

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam rangka peningkatan kemampuan kompetensi siswa serta terarahnya perubahan perilaku positif sebagaimana tujuan pengajaran disekolah, maka perlu adanya upaya optimal dalam sistem belajar mengajar. Salah satunya adalah berupa program bimbingan belajar melalui pendampingan pada proses belajar mengajar dikelas maupun kegiatan diluar kelas.

Disisi lain adalah banyaknya keluhan siswa menyangkut permasalahan dan kesulitan belajar akibat kondisi sosial ekonomi yang berdampak secara psikologis yang menyebabkan kegagalan siswa karena tidak mampu mengatasi permasalahan/kesulitan yang dihadapinya, kondisi ini sangat mempengaruhi keadaan sekolah. Maka perlu adanya langkah-langkah baru dalam pendidikan yang mampu memberi kesempatan berkembang secara optimal bagi setiap siswa dan perlunya pembinaan individu.

Oleh karena itu perlu dilakukan peninjauan kembali kurikulum dan strategi belajar mengajar disekolah. Guna menjamin tercapainya penguasaan kompetensi lulusan mengingat semakin banyaknya siswa yang tidak dapat melanjutkan kesekolah yang lebih tinggi maupun tidak mendapatkan pekerjaan sesuai dengan kompetensi yang dimiliki dan karenanya mereka perlu di bantu agar mendapat tempat dalam dunia pekerjaan.

Dengan demikian, sekolah mendapat tugas baru tanpa mengurangi arti program perluasan kurikulum yang formal, program bimbingan belajar melalui pendampingan pada proses belajar mengajar selanjutnya diharapkan menjadi salah satu solusi dalam upaya membantu mengatasi permasalahan atau kesulitan belajar siswa yang mampu mendorong perkembangan siswa untuk mencapai harapan yang diinginkan. Berdasarkan uraian tersebut maka dapat diambil sebuah judul yaitu **Analisis Dan Perancangan Website Pada Bimbingan Belajar Happy Kids Sebagai Media Promosi.**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang dapat diambil dari uraian sebelumnya sebagai solusi dalam menyelesaikan masalah-masalah yang ada adalah:

- a. Bagaimana caranya membangun website yang sesuai untuk Bimbingan Belajar Happy Kids?
- b. Bagaimana agar website ini dapat menginformasikan kepada masyarakat tentang bimbingan belajar mulai dari desain, ukuran dan yang lainnya?

### **1.3 Batasan Masalah**

Menghindari meluasnya permasalahan yang akan dibahas maka kami membatasi ruang lingkup permasalahan dalam merancang portal *web* dan menganalisis masalah, yaitu:

- a. Desain *web*
- b. Perancangan database
- c. Fasilitas-fasilitas yang ada di *web* ini.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

##### 1. Internal:

Pengertian internal yang dimaksud adalah dilihat dari sisi penulis, dalam hal ini adalah sebagai mahasiswa "AMIKOM" Yogyakarta adalah:

- a. Memenuhi persyaratan kelulusan jenjang sarjana pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- b. Menerapkan ilmu teori dan praktik yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- c. Mengembangkan ide dan pola keilmuan dalam merancang suatu aplikasi *web*.

##### 2. Eksternal:

Pengertian eksternal yang dimaksud adalah dari sisi perusahaan, dengan dibuatnya pembahasan ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut:

- a. Perusahaan bisa berpromosi secara global.
- b. Meningkatkan jumlah pendaftar.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat diadakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Bagi Instasi

- a. Memungkinkan untuk melakukan pemanfaatan teknologi informasi sebagai upaya untuk memberikan pelayanan dan bahan pembelajaran tentang rancang bangun sistem informasi kepada para siswa khususnya dan masyarakat umumnya.
- b. Sebagai masukan yang dapat di pertimbangkan dalam pengambilan keputusan.
- c. Sebagai media pengenalan atau promosi bagi bimbingan belajar happy kids.

### 2. Bagi Civitas Akademik Amikom

Harapannya dapat bermanfaat sebagai bahan informasi dan menjadi bahan pemikiran dalam penemuan ide-ide baru yang lebih kreatif dalam penyampaian informasi sesuai dengan ilmu pengetahuan yang bersangkutan.

### 3. Bagi Masyarakat

Masyarakat dapat mengetahui perkembangan informasi tentang bimbingan belajar dan juga dapat melihat di website tanpa harus datang ketempat bimbingan tersebut.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode pencarian fakta dan pengumpulan data yang digunakan dalam membangun *web* yang akan dirancang penulis menggunakan beberapa metode penelitian antara lain:

### 1. Metode observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan penelitian dan perbandingan dengan situs *web* yang telah ada.

