

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi ini, perkembangan teknologi sangat besar, terutama teknologi informasi. Teknologi informasi mempunyai banyak manfaat yang dapat diperoleh dengan adanya teknologi-teknologi baru yang semakin maju dan berkembang. Teknologi informasi juga memanfaatkan internet sebagai media utamanya. Berkembangnya internet sebagai sarana yang kini menjadi kebutuhan yang sangat mendominasi membuat informasi mudah ditemukan melalui internet. Melalui internet, segala informasi dapat diakses dan disebar luaskan dengan cara yang lebih modern sesuai dengan perkembangan zaman, dan tidak menggunakan sistem yang masih konvensional lagi.

Kini tidak hanya instansi / lembaga saja yang memanfaatkan teknologi informasi. Telah banyak organisasi besar maupun kecil yang membutuhkan internet sebagai media promosi atau pusat informasi dan pembelajaran secara gratis. Dikarenakan banyaknya kendala yang sering terjadi dengan sistem lama yang masih diterapkan dalam instansi / lembaga terkait mengenai informasi internal yang membuat pihak terkait kadang tidak mendapat nilai bagus dari pihak luar atau masyarakat. Berdasarkan sistem lama yang masih konvensional, dan mendapatkan informasi hanya dari mulut ke mulut menjadikan *website* sebagai salah satu solusinya. Untuk meningkatkan daya tarik dan memberikan informasi secara cepat dan ruang lingkup penyebaran yang luas, dibutuhkan media yang

dapat menunjang sistem baru untuk dikembangkan agar mendapat nilai baik dengan pandangan masyarakat luas berdasar informasi yang diberikan melalui internet.

Teknologi informasi melalui *website* juga dapat membantu berkembangnya suatu instansi, lembaga, maupun organisasi untuk lebih maju. Saat ini, pengetahuan masyarakat mengenai Paskibraka sangat kurang dan menjadikan minat siswa-siswi tingkat SMA/SMK sederajat juga kurang dalam mengapresiasi tentang Paskibraka sendiri. Hal ini dikarenakan kurangnya informasi tentang Paskibraka. Dengan masalah yang mendasari latar belakang ini, *website* akan sangat membantu Purna Paskibraka Indonesia (PPI), yang merupakan sebuah organisasi yang bergerak di bidang non akademis dan non politik di luar aktivitas sekolah ini langsung di bawah oleh Kantor Pemuda dan Olahraga dalam membangun generasi baru Paskibraka.

Dengan adanya permasalahan mengenai kurangnya pengetahuan tentang Paskibraka, dan yang menjadi latar belakang timbulnya masalah ini maka penulis mengambil judul **“Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Sebagai Pusat Informasi dan Pembelajaran pada Purna Paskibraka Indonesia Kabupaten Bantul”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan dan dijelaskan diatas, maka dapat dirumuskan pokok permasalahan yang dihadapi, yaitu :

Bagaimana merancang sebuah sistem informasi berbasis web sebagai pusat informasi dan pembelajaran pada Purna Paskibraka Indonesia Kabupaten Bantul yang dinamis dan *user friendly*?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah ada, maka batasan masalah pada penyusunan penelitian yang berjudul "Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Sebagai Pusat Informasi dan Pembelajaran pada Purna Paskibraka Indonesia Kabupaten Bantul" ini adalah sebagai berikut :

1. Objek penelitian adalah Purna Paskibraka Indonesia Kabupaten Bantul.
2. Pengguna dapat mengakses *website* ini untuk menggali dan mencari informasi mengenai Purna Paskibraka Indonesia khususnya Kabupaten Bantul, sejarah Paskibraka, struktur organisasi, galeri kegiatan, anggota Paskibraka, dan materi-materi yang berhubungan dengan Paskibraka.
3. Sistem ini berbasis web dengan bahasa pemrograman PHP dan HTML, dan didukung dengan sistem database.
4. Menggunakan aplikasi Adobe Dreamweaver CS 3, Adobe Photoshop CS 3, *phpmyadmin*, XAMPP.

5. Tidak membahas infrastruktur dan keamanan jaringan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan adanya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang dan mengimplementasikan suatu *website* untuk Purna Paskibraka Indonesia (PPI) Kabupaten Bantul.
2. Memberikan kemudahan dalam memberikan informasi tentang Paskibraka.
3. Memberikan pengetahuan mengenai Paskibraka, manfaat, serta ilmu-ilmu yang diajarkan dalam Paskibraka.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat, antara lain sebagai berikut :

1. Bagi Penulis
 - a. Sebagai penerapan ilmu pengetahuan yang didapatkan di perkuliahan.
 - b. Memperoleh gelar sarjana komputer di STMIK Amikom Yogyakarta.
 - c. Sebagai referensi penelitian-penelitian berikutnya yang terkait dengan pembuatan *website* sebagai pusat informasi dan pembelajaran.
 - d. Ikut serta berperan dalam mengikuti perkembangan Teknologi Informasi dengan membangun sebuah sistem informasi.
2. Bagi Purna Paskibraka Indonesia Kabupaten Bantul

- a. Membantu mempermudah untuk memberikan informasi dan pembelajaran kepada masyarakat mengenai Paskibraka.
 - b. Sebagai pusat informasi dan pembelajaran sebagai tonggak untuk menarik minat pembaca untuk turut serta bergabung dengan Purna Paskibraka Indonesia, khususnya di wilayah regional Bantul.
 - c. Mempermudah mem-*publish* kegiatan yang diadakan Purna Paskibraka Indonesia Kabupaten Bantul kepada masyarakat umum.
 - d. Dapat menjadi acuan pembaharuan sistem informasi yang akan datang.
3. Bagi Pembaca
- a. Memberikan informasi dan pengetahuan mengenai Paskibraka.
 - b. Memberikan daya tarik untuk ikut bergabung dengan Purna Paskibraka Indonesia khususnya di Bantul.
 - c. Sebagai refensi penelitian-penelitian tentang pembuatan sistem informasi berbasis web dimasa yang akan datang.

1.6 Metode Penelitian

Dalam memperoleh data yang diperlukan untuk menyusun skripsi ini, penulis menggunakan beberapa metode. Adapaun metode yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan pihak yang bersangkutan yaitu Purna Paskibraka Indonesia Kabupaten Bantul.

2 Observasi

Observasi yang dilakukan yaitu pengamatan langsung pada Purna Paskibraka Indonesia (PPI) Bantul guna untuk mendapatkan data yang akurat.

3 Studi Pustaka

Pengumpulan data dari referensi-referensi buku dan artikel lainnya yang berhubungan dengan masalah yang di bahas.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini bertujuan mempermudah pembaca untuk menentukan gambaran tentang system penulisan skripsi ini serta mempermudah pembaca menemukan informasi. Dalam penyusunannya, dikelompokkan dalam beberapa bab yang akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan dan gambaran yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang teori-teori yang yang mendasari perancangan *website* dan teori umum yang berhubungan dengan permasalahan dalam judul penelitian, teori tentang aplikasi yang digunakan, dan teori-teori lain yang bersangkutan dengan cara pemecahan masalah yang diangkat.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang bagaimana menganalisis sistem yang akan dibuat dan membangun sebuah sistem berbasis web dengan mempertimbangkan analisis masalah, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, perancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Bab ini membahas rancangan sistem yang dibuat dan mengimplementasikan *website* untuk Purna Paskibraka Indonesia Kabupaten Bantul.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas kesimpulan yang dapat di ambil dari penelitian berdasarkan rumusan masalah dalam perancangan *website* yang akan digunakan oleh Purna Paskibraka Indonesia Kabupaten Bantul.