

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Website merupakan halaman situs sistem informasi yang dapat diakses secara cepat. *Website* ini didasari dari adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Melalui perkembangan teknologi informasi, tercipta suatu jaringan antar-komputer yang saling berkaitan. Jaringan yang dikenal dengan istilah *internet* secara terus-menerus menjadi pesan-pesan elektronik, termasuk *e-mail*, transmisi *file*, dan komunikasi dua arah antar individu atau komputer.

Penggunaan *website* sudah menjadi suatu perhatian oleh banyak kalangan, mulai dari pengusaha, akademisi, pemasaran, praktisi media massa, perusahaan, hingga instansi pemerintahan. Dari *website* ini banyak kalangan menggunakannya sebagai media promosi, alat penjualan, hingga memberikan materi informasi yang berkaitan gambaran detail suatu instansi atau lembaga.

LPK Aishiro Gakuen Semarang sebagai salah satu Lembaga Pelatihan Keterampilan (LPK) dan tempat Kursus bahasa asing yang bekerja sama dengan perusahaan swasta asing diluar negeri pada saat ini masih menggunakan media publikasi yang sederhana, seperti brosur-brosur, spanduk, dan dari orang ke orang. Hal ini kurang efektif dan efisien serta jangkauan informasi yang sangat terbatas dan membuat LPK ini kurang dikenal oleh masyarakat luas dan dapat bersaing

dengan LPK lainnya. Selain itu *website* juga diperlukan guna memenuhi salah satu syarat LPK untuk mendapatkan hak sending langsung ke perusahaan-perusahaan luar. Dengan adanya hak sending ini LPK dapat mengadakan seleksi langsung anak didiknya bahkan dapat merekrut anak didik dari LPK lain untuk mengikuti pemagangan dan pihak LPK Aishiro Gakuen Semarang tidak perlu lagi menyalurkan anak didiknya ke pihak LPK lain untuk mengikuti seleksi pemagangan.

Berdasarkan permasalahan yang ada pada LPK Aishiro Gakuen Semarang , maka penulis terdorong untuk mengupayakan membangun sebuah website yang nantinya sebagai media informasi dan promosi LPK Aishiro Gakuen Semarang dan mengambil Judul “PERANCANGAN SITUS WEB SEBAGAI MEDIAINFORMASI DAN PROMOSI PADA LPK AISHIRO GAKUEN SEMARANG”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan , maka didapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sebuah website pada LPK Aishiro Gakuen Semarang ?
2. Bagaimana mengelola Informasi yang dapat diakses dengan cepat oleh masyarakat luas ?
3. Bagaimana agar LPK Aishiro Gakuen Semarang mendapatkan hak sending langsung ke perusahaan luar negeri?

1.3 Batasan Masalah

Menghindari semakin meluasnya masalah yang akan dibahas, maka penyusun perlu membatasi masalah yang akan dibahas, yaitu:

1. Lingkup Penelitian

Menganalisa dan membangun sistem informasi berbasis web di LPK Aishiro Gakuen Semarang

2. Fitur-fitur

- a. Beranda
- b. Profil
- c. Siswa
- d. Galeri foto
- e. Kontak
- f. Berita
- g. Info

3. Software yang digunakan

- a. Appserv (Apache MySQL-PHP)
- b. Browser
- c. Adobe Photoshop CS3
- d. Adobe Dreamweaver CS3
- e. Notepad++

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun sebuah website LPK Aishiro Gakuen Semarang sebagai media informasi dan promosi.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi LPK Aishiro Gakuen Semarang

- a. Dapat meningkatkan citra LPK Aishiro Gakuen Semarang dimata masyarakat luas.
- b. Dapat menjadi contoh bagi LPK lain untuk menerapkan sistem informasi yang sama.
- c. Dapat memenuhi salah satu syarat mendapatkan hak sending ke perusahaan luar negeri.
- d. Sebagai strategi pemasaran.

2. Bagi Masyarakat Luas

Lebih mengenal tentang LPK Aishiro Gakuen Semarang tersebut sehingga masyarakat yang berada diluar kota semarang mengetahui tentang adanya LPK Aishiro Gakuen Semarang ini dan dapat tertarik untuk mengikuti Pelatihan Kerja atau Kursus Bahasa Asing di LPK Aishiro Gakuen Semarang.

3. Bagi Penulis

Sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana Strata I.

1.6 Metode Penelitian

1. Kepustakaan

Teknik pengumpulan data yang dikumpulkan bersumber dari literature(buku-buku yang mendukung) untuk mendapatkan konsep teori mengenai masalah yang diteliti.

2. Observasi (pengamatan langsung)

Teknik pengumpulan data dimana penulis mengadakan pengamatan langsung pada objek yang diteliti untuk memperoleh informasi tambahan yang dijadikan bahan penelitian.

3. Wawancara

Suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan wawancara atau Tanya jawab secara langsung kepada pimpinan LPK yang berwenang untuk menjawab pertanyaan dan memperoleh keterangan yang dibutuhkan.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Untuk memberikan gambaran penelitian ini secara sistematis, peneliti membagi susunan skripsi ke dalam lima bab, yaitu:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi penelitian, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, kerangka pemikiran, pertanyaan penelitian, subjek penelitian dan informan, metode penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisa data, uji keabsahan data, lokasi dan waktu penelitian, serta sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori-teori berdasarkan studi kepustakaan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Tinjauan tentang informasi meliputi: pengertian informasi, kualitas informasi, pengertian promosi, penjelasan tentang software dan bahasa pemrograman yang digunakan, teori analisis, macam-macam analisis, teori perancangan, macam-macam perancangan.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang objek penelitian atau gambaran umum LPK Aishiro Gakuen Semarang, meliputi: sejarah singkat, visi dan misi, lambang, struktur organisasi, sarana dan prasarana serta analisis perancangan sistem.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang deskripsi analisis responden, deskripsi analisis hasil penelitian, pembahasan hasil penelitian, testing program, instalasi sistem.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan tentang kesimpulan penelitian serta saran yang dibagikan peneliti sehubungan dengan hasil penelitian.

