

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah merupakan suatu bentuk lembaga pendidikan yang di dalamnya berlangsung kegiatan belajar mengajar, serta berbagai kegiatan lain yang mendukung terlaksananya proses belajar mengajar tersebut. Kegiatan belajar mengajar (KBM) tersebut terkait dengan beberapa elemen seperti siswa, guru dan materi pelajaran yang tergabung di dalam suatu kurikulum sekolah. KBM juga di dukung oleh beberapa proses seperti proses pembayaran uang dan pengelolannya, proses penyediaan dan pengelolaan sarana-sarana pendidikan serta kegiatan-kegiatan pada sekolah.

SMP N 2 Ponjong adalah Sekolah Pendidikan Menengah Pertama di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta yang terletak di Jl.Bedoyo Ponjong Gunung Kidul Yogyakarta. Salah satu wadah yang menjadi pembinaan siswa di sekolah adalah kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan-kegiatan yang diadakan dalam program ekstrakurikuler didasari atas tujuan dan kurikulum sekolah. Melalui kegiatan ekstrakurikuler yang beragam siswa dapat mengembangkan bakat dan minat kemampuannya. Oleh karena itu, SMP NEGERI 2 PONJONG, yang dalam tarap peningkatan kualitas dan kuantitas sekolah semestinya mampu memberikan keunggulan yang lebih dari sekolah menengah pertama lainnya seperti sistem informasi online melalui internet kepada pengguna. Dengan demikian alamat

website diharapkan agar nilai tambah menarik minat para calon siswa yang akan melanjutkan studinya di SMP N 2 PONJONG.

Website ini dibuat bertujuan untuk menyediakan informasi kegiatan dan potensi yang dimiliki sekolah tersebut.

Dalam skripsi ini penulis mengambil judul : **“Perancangan Sistem Informasi Berbasis Website Sebagai Media Informasi Kegiatan pada SMP N 2 PONJONG”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis mencoba membuat rumusan masalah yaitu : “Bagaimana membangun sistem informasi berbasis *website* sebagai sarana Media Informasi Kegiatan pada SMP N 2 PONJONG.”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada perancangan situs website informasi dan pembelajaran di SMP Negeri 2 Pongjone sebagai berikut :

1. Analisis dan perancangan database yang mampu menampung keseluruhan data-data kegiatan-kegiatan sekolah SMP N 2 Pongjone menggunakan MySQL.
2. Analisis dan rancangan aplikasi berbasis web menggunakan bahasa pemrograman HTML dan PHP.
3. Sistem ini hanya menyediakan pengolahan data informasi berupa kegiatan dan aktivitas siswa yang ada di SMP N 2 PONJONG.

4. Administrator : login admin, akses penuh terhadap *website*, menu manajemen *web*, konfigurasi/peraturan *web*, serta penataan isi *web*
5. Pengguna sistem ini adalah admin, dan siswa

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang halaman berita dan kegiatan disekolah SMP N 2 PONJONG pada sebuah website. Diharapkan dengan adanya website ini dapat membantu dalam penyampaian informasi kegiatan yang terupdate disekolah dan dapat memberikan nilai tambah dan menarik minat para calon siswa di SMP N 2 PONJONG.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode yang digunakan dalam pembuatan proposal ini adalah Metode Penelitian, yaitu :

1. Observasi

Yaitu merupakan suatu teknik pengumpulan data yang efektif untuk mempelajari sistem, dengan cara mengamati langsung objek penelitian.

2. Wawancara

Yaitu suatu teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab langsung mengenai data yang diperlukan dari masalah yang akan diangkat.

1.5.2 Metode Analisis

Berdasarkan hasil observasi/pengamatan dan wawancara, maka peneliti menggunakan model analisis SWOT untuk mengetahui kelemahan sistem yang sedang berjalan, guna menentukan pengembangan sistem yang akan dilakukan.

1.5.3 Metode Perancangan

Peneliti menggunakan perancangan DFD (*Data Flow Diagram*) untuk menggambarkan proses yang diusulkan dan melakukan perancangan dengan model Normalisasi serta menggambarkan relasi antar tabel untuk mendapatkan struktur tabel yang ideal.

