

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menjamurnya penggunaan internet benar-benar mengubah kehidupan kita. Dengan internet untuk mendapatkan suatu informasi yang dibutuhkan kita tidak perlu membuang waktu tenaga dan uang untuk datang ke tempat yang memiliki informasi tersebut, melainkan untuk memperolehnya kita bisa hanya dengan mengakses internet, sehingga lebih menghemat waktu, tenaga dan biaya.

Tempat dan jarak yang dulu memisahkan sekarang makin tidak terasa dampaknya dengan adanya internet. Kita mudah berhubungan dengan orang-orang negara lain, yang belum pernah kita kunjungi sebelumnya, melalui media e-mail, chat room, web-cam, dan sebagainya. Saat ini dengan hadirnya internet sebagai wujud perkembangan teknologi informasi, pemenuhan kebutuhan terhadap proses telah menjadi keharusan.

Di dalam implementasinya, internet sudah merambah ke hampir semua sisi kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, bahkan antar Negara (Internasional). Internet berperan dalam dunia politik, pemerintahan, sosial ekonomi, bisnis, kebudayaan, pendidikan dan sebagainya. Oleh karena itu kemudian muncul beragam istilah, diantaranya E-Government, E-Commerce, E-Banking, E-Learning, dan E-Education. E-Learning dan E-Education merupakan dua istilah yang digunakan dalam dunia akademik atau pendidikan.

Melalui internet, siapapun dengan mudah dapat mengakses informasi. Dan informasi menjadi kata kunci dalam berbagai aspek kehidupan. Maka dari itu siapa yang dapat menguasai informasi, baik penguasaan dalam proses penyajian, maupun mendapatkan, ia akan bisa tampil survive di tengah persaingan yang sedemikian ketat. Dengan alasan inilah perhatian terhadap proses informasi menjadi sangat di tekankan.

Dalam bidang pendidikan, implementasi internet selain untuk E-Learning, dan E-Education, teknologi internet juga digunakan sebagai media promosi dan juga sebagai sistem informasi bagi sekolah-sekolah atau lembaga pendidikan. Karena jangkauannya yang luas, internet sangat ideal bila digunakan sebagai sarana informasi maupun promosi sekolah atau lembaga pendidikan ke dunia luar. Karena itu sekolah atau lembaga pendidikan berlomba-lomba membangun website sebagai salah satu fasilitas yang terdapat dalam internet. Sekolah atau lembaga pendidikan membangun website untuk mempromosikan dan juga untuk menampilkan informasi instansi mereka. Website sekolah juga bisa membangun citra sekolah sehingga akan menarik banyak calon siswa.

Dan atas kesadaran akan pentingnya pemanfaatan website bagi instansi pendidikan maka Depdiknas dan lembaga-lembaga lain seperti UG-ICT Award dan SEAMEO dan lainnya setiap tahun mengadakan lomba website sekolah sebagai salah satu pendorong bagi instansi pendidikan untuk menerapkan atau membangun website sebagai cerminan bagi kinerja instansi tersebut untuk memberikan informasi pada masyarakat, dan juga sebagai cerminan penyebaran ilmu pengetahuan dalam instansi tersebut. Lomba website sekolah selain

bertujuan mendorong bagi sekolah untuk membangun website, juga bertujuan untuk mengembangkan website bagi sekolah yang sudah memiliki website. Secara umum kriteria penilaian website sekolah mengambil penilaian dari traffic atau lalu lintas yang terjadi, desain dan kelengkapan fasilitas website. Dan dari kriteria itu maka kita bisa menggunakannya untuk menilai website lembaga pendidikan, sebagai tolak ukur apakah website lembaga pendidikan tersebut sudah sesuai yang diharapkan atau belum.

