket atau kamar hotel, mengirim pesan dan lain-lain. Bagi perusahaan atau instansi maupun suatu organisasi, internet merupakan media informasi, promosi atau iklan yang bisa dibilang sangat murah.

Koperasi Simpan Pinjam (KSP) Samdede Perkasa merupakan instansi yang bergerak dibidang peminjaman dan pegadaian yang memiliki peranan dalam menyelesaikan masalah keuangan perorangan maupun masyarakat. Melihat prospek dan perkembangan instansi dari waktu ke waktu tidak menutup kemungkinan bila instansi dapat dikembangkan lebih luas. KSP Samdede Perkasa masih menggunakan metode manual dalam penyampaian informasi, yaitu melalui media cetak, brosur dan informasi dari individu ke individu. Dalam hal ini penyampaian informasi yang masih manual dapat dibidang tidak efisien seiring dengan perkembangan teknologi elektronik yang cukup pesat.

Melihat kondisi seperti ini maka diperlukan suatu sistem yang mampu menyajikan informasi secara akurat, efektif dan efisien guna mendukung kebutuhan informasi yang diperlukan pelanggan maupun untuk perkembangan instansi tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka rumusan masalah yang akan dipecahkan adalah "Bagaimana merancang situs web yang efektif dan efisien sebagai media informasi pada KSP Samdede Perkasa bagi pelanggan dan masyarakat luas?"

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih jelas ruang lingkupnya, maka perlu adanya batasan masalah sebagai berikut:

1. Informasi terkini seputar KSP Samdede Perkasa dapat diakses dengan cepat dan jelas.
2. Informasi yang bersifat umum dapat disampaikan secara praktis, akurat dan efektif bagi para pelanggan tetap maupun masyarakat umum, sehingga KSP Samdede Perkasa dimudahkan dalam mendapatkan anggota baru maupun pelanggan.
3. Pembuatan situs web ini menggunakan perangkat lunak Macromedia Dreamweaver 8, bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai motor dalam perancangan situs web.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dalam penelitian ini adalah:

Maksud Penelitian :

1. Menerapkan ilmu dan teori-teori yang telah didapatkan selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata guna membantu dan mendukung kemampuan dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
2. Mempelajari lebih dalam terhadap masalah yang dihadapi, yaitu mempelajari bagaimana cara membuat situs web yang menarik dan efektif untuk meningkatkan informasi yang ada pada instansi.
3. Untuk mendapatkan wawasan secara nyata dari apa yang telah penulis teliti dilapangan.

Tujuan Penelitian :

1. Membuat situs web untuk KSP Samdede Perkasa.
2. Memberikan alternatif pada KSP Samdede Perkasa untuk memaksimalkan teknologi internet sebagai media penyampaian informasi yang praktis, efektif dan efisien.

1.5 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian terutama dalam mengumpulkan data atau memperoleh data-data sebagai sumber untuk menyusun laporan ini, penulis menggunakan beberapa metode penelitian antara lain :

1. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung kepada pihak-pihak yang berkaitan dalam melaksanakan atau menyelesaikan data yang diperlukan untuk dapat memberikan informasi yang dibutuhkan.

2. Observasi

Yaitu peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap perusahaan, terutama pengamatan terhadap kegiatan-kegiatan perusahaan.

3. Dokumentasi

Yaitu pengumpulan data dengan mengambil gambar di KSP Samdede Perkasa yang diperlukan dalam pembuatan skripsi.

4. Metode Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku yang ada dipergustakaan maupun dokumen-dokumen yang relevan.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang kerangka penulisan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas sistem secara umum, teori-teori yang melandasi pembuatan situs web, serta perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menjelaskan tentang tinjauan umum instansi, analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan sistem. Serta menjabarkan tentang perancangan sistem, yang terdiri dari perancangan proses dan perancangan antarmuka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang pengujian dan pembahasan implementasi sistem serta hal-hal yang berkaitan dengan implementasi lainnya.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran-saran yang disampaikan penulis atas permasalahan yang telah dibahas dalam skripsi ini.

