

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang begitu pesat menuntut instansi-instansi pemerintahan untuk beradaptasi. Dalam bidang pendidikan, khususnya sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Hampir semua negara saat ini semakin berkembang, penanaman Teknologi Informasi sejak dini mulai di aplikasikan. Sebagai generasi penerus, kini sekolah-sekolah dasar telah menerapkan Teknologi Informasi sebagai mata pelajaran wajib maupun ekstrakurikuler. Selain sebagai pengenalan dan persiapan menuju tingkat pendidikan selanjutnya, juga melatih anak-anak sehingga lebih mudah beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang ada sekarang ini. Pemerintah juga menerapkan berbagai program untuk kelancaran belajar mengajar.

Sejak dahulu pendidikan merupakan prioritas utama, baik itu anak-anak maupun dewasa, untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, khususnya daerah Gunung Kidul. Namun pemerintah terkadang lalai sehingga daerah-daerah tertentu tidak tersentuh Teknologi Informasi, sehingga sumber daya manusia yang ada tidak mengenal dan tidak bisa mengikuti perkembangannya. Mereka juga minder untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan terutama di bidang Teknologi Informasi. Untuk memberikan manfaat yang efektif dan efisien, sumber potensi

dalam bidang pendidikan terutama sekolah dasar khususnya daerah pedesaan seperti ini perlu dikelola secara strategis dan lebih interaktif. Pengolahan secara efektif dan efisien dapat dilakukan dengan menerapkan penggunaan Teknologi Informasi sebagai media untuk sharing informasi dan melakukan promosi melalui internet dengan menggunakan website.

Saat ini banyak sekolah-sekolah dasar yang belum memiliki website untuk mempromosikan instansinya, salah satunya SD Wotawati. Yang terletak di Kecamatan Girisubo, kabupaten Gunungkidul. SD Wotawati memiliki kurang lebih 16 tenaga pengajar, 6 kelas, ruang guru, ruang kepala sekolah, kantin, UKS dan fasilitas lain yang cukup memadai meski masih terbatas, juga berbagai ekstrakurikuler yang aktif. Jarak tempuh menuju SD Wotawati ini membutuhkan waktu kurang lebih 3 jam perjalanan dari Yogyakarta. Jalan yang dilalui berkelok-kelok dan melewati daerah perbukitan, tak jarang instansi lain yang akan berkunjung untuk menjalin kerjasama, melakukan promosi, pemberian bantuan maupun pendaftaran siswa baru menjadi salah arah. Karena kurangnya informasi petunjuk arah untuk sampai di tempat itu.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis akan melaksanakan penyusunan skripsi dengan judul " PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI WEBSITE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI DI SD WOTAWATI " dengan harapan dapat meningkatkan layanan informasi, terutama dalam bidang promosi. Dengan begitu keuntungan lainnya yang dapat diperoleh adalah peningkatan siswa baru dan pemanfaatan pendidikan sekolah dasar sebagai

penunjang majunya sumber daya manusia yang saat ini semakin di permudah oleh program-program dari pemerintah.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana membangun *website* pendidikan SD Wotawati khususnya sebagai media informasi dan promosi ?
2. Bagaimana menyediakan informasi mengenai SD Wotawati yang mendetail dan terjaga dari segi keamanannya?
3. Bagaimana pembuatan promosi yang sederhana tetapi interaktif
4. Bagaimana pengguna dapat mengetahui fasilitas dan sarana pendukung lainnya yang disediakan oleh pihak pengelola

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penyusunan skripsi ini penyusun memberikan batasan masalah agar dalam penyelesaiannya nanti akan lebih mudah, terarah dan sesuai dengan yang diharapkan. Adapun batasan masalah yang dibahas dalam web ini yaitu :

1. Website hanya mengolah data pegawai dan informasi lain seputar SD Wotawati
2. Menyediakan dan memberikan layanan informasi SD Wotawati, ekstrakurikuler, informasi terbaru dan fasilitas lainnya yang disediakan.

