

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Internet, telah banyak mempengaruhi kehidupan manusia saat ini. Semakin banyak orang yang menggantungkan perkembangan informasi kepada internet, sehingga teknologi yang dipergunakan dalam pembangunan sebuah situs web pun terus berkembang. Dari era pertama web dikembangkan yaitu web 1.0, dimana pengunjungnya hanya bias mencari dan melihat-lihat data informasi yang ada di web, kemudian berubah pada era pengembangan web kedua yaitu web 2.0, dimana pengunjunga mulai dapat melakukan interaksi dengan diatur oleh system yang ada pada web. Bentuk interaksi yang dapat dilakukan pada era web 2.0 ini antara lain untuk saling bertukar informasi, exploitasi, informasi dan juga pembuatan komunitas-komunitas online seperti, Twitter, Facebook, Multiply, Youtube dan lain-lain. Masing-masing komunitas ini mempunyai kepentingan sendiri dalam saling bertukar data maupun informasi yang mereka kelola. Di era web 2.0 inilah sebenarnya interaksi sosial dalam internet mulai dikembangkan dan mulai dari era web 2.0 ini pulalah ide untuk mengembangkan aspek sosial sebuah web mulai di pikirkan.

Dalam permasalahan ini, penyampaian informasi yang biasanya hanya melalui media-media cetak dirasakan kurang efektif, kerana saat ini sudah banyak orang yang menggunakan internet sebagai media informasi.

Dengan melihat latar belakang diatas, mendorong penulis untuk melakukan penelitian tentang pembuatan website sesuai dengan perkembangan teknologi yang digunakan saat ini yaitu internet, yang akan dilanjutkan dengan pembuatan skripsi yang di beri judul “ Sistem Informasi berbasis Web Sebagai Media Informasi Kabupaten Sabu Raijua” dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan teknologi CSS, serta MySQL maka diharapkan akan dapat mempermudah dalam pengolahan dan penyampaian informasi yang memiliki aspek sosial yang baik. Selain itu dengan adanya teknologi informasi yang semakin maju, diharapkan informasi mengenai pelayanan-pelayanan umum dapat dengan mudah, cepat dan tepat bagi masyarakat untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Untuk mempermudah dalam penyusunan maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun website yang dapat digunakan untuk memberikan informasi kepada masyarakat luas tentang pemerintahan Kabupaten Sabu Raijua.
2. Dengan merancang website pada pemerintahan, Kabupaten Sabu Raijua telah mendapatkan sistem baru untuk menghadirkan dan menyuguhkan informasi kepada masyarakat luas secara online melalui media internet yang dapat diakses dimana saja, kapan saja tanpa ada batas ruang, waktu dan jarak.

3. Sistem ini menyajikan informasi secara akurat, tepat waktu dan relevan, serta yang dapat meningkatkan pelayanan terhadap masyarakat.

### **1.3. Batasan Masalah**

Permasalahan hanya dibatasi pada bagaimana membangun web yang interaktif dan dinamis yang bermutu dan bermanfaat yang mewakili Pemerintah Kabupaten Sabu Raijua sebagai media informasi dan promosi.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian dan penulisan skripsi ini adalah :

1. Bagi Mahasiswa
  - a. Menerapkan ilmu yang dipelajari selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata, dengan harapan ilmu yang diperoleh bisa bermanfaat dan dapat diterapkan didunia nyata.
  - b. Memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana bagi jenjang Strata-I STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
2. Bagi Pemerintahan kabupaten Sabu Raijua adalah :
  - a. Sebagai media untuk mendukung penyampaian informasi kepada masyarakat luas tentang pemerintahan Kabupaten Sabu Raijua.
  - b. Sebagai landasan untuk pengembangan sistem informasi dimasa mendatang.
  - c. Sebagai salah satu cara meningkatkan pelayanan.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini akan membantu pemerintah Kabupaten Sabu Raijua untuk mendapatkan petunjuk sehingga dapat memberikan informasi secara menyeluruh yang memiliki aspek sosial serta informasi yang baik.

### 1.6 Metode Pengambilan Data

Pelaksanaan penelitian ditujukan untuk memberikan kemudahan pemahaman terhadap sistem yang berjalan. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan pada proses penyusunan.

Adapun metode yang dipakai dalam pelaksanaan penelitian adalah:

1. Metode Observasi (*Observation*)

Merupakan suatu metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung terhadap seluruh kegiatan yang dilakukan oleh personal pada objek penelitian yang akan diteliti.

2. Metode Wawancara (*Interview*)

Mengadakan tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang berkepentingan dengan organisasi dalam pencarian informasi mengenai penelitian objek atau pengumpulan data dengan cara meneliti langsung, mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan masalah yang akan dipecahkan.

3. Metode pustaka (*Library*)

Pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku atau literature yang berhubungan dengan masalah yang sedang diteliti.

#### 4. Metode Dokumentasi (*Documentation*)

Suatu metode untuk mengumpulkan data dengan cara mengambil dari dokumen–dokumen yang berkaitan dengan Pemerintahan Kabupaten Sabu Raijua.

#### 5. Referensi Internet

Pengumpulan data dilakukan dengan mencari dan mengumpulkan informasi dari internet.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

#### 1. Bab I. Pendahuluan

Pada bab ini dijelaskan gambaran tugas akhir yang akan dibuat yang berisi latar belakang masalah yang diambil, pokok permasalahan, batasan masalah, tujuan, manfaat dari penelitian, metode pengambilan data, tahap-tahap penelitian, sistematika penulisan.

#### 2. Bab II. Landasan teori

Pada bab ini akan diuraikan tentang sejarah perkembangan internet, web dan sistem perangkat lunak yang digunakan.

#### 3. Bab III. Analisis dan perancangan sistem

Pada bab ini akan diuraikan tentang perancangan website, pertimbangan dalam desain, tinjauan umum, pembuatan situs, relasi antar tabel, rancangan database serta struktur tabel.

#### 4. Bab IV. Implementasi dan pembahasan

Pada bab ini akan diuraikan tentang implementasi dari rancangan sistem yang telah dibuat.

#### 5. Bab V. Penutup

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran.