Dan untuk itu SMAN 1 Banjarnegara sebagai lembaga pendidikan di kota Banjarnegara, sudah memiliki website sebagai media informasi dan promosi. Akan tetapi website SMAN 1 Banjarnegara dilihat dari statistik pengunjung ataupun traffic masih kecil, yang berarti belum begitu banyak pengunjung yang mengunjungi website SMAN 1 Banjarnegara, hal ini dilihat setelah penulis melakukan pengukuran traffic menggunakan ALEXA untuk mengukur traffic rank pada website SMAN 1 Banjarnegara pada tanggal 4 September 2009. Website SMAN 1 Banjarnegara hanya menempati peringkat traffic rank 5.709.199 dan masih selisih jauh dengan SMA di kota tetangga yang terdekat yaitu SMAN 1 Purbalingga yang mempunyai traffic rank 4.120.783 dan SMAN 1 Purwokerto yang menempati traffic rank 3.617.220. Padahal salah satu kriteria website yang bagus dan populer adalah dari traffic nya ataupun jumlah pengunjungnya.

Selain itu website SMAN 1 Banjarnegara sudah mempunyai fasilitas yang cukup lengkap seperti profil SMA, database guru, karyawan, siswa, alumni, galeri, buku tamu, berita, artikel, download materi, E-learning, chat room, dan Forum diskusi. Walaupun fasilitas website SMAN 1 Banjarnegara sudah

tergolong lengkap tetapi banyak website SMA lain yang juga sudah mempunyai fasilitas tersebut. Dan dikarenakan kelengkapan fasilitas juga menjadi salah satu tolak ukur website yang baik dan bagus maka menurut penulis perlu ditambahkan fasilitas yang bisa melengkapi akan tetapi fasilitas tersebut belum atau jarang dimiliki oleh website SMA yang lain, sehingga fasilitas tersebut bisa membentuk citra dan mengangkat nama sekolah (bonafiditas) ketika dibandingkan dengan fasilitas website SMA lain.

Dan dari data yang diteliti oleh penulis, didapatkan data bahwa di SMAN 1 Banjarnegara terdapat sekitar 1024 siswa aktif yang terdiri dari kelas 1-3, memiliki sekitar 10608 alumni dan memiliki sekitar 98 karyawan dan guru. Dengan teknologi internet sebenarnya bisa digunakan sebagai media komunitas, komunikasi dan tukar informasi yang lebih interaktif antara siswa, guru, karyawan dan para alumni SMAN 1 Banjarnegara yang jumlah keseluruhannya 11695 orang. Akan tetapi Website SMAN 1 Banjarnegara belum terdapat fasilitas yang dikhususkan untuk memfasilitasi komunitas, komunikasi dan sharing informasi bagi guru, karyawan, alumni dan siswanya.

Dan dari tiga latar belakang masalah yang sudah diuraikan diatas yaitu rendahnya traffic rank, belum adanya fasilitas yang unik, dan juga belum adanya media komunitas, maka penulis merasa perlunya dibangun blog engine di website SMAN 1 Banjarnegara. Maka penulis mengambil kesimpulan untuk mengangkat judul "Analisis Dan Perancangan Blog Engine Pada Website SMA Negeri 1 Banjarnegara".

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian tersebut dalam latar belakang masalah diatas dapat dibuat beberapa rumusan masalah, antara lain :

1. Bagaimana merancang blog engine sehingga bisa berfungsi untuk media komunitas, komunikasi, sharing informasi bagi entitas SMAN 1 Banjarnegara dan juga bisa menambah jumlah kunjungan ataupun traffic rank pada website SMAN 1 Banjarnegara?
2. Dikarenaka blog engine akan dibangun pada website lembaga pendidikan yaitu SMAN 1 Banjarnegara, maka bagaimana merancang blog engine yang juga bisa menjadi media belajar atau minimal membantu proses belajar mengajar pada SMAN 1 Banjarnegara?
3. Informasi-informasi apa saja yang disediakan dalam blog engine sehingga pemakai dapat merasakan manfaatnya?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah tidak menyimpang dari tujuan penelitian, maka berikut adalah beberapa batasan yang perlu dibuat, yaitu:

1. Perancangan sistem blog engine ini tidak mencakup keseluruhan dari Sistem Informasi Akademik yang ada di SMAN 1 Banjarnegara melainkan hanya penyediaan layanan pembuatan blog bagi para entitas SMAN 1 Banjarnegara.
2. Sistem yang akan dihasilkan adalah sistem berbasis website dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database PostgreSQL.

