

BAB I

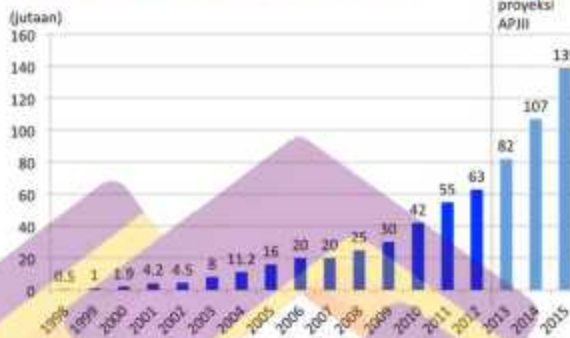
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komputer saat ini sangatlah cepat, hal ini tentu saja mempengaruhi kehidupan manusia, internet adalah salah satunya. Di Indonesia saat ini mulai dari masyarakat perkotaan maupun pedesaan, baik tua maupun muda, sebagian besar sudah tidak asing lagi dengan internet. Dibandingkan dengan kondisi Indonesia sepuluh tahun yang lalu, jumlah pengguna internet masih sangat sedikit. Wajar saja, dikarenakan kondisi saat itu komputer masih terkesan menjadi barang mahal dan jarang ditemui warung internet (warnet) di sekitar kita.

Dari hasil sebuah survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada 2000 responden di 42 kota dari 31 propinsi pada tahun 2012 lalu, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 63 juta orang atau sekitar 24,23 persen dari total jumlah penduduk keseluruhan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut.

Indonesia Internet Users



Gambar 1.1 Grafik Jumlah Pengguna Internet di Indonesia

Dari hasil survey yang dilakukan oleh APJII dari tahun 1998, pengguna internet di Indonesia terus mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Jumlah tersebut akan terus bertambah mengingat semakin mudahnya perangkat yang dapat digunakan untuk mengakses internet seperti handphone, smartphone, dan lain sebagainya. Biaya untuk mengakses internet saat ini juga semakin murah dikarenakan maraknya persaingan harga paket *Internet Service Provider* (ISP) di Indonesia.

PERKALIN (Perkumpulan Pekerja Layang-Layang Indonesia) adalah organisasi yang merupakan sebuah wadah bagi pekerja atau pembuat layang-layang di Indonesia. Organisasi ini diresmikan oleh Kementerian Pariwisata Indonesia dan Sri Sultan HB X pada 22 Juni 2012 di Yogyakarta. Dalam proses penyebaran informasi kepada anggota maupun masyarakat masih menggunakan media telepon, POS, email, dan media massa. Hal itu dirasa kurang efektif

dikarenakan biaya yang dikeluarkan tergolong mahal dan informasi yang disampaikan pun lambat dan salah satu alternatif untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah menggunakan website sebagai media informasi.

Dari permasalahan yang ada maka penulis mengambil tema "**Rancang Bangun Website Sebagai Media Informasi PERKALIN (Perkumpulan Pekarya Layang-Layang Indonesia)**", dengan harapan adanya sebuah website ini penyebaran informasi kepada pelayang dan masyarakat akan semakin mudah, murah, cepat dan tentunya layang-layang dari Indonesia dapat dikenal masyarakat di dalam negeri dan dunia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalahnya yaitu bagaimana membuat website yang dapat:

1. Mempermudah dalam penyebaran informasi bagi PERKALIN.
2. Memperbanyak jaringan anggota.
3. Masyarakat semakin mengenal PERKALIN dan juga layang-layang Indonesia.
4. Sebagai media promosi kegiatan atau event yang diadakan oleh PERKALIN.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan bahasan dalam masalah ini maka penulis membatasi ruang yang lebih sempit yaitu pada :