1.5.4 Metode Pengembangan

Pada perkembangannya, proses pengembangan sistem dituangkan dalam satu metode yang dikenal dengan nama *Systems Development Life Cycle* (SDLC) yang merupakan metode umum pengembangan sistem yang menandai kemajuan usaha analisis dan desain. SDLC meliputi fase-fase sebagai berikut :

1. Identifikasi dan seleksi proyek

Merupakan langkah awal dalam SDLC keseluruhan informasi yang dibutuhkan oleh sistem: identifikasi, analisis, prioritas dan susunan ulang.

Dalam tahapan ini ada beberapa hal yang harus dilakukan:

- a. Mengidentifikasi proyek-proyek yang potensial
- b. Melakukan klasifikasi dan meranking proyek
- c. Memilih proyek untuk mengembangkan.

2. Inisiasi dan perencanaan proyek

Pada tahap ini ditentukan secara detail rencana kerja yang harus dikerjakan, durasi yang diperlukan masing-masing tahap, diantaranya sumber daya manusia, perangkat lunak, perangkat keras, maupun finansial diestimasi, dan hal-hal tersebut dituangkan dalam jadwal pelaksanaan proyek.

3. Analisis

Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

4. Desain

Tahapan desain adalah tahapan mengubah kebutuhan yang masih berupa konsep menjadi spesifikasi sistem yang riil. Tahapan desain sistem dapat dibagi menjadi 2 yaitu:

a. Desain Logis

Desain logis adalah bagian dari fase desain dalam SDLC di mana semua fitur fungsional dari sistem dipilih dari tahapan analisis dideskripsikan terpisah dari platform komputer yang nanti digunakan.

b. Desain Fisikal

Pada tahap inilah aktifitas coding dilakukan, adapun output dari sistem ini diantaranya deskripsi teknis yang meliputi pilihan teknologi perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan, serta deskripsi yang detail dari spesifikasi sistem meliputi modul-modul program, file-file, sistem jaringan, sistem perangkat lunak.

5. Implementasi

Pada tahap implementasi meliputi :

a. Testing

Menguji hasil kode program yang telah dihasilkan dari tahapan desain fisik

b. Instalasi

Setelah program lulus uji coba, maka perangkat lunak dan perangkat keras akan diinstal pada organisasi atau perusahaan klien dan secara resmi digunakan untuk menggantikan sistem lama.

6. Pemeliharaan

Langkah terakhir dari SDLC ini adalah dimana sistem secara sistematis diperbaiki dan ditingkatkan, hasil dari tahapan ini adalah versi baru dari perangkat lunak yang telah dibuat.

1.5.5 Metode Testing

Peneliti menggunakan metode *Black-Box Testing* dan *White-Box Testing* untuk memastikan fungsi sistem berjalan dengan baik.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun sistematis yang terdiri dari lima bab dan masing –masing bab diuraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN.

Pada bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas yang berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah,

batasan masalah, tujuan, manfaat kerja praktek, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang konsep dasar penyusunan sistem informasi, langkah-langkah pengembangannya, macam-macam struktur aplikasi dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan membahas tentang analisis sistem dan perancangan sistem. Analisis sistem dimulai dari melakukan studi pendahuluan, identifikasi masalah, memahami kerja sistem yang ada, hasil analisis SWOT (strength, weakness, opportunity, dan threat), analisis kebutuhan sistem, analisis studi kelayakan. Perancangan sistem meliputi perancangan struktur menu, perancangan basis data, perancangan proses, serta perancangan *interface* dan proses *scripting*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang implementasi dari aplikasi yang akan dirancang yang meliputi cara instalasi dan pengoperasian aplikasi. Di bab ini juga akan dibahas tentang mengenai hasil dari uji coba aplikasi, tampilan desain, dan pembahasan, dan menganalisa jalanya software serta kehandalan sistem.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran-saran yang akan disampaikan penyusun kepada SMP Negeri 2 Ponjong sehingga menjadi kritik yang akan membangun sekolah tersebut.