3. Pendaftar pada blog engine hanyalah para entitas SMAN 1 Banjarnegara. Baik alumni, guru, karyawan dan siswa.
4. Analisis blog engine pada Website SMAN 1 Banjarnegara peneliti melakukan Analisis Pieces, Analisis Kelayakan dan Analisis Kebutuhan Sistem. Sedang dalam Perancangan Sistem peneliti membuat Flowchart Sistem, DFD, Perancangan Tabel dan Perancangan Interface.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Maksud dari pembuatan laporan skripsi ini adalah untuk memenuhi tugas mata kuliah skripsi dan sebagai syarat kelulusan mahasiswa jurusan sistem informasi program studi strata 1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah merancang blog engine pada SMAN 1 Banjarnegara untuk membantu memfasilitasi komunikasi para entitas SMAN 1 Banjarnegara, untuk membantu menambah traffic rank dan jumlah kunjungan pada website SMAN 1 Banjarnegara dan untuk menambah fasilitas pada SMAN 1 Banjarnegara.

Adapun manfaat dari skripsi dan projek ini adalah :

1. Bagi Penulis
 - a. Mengembangkan ilmu dan teori-teori yang telah didapatkan di STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA ke dalam aplikasi nyata secara praktek guna mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
 - b. Menambah keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru.

2. Bagi SMAN 1 Banjarnegara

- a. Diharapkan dijadikan bahan pertimbangan dalam pengembangan website SMAN 1 Banjarnegara, sehingga bisa membentuk citra bagi SMAN 1 Banjarnegara, selain itu juga sebagai media komunitas bagi entitas SMAN 1 Banjarnegara, dan sebagai salah satu media belajar yang interaktif bagi entitas SMAN 1 Banjarnegara

3. Bagi Pembaca

- a. Sebagai tambahan informasi dan referensi bagi pembaca.

1.5 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian terutama dalam memperoleh dan mengumpulkan data-data sebagai sumber untuk penyusunan skripsi ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

1. Metode Interview

Metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan objek penelitian.

2. Metode Sampling

Mengambil beberapa contoh data yang berhubungan dengan objek penelitian yang akan digunakan sebagai contoh dalam pembuatan website ini.

3. Observasi

Metoda pengumpulan ini digunakan untuk mengumpulkan data-data tentang website SMAN 1 Banjarnegara.

4. Metode Pustaka

Untuk mendukung pengembangan aplikasi ini, penulis menggunakan metode pustaka sebagai referensi. Pustaka yang digunakan berupa buku-buku referensi, dokumen yang relevan, internet.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematis penulisan laporan Skripsi ini perlu disertakan dengan tujuan agar penulisan Skripsi dapat tersistematis dan terencana dengan baik sesuai dengan aturan - aturan yang berlaku pada lazimnya sebuah karya ilmiah. Penulisan skripsi dalam penelitian ini dikelompokkan kedalam beberapa bagian bab. Masing-masing bab diuraikan sebagai berikut :

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

2. Bab II Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori

Pada bagian ini dijelaskan tinjauan pustaka tentang blog engine yang sudah ada dan teori-teori yang mendasari pembuatan aplikasi blog engine. Dibahas juga beberapa software pendukung yang digunakan dalam pembuatan blog engine secara sederhana.

3. Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini pertama - tama akan membahas gambaran secara umum website SMAN 1 Banjarnegara. Setelah itu akan membahas tentang analisis blog

engine dan untuk selanjutnya membuat rancangannya yang akan dimanfaatkan oleh para entitas SMAN 1 Banjarnegara dengan gratis.

4. Bab IV Implementasi dan Uji Coba

Bab ini membahas implementasi blog engine SMAN 1 Banjarnegara. Pada tahap implementasi akan dilakukan rencana implementasi, melakukan kegiatan implementasi, dan tindak lanjut implementasi. Implementasi berdasarkan dari perancangan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.

5. Bab V Penutup

Bab ini merupakan penutup dari penjelasan yang berisi tentang kesimpulan dan saran yang merupakan hasil dari penelitian yang telah dilakukan.

6. Daftar pustaka

7. Lampiran

