

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 2.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era globalisasi telah mewabah dikalangan masyarakat umum. Perubahan lingkungan yang begitu dinamis menjadi salah satu faktor yang menuntut kita untuk dapat beradaptasi dan bergerak cepat dengan kondisi tersebut. Bangsa Indonesia akan menghadapi persaingan terbuka yaitu persaingan yang membutuhkan kemampuan dan kecerdasan berkompetisi. Hal ini memberikan dampak positif terhadap kemajuan pendidikan, yaitu diperkuat banyaknya media informasi dan fasilitas – fasilitas yang banyak bermunculan di internet untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Terwujudnya insan Indonesia yang cerdas dan komperhensif dan kompetitif adalah mutlak. Untuk kepentingan tersebut perlu ditetapkan strategi dan program pendidikan yang sistematis, yang dapat digunakan dan menjadi rujukan nasional, sebagai upaya membangun individu – individu yang gandrung terhadap keunggulan, bersemangat juang tinggi, pantang menyerah, mandiri, pembangun dan pembina jejaring, tanggap terhadap perubahan, inovatif dan menjadi agen perubahan, produktif dan sadar mutu, berorientasi global, pembelajar sepanjang hayat.

Fakta di lapangan, masih terdapat beberapa kendala dalam lingkungan pendidikan, dalam hal ini lembaga sekolah yang menghambat cita – cita bangsa

tersebut, diantaranya siswa / siswi tidak dapat mendapat informasi secara tepat, informasi yang ditujukan kepada siswa / siswi dari lembaga sekolah kurang akurat dan kurang luas, dalam memberikan dan memperoleh informasi cenderung membutuhkan waktu yang lama, media pembelajaran materi dari pihak guru kepada murid yang terkesan monoton, menjadikan suasana belajar mengajar kurang efektif, efisien, dan menarik.

Sekolah menengah kejuruan Prima kesesi adalah sebuah lembaga pendidikan yang didirikan oleh bapak Drs.Kisworo yang tentu memiliki motivasi untuk menjadikan sekolah tersebut dipandang baik oleh masyarakat. Hal tersebut mendorong penulis mencoba untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan menggunakan metode pembelajaran E-learning guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia, sehingga penulis menulis laporan skripsi yang menggunakan metode SDLC dengan judul Rancang Bangun Aplikasi Website Pada SMK Prima Kesesi Pekalongan Jawa Tenga.

## 2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas, terdapat masalah yang keluar dari dalam maupun luar pada lembaga sekolah SMK PRIMA Kesesi yaitu:

1. Bagaimana merancang sebuah website untuk media promosi?
2. Bagaimana merancang sebuah website untuk media informasi?

3. Bagaimana merancang sebuah website E-learning yang mampu menghasilkan suatu proses belajar mengajar yang efektif, efisien, dan modern, untuk meningkatkan mutu sekolah?

### 2.3. Batasan Masalah

Dari sistem yang penulis buat, penulis menentukan batasan-batasan masalah sebagai berikut :

1. Sistem yang dibuat dapat digunakan menjadi sebuah media promosi kepada masyarakat tentang SMK PRIMA Kesesi.
2. Sistem yang dibuat dapat digunakan menjadi sarana informasi tentang SMK PRIMA Kesesi.
3. Sistem yang dibuat digunakan oleh siswa / siswi sebagai metode pembelajaran E-learning.
4. Software yang digunakan oleh penulis untuk membuat website SMK PRIMA ini adalah
  - a) Adobe Dreamweaver (sebagai Web editor)
  - b) Xampp Control Panel
  - c) Adobe Photoshop
  - d) Script PHP, CSS, JavaScript, dan script HTML
  - e) Notepad++
  - f) Mysql server

#### 2.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana ( S.Kom ) pada jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Membantu meningkatkan kualitas pendidikan serta fasilitas media pembelajaran di SMK PRIMA Kesesi.
3. Untuk mengaplikasikan dari ilmu yang penulis dapatkan selama menempuh study di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### 2.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang penulis lakukan adalah :

1. Bagi SMK PRIMA
  - a. Meningkatkan mutu sekolah yang dimana sebuah website sudah menjadi hal pokok bagi sebuah instansi yang dapat di jadikan sebagai media informasi, promosi, dan E-learning
2. Bagi Masyarakat
  - a. Memudahkan masyarakat untuk mendapatkan sebuah informasi dari SMK PRIMA.
3. Bagi Penulis
  - a. Menambah ilmu pengetahuan mengenai pemanfaatan teknologi informasi ke dalam dunia pendidikan

- b. Menambah ilmu tentang cara membuat aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu untuk suatu tujuan yang bermanfaat.

## 2.6. Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian, untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian Skripsi ini, yaitu :

1. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang dilakukan oleh obyek penelitian, dalam hal ini adalah SMK PRIMA

2. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung terhadap pihak – pihak yang terkait di Satria Laras untuk mendapatkan informasi yang tepat dan akurat.

3. Metode Kearsipan

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan menggunakan arsip yang diperoleh penulis dari sekolah yang bersangkutan dalam bentuk dokumen.

#### 4. Metode Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data yang merujuk pada buku-buku yang bersumber atau tersedia di perpustakaan yang dapat mendukung dalam penyusunan dan penulisan penelitian Skripsi ini.

### 2.7. Sistematika Penulisan Laporan Penelitian

Sistematika penulisan terdiri dari 5 (lima) bab yang bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas tentang penulisan ini, mengolah, menyebarkan dan menguraikan data yang telah diperoleh sehingga penulisan ini dapat disajikan dengan baik dan benar.

#### **Bab I Pendahuluan**

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

#### **Bab II Landasan Teori**

Bab Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tools/software* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

### **Bab III Analisis dan Perancangan Sistem**

Bab ini berisi antara lain: Tinjauan Umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, misalnya gambaran umum perusahaan (struktur organisasi, jabatan tugas dan wewenang), atau gambaran umum produk, serta data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, berkaitan dengan kegiatan penelitian.

Bab ini point utamanya adalah "analisis masalah", yang akan menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat di kasus yang sedang diteliti. Meliputi analisis terhadap masalah sistem yang sedang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan terhadap sistem yang diusulkan, dan analisis kelayakan sistem yang diusulkan.

### **Bab IV Implementasi dan Pembahasan**

Bab ini merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba program. Bab IV ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik. Selain itu, sebaiknya hasil penelitian juga dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu yang sejenis atau keadaan sebelumnya.

**Bab V Penutup**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran. Bab ini berisi tentang kesimpulan dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan saransaran yang diberikan penulis. Selain keempat bab tersebut diatas, terdapat juga lampiran yang berisi listing program.

