

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

SMAN 1 Kota Bima adalah sebuah instansi sekolah milik Negara yang merupakan sekolah favorit di Kota Bima, bahkan masuk jajaran SMA elit di Provinsi NTB. Sekolah ini memiliki berbagai fasilitas yaitu adanya lab komputer, lab bahasa, dan lab kimia & biologi, serta di sediakan Wi-Fi gratis untuk koneksi ke internet. Dengan jumlah siswa yang banyak, yakni sekitar 1100 siswa dari dalam maupun luar kota dengan jumlah rata-rata murid di tiap kelasnya sebanyak 40 siswa.

Kegiatan belajar mengajar untuk setiap mata pelajaran biasanya diberikan waktu 2 X 45 menit atau 4 X 45 menit dalam seminggu. Kegiatan belajar yang cukup singkat untuk tiap mata pelajaran serta ditambah lagi dengan banyaknya murid di dalam satu kelas ( $\approx$ 40 murid), dimana tidak semua murid yang serius belajar, membuat kegiatan belajar-mengajar di kelas di setiap harinya di sekolah ini terasa kurang efektif dan di butuhkan alternatif lain sebagai media pelajaran tambahan.

Selain itu, penyebaran informasi mengenai berita-berita di sekolah ataupun sekedar pengumuman libur di SMA Negeri 1 Kota Bima juga sangat sempit. Terkadang hanya segelintir siswa saja yang mengetahui tentang pengadaan beasiswa dan proses administrasinya. Sehingga SMA Negeri 1 Kota Bima membutuhkan sebuah media informasi, di mana dalam media ini sekolah dapat memberikan informasi mengenai pengumuman, informasi akademis, beasiswa,

dan lain-lain. Sehingga siswa tidak kebingungan lagi dalam mencari informasi yang berhubungan dengan administrasi ataupun pengumuman mendadak.

Oleh sebab itu, dibutuhkan sebuah sistem yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran tambahan secara gratis agar para siswa mampu belajar dengan lebih baik lagi dan juga dapat menjadi media penyampaian informasi dari sekolah ke siswa. Salah satu media yang paling efektif digunakan sebagai tempat pembelajaran dan penyebaran informasi adalah melalui internet, menggunakan sebuah website responsif yang bisa diakses dengan baik oleh segala gadget dan memiliki kemampuan untuk mendukung kegiatan belajar online sekaligus untuk menyampaikan informasi.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu “Bagaimana merancang website responsif sebagai media informasi dan e-learning di SMA Negeri 1 Kota Bima menggunakan framework bootstrap ?”

### **1.3 Batasan Masalah**

Untuk mempersempit pembahasan pada skripsi ini, maka dibuat batasan-batasan sebagai berikut :

- a. Website dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan HTML serta framework Codeigniter
- b. Desain web responsif menggunakan Framework Twitter-Bootstrap 3.0
- c. Database Website menggunakan MySQL
- d. Website hanya digunakan untuk SMA Negeri 1 Kota Bima

- e. Penelitian hanya mencakup analisis dan perancangan, tidak termasuk pengimplementasian pada obyek
- f. Pengamanan website menggunakan teknik pengamanan username dan password

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin diraih dalam pembuatan skripsi ini adalah “Untuk merancang website responsif sebagai media informasi dan e-learning di SMA Negeri 1 Kota Bima menggunakan framework bootstrap”.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat-manfaat yang bisa didapat melalui penelitian dan penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

##### **1.5.1 Bagi Penulis**

Manfaat yang didapat oleh penulis adalah sebagai berikut :

- a. Penelitian ini dapat dijadikan tantangan untuk menjadi pribadi yang lebih berkompeten dalam bidang Web Programming.
- b. Sebagai salah satu syarat kelulusan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “Amikom” Yogyakarta.
- c. Dapat dijadikan salah satu portofolio dalam melamar pekerjaan

##### **1.5.2 Bagi SMAN 1 Kota Bima**

Manfaat yang didapat oleh obyek penelitian, yaitu SMA Negeri 1 Kota Bima, adalah sebagai berikut :

- a. Mengoptimalkan proses belajar mengajar.
- b. Mempermudah para siswa dalam mencari informasi akademis, seperti

beasiswa, pengumuman, dan sebagainya.

- c. Mempermudah siswa dalam mempersiapkan diri menghadapi ulangan umum, ujian sekolah, ataupun ujian nasional, karena mereka tidak perlu membeli buku-buku soal yang mahal, cukup memanfaatkan fitur latihan soal pada website ini secara gratis.

### **1.5.3 Bagi Dunia Pendidikan**

Manfaat yang didapat oleh dunia pendidikan Indonesia adalah sebagai berikut:

- a. Diharapkan mampu meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, khususnya kota Bima.
- b. Membuat para tenaga pendidik lebih sadar teknologi dan punya variasi lain dalam mengajar pelajaran.

### **1.6 Metode Penelitian**

Dalam melakukan penelitian dan pengumpulan data atau memperoleh data sebagai sumber untuk menyusun laporan ini, digunakan metode metode sebagai berikut :

#### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

1. Studi Pustaka

Dengan mengumpulkan data dari buku, literatur dan situs internet. Dari semua data yang diperoleh akan disaring beberapa informasi yang selanjutnya digunakan sebagai sarana untuk mempermudah pembuatan aplikasi.

2. Metode Obserfasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara

langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pendataan secara cermat dan sistematis.

### 3. Metode Interview

Pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara baik langsung ataupun tidak langsung pada siswa dan guru di SMA Negeri 1 Kota Bima.

#### **1.6.2 Analisa dan Perancangan Aplikasi**

Dari studi literatur akan dibuat deskripsi umum sistem serta dilakukan analisa kebutuhan sistem, juga dilakukan perancangan awal sistem aplikasi, sehingga akan dihasilkan disain antarmuka dan proses yang siap untuk diimplementasikan.

##### 1. Pembuatan Aplikasi

Dalam tahapan ini akan memerlukan waktu yang cukup banyak karena harus mengimplementasikan model dan rancangan sistem kedalam bahasa pemrograman web. Selain itu, dalam tahapan ini sekaligus akan dilakukan pengujian sistem.

##### 2. Pengujian

Tahapan ini merupakan tahapan dimana skripsi ini diuji. Apakah sistem yang dibuat dalam skripsi ini sesuai dengan analisa awal atau tidak.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab pendahuluan materinya sebagian besar berupa penyempurnaan dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan laporan penelitian.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Menguraikan teori-teori yang mendasari tulisan/laporan, metode penelitian, dan pembahasan secara detail, dapat berupa bahasan dari referensi yang dijadikan rujukan, definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti dan penjelasan software yang akan digunakan untuk membuat aplikasi.

### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Membahas tentang gambaran obyek penelitian, serta data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dan menguraikan permasalahan kasus yang sedang dibuat. Analisis kelayakan sistem yang dibuat.

### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan.

### **BAB V : PENUTUP**

Bab ini adalah bagian akhir yang berisi kesimpulan dan saran dari penulis berkaitan dengan aplikasi yang dibuat.