### 2. Metode Wawancara

Pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan masalah yang akan dipecahkan.

### 3. Metode Kepustakaan

Mempelajari literatur berupa buku-buku pribadi, buku-buku yang ada di perpustakaan serta internet yang berhubungan dengan pemrograman internet.

### 4. Analisis Sistem

Menganalisis sistem yang sudah ada sehingga menemukan kelemahan-kelemahan dari sistem yang berjalan, sehingga dapat diusulkan perbaikannya.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan laporan skripsi ini adalah sebagai berikut:



**BAB I : PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi landasan teori. Landasan teori meliputi konsep dasar sistem, konsep dasar web, pengembangan sistem, Diagram Alir Data (DAD), basis data, script yang digunakan (HTML, PHP, CSS, dan JavaScript), software yang digunakan (XAMPP, Macromedia Dreamweaver MX, Adobe Photoshop CS2, Web Browser Mozilla Firefox 3.5, dan hardware yang digunakan.

**BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

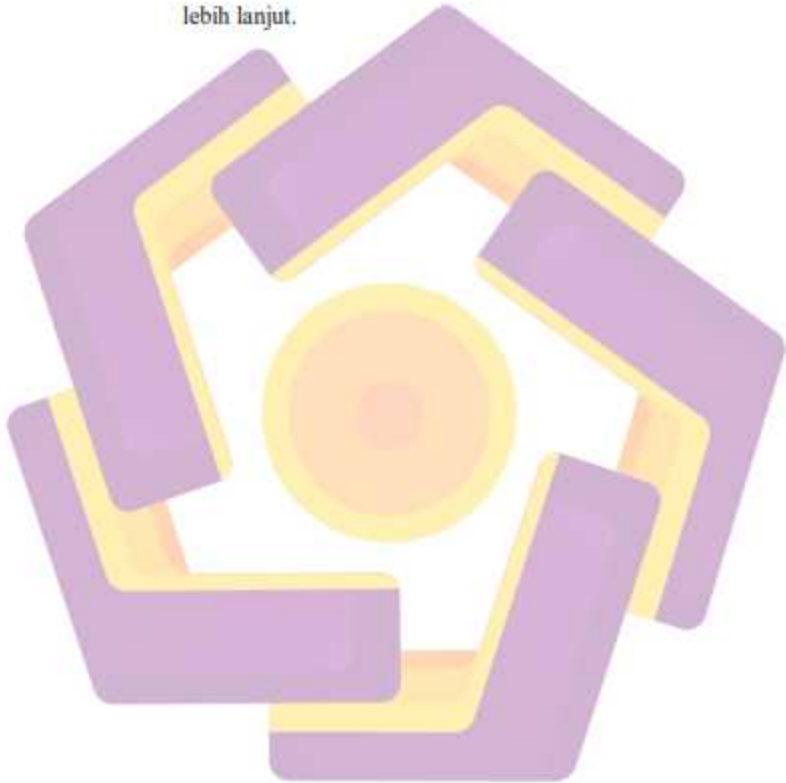
Bab ini memuat uraian tentang tinjauan umum, hasil analisis dan perancangan sistem. Tinjauan umum meliputi profil Happy Kids. Hasil analisis dan perancangan sistem meliputi analisis - analisis kebutuhan dan perancangan sistem yang terdiri dari perancangan proses dan perancangan antarmuka sistem yang akan dikembangkan.

**BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Tahapan ini memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil *testing* dan implementasinya.

**BAB V : PENUTUP**

Bab ini membahas kesimpulan yang dapat diambil dari hasil pembuatan website dan beberapa saran yang dapat dipergunakan oleh pihak yang berkepentingan maupun untuk penelitian yang lebih lanjut.



### 1.8 Rencana Kegiatan

Berikut adalah tabel jadwal kegiatan penelitian :

**Tabel 1.1 Rencana Kegiatan**

NO	KEGIATAN	TARGET	Desember 2010				Januari 2011				
			1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Pengumpulan Data	- Dokumen-dokumen yang berhubungan dengan sistem telah diamati									
		- Telah dilakukan wawancara dengan narasumber untuk mengetahui kebutuhan sistem secara detail									
2	Analisis Kebutuhan Sistem	Kebutuhan sistem telah teridentifikasi									
3	Perancangan Sistem	- DAD telah dirancang									
		- Desain antarmuka telah dirancang									
4	Implementasi Sistem	Sistem berhasil diimplementasikan									
5	Verifikasi Sistem	Telah dilakukan verifikasi terhadap sistem									
6	Penyusunan Laporan	Laporan skripsi telah disusun									