

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komputer selalu berubah sesuai dengan tuntutan kebutuhan masyarakat yang semakin kompleks di segala aspek kehidupan, baik dibidang pendidikan, kesehatan, bidang usaha maupun yang lainnya. Hal ini terbukti dengan semakin banyak masyarakat yang memanfaatkan fasilitas internet untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dengan cepat, mudah dan murah. Informasi yang tersedia dapat berupa promosi, layanan, produk, pemasaran, transaksi dan lain sebagainya.

Tingkat apresiasi masyarakat terhadap berbagai bentuk informasi sangat beraneka ragam yang seakan-akan menciptakan suatu persaingan dalam pasar promosi dan hal tersebut bisa dijadikan peluang pasar dan meningkatkan citra dari sebuah perusahaan, lembaga pendidikan ataupun instansi pemerintah.

Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) Kota Metro, Lampung, merupakan suatu badan dinas yang mempunyai tugas melaksanakan penyusunan dan pelaksanaan kebijakan daerah dibidang perencanaan pembangunan daerah, statistik, penelitian dan pengembangan serta membawahi dinas-dinas lain yang ada di suatu daerah atau kota, merasa perlunya pengenalan dengan teknologi internet sebagai sarana promosi dan penyampaian informasi terhadap pihak yang berkepentingan.

Disini penulis melihat adanya permasalahan yang terjadi, dimana informasi yang disampaikan pada masyarakat luas belum efisien. Bila adanya situs web pada BAPPEDA Kota Metro yang merupakan salah satu media informasi dan promosi bagi institusinya. Sehingga informasi mengenai BAPPEDA Kota Metro dapat disajikan secara akurat dan bisa diupdate setiap saat. Melihat permasalahan tersebut penulis mencoba untuk mengambil judul dengan "PERANCANGAN WEBSITE PADA BAPPEDA KOTA METRO LAMPUNG".

Dengan adanya website BAPPEDA Kota Metro ini nantinya diharapkan kota metro akan menjadi kota yang lebih baik dengan memiliki akses yang lebih luas dan mudah menggunakan teknologi komputer, sehingga nantinya akan membawa dampak positif bagi kota metro sendiri.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dengan sistem penyampaian informasi yang selama ini digunakan oleh BAPPEDA Kota Metro masih menggunakan cara yang sederhana. Penulis menyimpulkan pokok permasalahan yang dihadapi oleh BAPPEDA Kota Metro yaitu bagaimana membangun suatu web yang dinamis sehingga mampu mendukung penyampaian informasi bagi masyarakat umum dan sekaligus ajang promosi.

### 1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan masalah dalam penulisan skripsi ini, tanpa mengurangi nilai pokok yang terkait dengan permasalahannya yaitu membangun web sebagai Media Informasi dan Promosi pada BAPPEDA Kota Metro, maka penulis membatasi permasalahan dalam pembuatan website ini, yang berisi antara lain: home, profil, Produk, kontak dan informasi lain yang berhubungan dengan BAPPEDA Kota Metro. User (pengguna) dari situs web yang penulis bangun yaitu untuk seluruh civitas instansi BAPPEDA Kota Metro pada khususnya dan pengguna internet pada umumnya.

Dan pada Admin hanya diperuntukkan bagi administrator yang bertugas mengupdate informasi dengan menggunakan password tertentu.

Perangkat lunak (Software) yang digunakan dalam pembuatan Website ini antara lain : Apache sebagai web server, Mozilla Firefox sebagai web browser, My SQL sebagai database, Adobe Photoshop CS 3, Adobe Dreamweaver CS 3 sebagai web editor, PHP dan HTML sebagai scriptnya.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini antara lain :

1. Membuat website untuk BAPPEDA Kota Metro sebagai media informasi.
2. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

3. Membangun pola keilmuan dan membuka wawasan sesuai dengan bidang teknologi informasi.
4. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata 1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun secara tidak langsung bagi pihak yang berkepentingan adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis.

Manfaat yang diharapkan dari penulisan skripsi ini adalah mendapatkan menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pembuatan website sebagai media informasi.

2. Bagi Objek.

Manfaat bagi instansi pemerintah yang diharapkan dari penulisan skripsi ini adalah dapat memberikan suatu sumbangan pemikiran dalam meningkatkan pelayanan kepada masyarakat.

3. Bagi pembaca

Manfaat bagi kalangan pembaca yang diharapkan dari penulisan skripsi ini adalah dapat memberikan informasi yang bermanfaat dan dapat menambah pengetahuan dan referensi bagi pembaca.

## 1.6 Perancangan Perangkat Lunak

Yaitu metode rekayasa perangkat lunak yang dilakukan dengan cara :

1. Analisis Permasalahan

Menganalisa permasalahan - permasalahan yang ada, sebagai dasar dalam membangun sistem informasi.

2. Perancangan

Dari permasalahan yang ada, kemudian dirancang sebuah sistem informasi yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut.

3. Implementasi

Setelah dirancang, maka rancangan sistem informasi ini diimplementasikan ke dalam bahasa pemrograman yang dapat menghasilkan sebuah program aplikasi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah yang ada.

4. Pengujian terhadap sistem informasi yang dibuat.

Sistem informasi yang sudah jadi harus diuji terlebih dahulu apakah layak digunakan atau tidak. Jika tidak terdapat kesalahan pada perangkat lunak tersebut dan dapat berjalan sesuai dengan perancangan sistem yang ada, maka perangkat lunak yang dibuat sudah berhasil dengan baik dan layak untuk digunakan.

## 1.7 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi tentang objek permasalahan dari penelitian adalah :

1. Metode Observasi

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

2. Metode wawancara

Mengadakan tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang berkepentingan dengan organisasi dengan 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

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

4. Metode Dokumentasi

Suatu metode untuk pengumpulan data dengan cara mengambil dari dokumen-dokumen lembaga pendidikan yang berkaitan.

## **1.8 Sistematika Penulisan**

Untuk mengetahui dan memahami gambaran secara umum mengenai isi dari skripsi ini, maka penulisan skripsi ini dibagi dalam lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

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

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Dalam bab ini berisi tentang sejarah, visi misi, struktur organisasi, penjabaran tugas dan wewenang serta dijelaskan analisis kelayakan sistem yang diusulkan.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini menguraikan tentang rancangan program yang diusulkan untuk Bappeda Kota Metro dan akan dijelaskan mengenai implementasi website yang diusulkan.

## **BAB V      PENUTUP**

Berisi tentang kesimpulan hasil dari program yang telah dibuat dan juga terdapat kritik dan saran untuk perbaikan program tersebut pada masa yang akan datang.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

