

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini telah berkembang dengan sangat pesat, sehingga banyak hal yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut, salah satu dari teknologi tersebut adalah komputer. Banyak lembaga pendidikan yang telah menggunakan komputer sebagai media pembelajaran siswa dan pengajar, bahkan tidak hanya terbatas pada suatu instansi dan lembaga saja tetapi sekarang ini masyarakat awam pun telah banyak menggunakan komputer.

Perkembangan teknologi informasi juga semakin pesat, sedangkan salah satu sarana untuk menunjang teknologi dan komunikasi adalah internet, internet merupakan jaringan komputer secara global yang dapat diakses dari manapun dengan cepat dan akurat. Dengan banyaknya pengguna internet. Maka, makin banyak pula pemasangan situs *web* di internet.

Perkembangan Internet tidak lepas dari partisipasi *website* atau *world wideweb (www)*. *Website* merupakan layanan penyedia informasi di internet yang berbasis *teks* dan *grafis*. Hadirnya *website* menimbulkan pemikiran baru bagi lembaga pendidikan formal atau non formal, yaitu, untuk mengatasi rintangan waktu dan ruang yang selama ini menjadi masalah pada praktek belajar mengajar. Kemajuan teknologi menuntut sekolah/lembaga non formal untuk menerapkan

teknologi kedalam lingkungan pendidikan, guna mengatasi permasalahan yang ada.

Sekolah Menengah Kejuruan Boedi Oetomo 2 salah satu instansi pendidikan di Kecamatan Gandrungmangu Kabupaten Cilacap yang mengupayakan hadirnya *website* sekolah sebagai portal pendidikan atau *e-learning* serta sebagai media informasi dan promosi sekolah guna mempermudah bagi guru, murid dan masyarakat. Oleh sebab itu penelitian ini berjudul Membangun *website* Sekolah Menengah Kejuruan Boedi Oetomo 2 Gandrungmangu Sebagai Sarana Pembelajaran, Informasi dan Promosi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diambil rumusan masalah yaitu bagaimana membangun *website* sebagai media pembelajaran atau *e-learning*, informasi dan promosi. Guna mewujudkan suatu kemudahan dalam belajar atau mengajar dan memberikan informasi dengan mudah kepada siswa, guru dan masyarakat luas, serta mempromosikan sekolah secara global.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini agar tidak terlalu jauh dan meyimpang dari pokok permasalahan yang akan dibahas dalam penyusunan skripsi ini, maka penulis membatasi masalah yang akan dibahas hanya menyangkut:

- a. Pembuatan *website* sebagai media pembelajaran atau *e-Learning*, informasi dan promosi.

- b. Sistem pengelolaan *e-learning* antara lain: Menajemen *upload* dan *download* seputar data materi pelajaran, soal-soal dan konsultasi tanya jawab secara *online* antara siswa dan guru.
- c. Sistem pengelolaan informasi dan promosi antara lain: Data guru, struktur sekolah, profil sekolah, program kerja, data jurusan, galeri sekolah, organisasi, agenda sekolah, buku tamu, dan lain lain yang berkaitan dengan data sekolah yang digunakan untuk mempermudah siswa, wali murid dan masyarakat luas.

Untuk mengatasi permasalahan dan menjadi sebuah *website* penulis menggunakan PHP sebagai pemogramannya dan *MySQL* sebagai *database*. *Dreamweaver MX* sebagai *editor script* PHP, *adobe photoshop* semagai *editor grafis*, *xampp* sebagai *web server*, *mozilla firefox* sebagai *browser*. Diharapkan akan mampu menghasilkan media yang interaktif dan menarik.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Membangun *website* sebagai media informasi yang mampu memberikan informasi mengenai SMK Boedi Oetomo 2 Gandrungmangu kepada siswa, guru, wali murid dan masyarakat.
- b. Membangun *website* sebagai media pembelajaran (*e-learning*) antara siswa dan guru yang dapat melengkapi proses pembelajaran di sekolah.
- c. Membangun *website* sebagi media promosi sekolah sehingga dapat menarik calon siswa secara global.

1.5 Manfaat Penelitian

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

a. Bagi penulis.

Manfaat yang diharapkan dari penulis adalah menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pembuatan *website* sebagai media pembelajaran (*e-learning*), informasi dan promosi serta menerapkan ilmu pengetahuan dari bangku kuliah.

b. Bagi sekolah

Manfaat bagi lembaga atau sekolah adalah memberikan kemudahan dalam pembelajaran siswa dan guru. Memberikan nilai tambah dan citra positif bagi sekolah serta mempromosikan sekolah kepada masyarakat.

1.6 Metode Penelitian

Metode-metode yang digunakan untuk memperoleh data dan bagaimana mengelola informasi yang dipergunakan untuk penelitian ini adalah:

a. Metode Observasi

Yaitu pengamatan langsung ditempat penelitian terhadap objek yang akan dijadikan sumber data penelitian yang digunakan penulis.

b. Metode Wawancara

Yaitu mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan permasalahan dari objek penelitian untuk mendapatkan informasi.

c. Metode Studi Pustaka

Metode Metode ini mengacu pada buku-buku pedoman dan artikel-artikel untuk mendapatkan kajian teoritis sebagai dasar teori dalam melakukan analisis perancangan dari sistem yang sedang berjalan dan menyusun sistem baru yang akan diterapkan.

d. Metode Literatur

Metode ini menggunakan literature yang dapat dimanfaatkan seperti fasilitas *Internet*, yaitu dengan mengunjungi situs-situs yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi.

1.7 Sistematika Penulisan

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

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini menguraikan masalah yang ada pada Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Dalam bab ini dijelaskan mengenai teori – teori yang mendukung

dalam pembuatan skripsi. Beberapa diantaranya mengenai sistem informasi, pengertian *internet*, HTML, CSS, PHP, *Apache Web Server*, *MySql*, *Adobe Photoshop CS3*, *Mozilla Firefok* dan *Macromedia Dreamweaver*.

BAB III : Anallsis dan Rancangan Sistem

Pada bab ini berisi sekilas tentang perangkat keras yang digunakan, perancangan sistem, konsep perancangan sistem, struktur link design *website*, rancangan normalisasi, rancangan *database*, dan rancangan *interface*.

BAB IV : Implementasi Sistem dan Pembahasan

Pada bab ini akan membahas implementasi sistem, dan pembahasan bagian - bagian yang terdapat pada aplikasi web.

BAB V : Penutup

Merupakan bagian akhir dari laporan skripsi, dimana didalamnya terdapat kesimpulan dari keseluruhan isi laporan skripsi serta saran-saran yang diberikan bagi pengembangan sistem lebih lanjut.