

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat pesat, sehingga dunia internet bukan hal asing bagi masyarakat pada umumnya. Karena dengan internet dapat mempermudah masyarakat untuk mengakses informasi secara cepat.

SMP Al-Islam Ngawen Klaten memiliki permasalahan dalam penyampaian informasi yang berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar di SMP Al-Islam Ngawen Klaten, karena penyampaian informasi yang berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar di SMP Al-Islam Ngawen Klaten masih dilakukan dengan cara yang manual yaitu dengan menempel pada papan pengumuman. Cara seperti ini sebetulnya sudah efektif namun masih ada kekurangannya yaitu jangkauannya sangat terbatas sehingga diperlukan salah satu media informasi yang berbentuk *website* untuk mempermudah penyampaian informasi yang bisa di akses kapan saja dan dimana saja.

Selain itu juga kegiatan belajar mengajar khususnya dalam penyampaian materi dan pelaksanaan ujian yang masih dilakukan secara konvensional yaitu dengan cara tatap muka secara langsung di kelas. Hal ini sudah efektif hanya saja masih terdapat kekurangan yaitu waktu pertemuan tatap muka yang terbatas dan materi yang disampaikan pun juga terbatas. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran *online* dengan fitur *download* materi dan ujian *online* yang mana

akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi-materi dan melakukan evaluasi belajar siswa.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan mendesain *website* sebagai media informasi yang cepat dan *user friendly* ?
2. Bagaimana merancang *website* yang dapat mempermudah penyampaian materi dari guru ke siswa ?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah tersebut menjadi lebih terfokus, maka penulis merasa perlu untuk memberikan batasan masalah. Dalam penelitian ini penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Penelitian hanya dilakukan di SMP Al-Islam Ngawen Klaten.
2. *Website* terdapat fitur *download* materi dan fitur ujian *online* dengan metode acak soal dan jawaban.
3. Perancangan *website* ditekankan pada perancangan fitur ujian *online*.
4. Ujian *online* hanya dilaksanakan di dalam laboratorium sekolah.
5. *Website* dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, Apache sebagai *web server*, dan menggunakan MySQL sebagai databasenya.
6. Software yang digunakan adalah XAMPP, GIMP 2, dan Notepad++.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mendesain *website* sebagai media informasi pada SMP Al-Islam Ngawen Klaten.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1 Manfaat Bagi Penulis**

1. Menerapkan ilmu serta teori-teori yang telah diperoleh oleh penulis selama kuliah sebagai persiapan untuk mengaplikasikan ke dunia kerja.
2. Memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Program Studi Strata I jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

##### **1.5.2 Manfaat Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta**

1. Sebagai bentuk pengamalan tridarma perguruan tinggi, yaitu pengabdian kepada masyarakat.
2. Membantu menyelesaikan masalah pada masyarakat, sebagai bentuk tanggung jawab untuk turut serta dalam memanfaatkan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komputer.

##### **1.5.3 Manfaat Bagi SMP Al-Islam Ngawen Klaten**

1. Memberikan kemudahan siswa dalam mengakses informasi yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar.
2. Membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar khususnya dalam evaluasi belajar siswa.
3. Mempermudah siswa dalam mendapatkan materi pelajaran sekolah.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menggunakan beberapa metode penelitian sebagai berikut :

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode ini digunakan untuk melakukan pengumpulan data, adapun metode ini ada beberapa cara diantaranya :

#### 1. Wawancara

Melakukan Tanya jawab secara langsung dan mendetail dengan sumber yang terkait dengan obyek penelitian.

#### 2. Studi Pustaka

Menpelajari literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas melalui pencarian dan pembelajaran artikel, buku, majalah, dan dari berbagai sumber baik dalam bentuk *softcopy* maupun *hardcopy*.

### 1.6.2 Metode Perancangan Sistem

Metode ini dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

#### 1. Analisis

Mengadakan kajian terhadap materi dan komponen yang akan dibahas dalam merancang dan mendesain *website* di SMP Al-Islam Ngawen Klaten.

#### 2. Perancangan

Melakukan perancangan terhadap perangkat keras maupun perangkat lunak yang akan digunakan untuk merancang dan mendesain *website*.

#### 3. Penerapan Sistem

Pembuatan aplikasi dan menerapkan hasil analisis berdasarkan rancangan yang telah dibuat.

#### 4. Uji Coba Sistem

Melakukan pengujian terhadap aplikasi website yang telah dibangun.

#### 5. Implementasi

Yaitu penerapan *website* yang telah dibangun pada tempat penelitian.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini terbagi atas 5 bab dengan rancangan sebagai berikut :

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, sistematika penulisan, dan rencana kegiatan.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan tentang dasar-dasar teori yang akan dipergunakan sebagai landasan utama dalam analisis, perancangan, dan pembuatan *website*.

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

Bab ini menguraikan tentang bagaimana menganalisis dan merancang *website* yang akan dibuat meliputi identifikasi masalah, analisis keputusan *system*, analisis kelayakan *system*, perancangan *system*, dan perancangan *interface*.

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

Bab ini menguraikan tentang implementasi dan evaluasi terhadap *website* yang telah dirancang.

## **BAB V : PENUTUP**

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan saran dari permasalahan yang telah dibahas dalam laporan ini untuk pengembangan lebih lanjut.