1. Batasan penelitian ini meliputi tentang rancang bangun sebuah website agar dapat menampilkan informasi PERKALIN.

2. Website ini dapat diakses melalui dekstop, tablet PC, dan mobile device (*multiplatform*).
3. Domain dan hosting sepenuhnya menjadi tanggung jawab PERKALIN.
4. Software yang digunakan dalam penelitian ini adalah Adobe Dreamweaver, Photoshop, Coreldraw, XAMPP, dan web browser.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini secara garis besar adalah:

1. Membuat website sebagai media informasi bagi PERKALIN (Perkumpulan Pekarya Layang-Layang Indonesia)
2. Dengan adanya website ini, diharapkan jaringan anggota maupun pihak yang bekerjasama dengan PERKALIN semakin bertambah.
3. Masyarakat semakin mengenal PERKALIN dan juga layang-layang Indonesia.
4. Sebagai salah satu media promosi kegiatan atau event yang diadakan oleh PERKALIN.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

1. Penerapan ilmu pengetahuan yang pernah diperoleh saat kuliah
2. Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang keilmuan IT
3. Ikut serta melestarikan budaya Indonesia yang hampir terlupakan.

4. Mengetahui lebih dekat tentang kegiatan pekarya layang-layang di Indonesia.

1.5.2 Bagi PERKALIN

1. Sebagai salah satu media penyebaran informasi bagi anggota Perkalin dan masyarakat umum.
2. Menekan biaya penyebaran informasi yang semula melalui telepon, POS, email, dan media massa.
3. Dengan adanya website maka PERKALIN semakin dikenal oleh masyarakat.
4. Memperluas jaringan anggota ke seluruh pelosok negeri.
5. Sebagai media promosi kegiatan atau event yang diadakan oleh PERKALIN

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Survey atau Observasi

Mengamati kondisi lapangan atau situasi sesungguhnya pada PERKALIN (Perkumpulan Pekarya Layang-Layang Indonesia).

1.6.2 Interview

Wawancara atau tanya jawab secara langsung dengan pengurus organisasi untuk mendapatkan informasi mengenai keadaan sesungguhnya tentang organisasi sehingga dapat ditarik kesimpulan mengenai sistem yang dibutuhkan. Selanjutnya dilakukan pengambilan data yang dibutuhkan untuk pembuatan website.

1.6.3 Pencarian Referensi

Referensi didapatkan dari berbagai sumber seperti buku, e-book, jurnal, internet, dan lain sebagainya untuk menunjang segala sesuatu yang berkaitan dengan penelitian ini.

1.6.4 Proses pembuatan website

Setelah data yang diperlukan sudah terkumpul barulah masuk ke tahapan proses pembuatan website. Tahap pertama yang dilakukan adalah perancangan tampilan atau *layout* website, kemudian rancangan tersebut diajukan ke pihak PERKALIN. Apabila rancangan disetujui, barulah dilakukan pembuatan website sesuai dengan rancangan tersebut. Setelah pembuatan website selesai, dilakukan testing atau uji coba website. Pada tahap uji coba, dilakukan pelatihan pengoperasian website khususnya pada halaman administrator.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian, hingga jadwal rencana kegiatan penelitian.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan pembuatan website secara detail, berupa definisi website dan bahasa pemrograman, serta hal-hal yang berkaitan langsung dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III TINJAUAN UMUM

Berupa gambaran umum tentang organisasi PERKALIN (Perkumpulan Pekarya Layang-Layang Indonesia), analisa sistem yang ada saat ini, analisa biaya dan manfaat, dan analisa yang lain yang terkait dengan pembuatan website.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang rancangan dan implementasi website yang dikerjakan, urutan-urutan pekerjaan, hasil yang diperoleh saat proses berlangsung, dan hasil akhir dari penelitian ini.

BAB V PENUTUP

Menyampaikan kesimpulan (jawaban dari rumusan masalah yang terdapat di Bab I), saran penggunaan terhadap objek penelitian dan saran pengembangan website yang dibuat agar dapat lebih baik dari versi sekarang.