3. Memberikan informasi tentang SD Wotawati dan fasilitas sebagai media promosi
4. Website menyediakan login admin, login guru dan siswa sehingga mereka punya kendali sesuai yang ditetapkan oleh admin
5. Website dibuat dengan bahasa pemrograman PHP, web server menggunakan Apache, databasenya MySQL
6. Website menggunakan software pendukung berupa XAMPP, Adobe Photoshop, Notepad++, Net Beans dan Framework CodeIgniter

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Kegiatan penelitian ini dilakukan sebagai salah satu syarat kelulusan program pendidikan pada jenjang Strata-I di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta. Dimana pelaksanaannya mengandung beberapa tujuan yang ingin dicapai penulis yaitu sebagai berikut :

1. Merancang dan mengimplementasikan sebuah website pendidikan sebagai media informasi dan promosi yang mampu memberikan kemudahan dan menampilkan informasi SD Wotawati kepada masyarakat, instansi-instansi lain maupun user lain yang akan datang ke SD Wotawati.
2. Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai hal-hal yang berhubungan dengan perancangan dan implementasi website dalam bidang pendidikan.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini dapat dirasakan oleh tiga sisi pengguna yaitu SD Wotawati (*instansi*), peneliti dan user, berikut manfaat dari penelitian ini :

### 1. Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta

Manfaat yang diperoleh oleh pihak STMIK AMIKOM adalah :

- a. Sebagai bentuk pengamalan tridarma perguruan tinggi yaitu pengabdian pada masyarakat
- b. Membantu menyelesaikan masalah pada masyarakat sebagai bentuk tanggung jawab untuk turut serta dalam memanfaatkan teknologi khususnya Teknik Informatika.

### 2. Bagi SD Wotawarmati ( instansi )

Dengan adanya penelitian ini maka dapat membantu instansi tersebut dalam berbagai hal, yaitu sebagai berikut :

- a. Merupakan alternatif baru sebagai metode promosi untuk instansi.
- b. Mempermudah menyimpan informasi untuk pengembangan di masa yang akan datang.
- c. Mempermudah user mengetahui informasi seputar SD Wotawati sehingga berpengaruh terhadap bertambahnya siswa baru dan instansi-instansi lain yang ingin menjalin kerjasama.

### 3. Peneliti

Untuk Peneliti , manfaat yang diperoleh yaitu :

- a. Mengetahui cara membangun dan mengimplementasikan website khususnya sebagai media informasi dan promosi dalam bidang pendidikan.
- b. Membantu pengenalan Teknologi Informasi.

- c. Menambah pengalaman di bidang Teknik Informatika khususnya dalam pembuatan website.
- d. Memenuhi salah satu syarat penyelesaian pendidikan program studi strata I jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

#### 4. Pengguna ( user )

Sedangkan manfaat untuk pengguna ( user ) adalah :

- a. Untuk mempermudah didalam memperoleh informasi mengenai SD Watawati yang terdapat di kecamatan Girisubo, Gunungkidul.
5. Sedangkan manfaat secara umum untuk perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah dapat menjadi ide awal untuk menggantikan media informasi yang masih bersifat manual menjadi media informasi digital yang memiliki cakupan informasi lebih luas serta kaya akan konten informasi.

#### 1.6 Metode Penelitian

Untuk meneliti dan mendapatkan data sebagai bahan kajian dalam penulisan skripsi, penulis menggunakan metode sebagai berikut :

##### 1. Metode Pengumpulan data

Metode pengumpulan data ini terdiri dari:

##### a. Studi pustaka

Penulis mencari referensi dengan membaca buku-buku yang berhubungan dengan pembuatan website, promosi dan perancangan program menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan database MySQL.

##### b. Browsing internet

Penulis mencari data dengan mencari bahan-bahan yang sudah ada di internet, baik itu berupa artikel maupun berupa file lainnya.

c. Wawancara

Untuk mendapatkan data seakurat mungkin, proses tanya jawab dilakukan secara langsung dengan kepala sekolah, beberapa guru dan komite serta beberapa siswa dari SD Wotawati, dari wawancara ini penulis mendapatkan data-data dan informasi mengenai semua hal yang berhubungan dengan penelitian ini.

d. Metode Analisis data

Menganalisis permasalahan lebih mendalam dari data yang telah diperoleh serta menentukan pemecahan masalah yang ada dalam sistem.

e. Metode Pengembangan Sistem

Sedangkan metode pengembangan sistem yang digunakan dalam membuat penelitian ini adalah metode Waterfall atau Sistem Development Life cycle (siklus Hidup Pengembangan Sistem). Implementasi sistem ini, membangun database dengan MySQL, merancang antarmuka dengan menggunakan HTML PHP, XAMPP sebagai web server, Net Beans dan Notepad++ sebagai editor dan Adobe Photoshop sebagai pendukung.

f. Metode Perancangan program

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam pembuatan program selanjutnya.

g. Pembuatan laporan

Menyusun laporan skripsi dari permasalahan yang sudah ada.

h. Desain program

Desain program yang dilakukan meliputi desain sistem, database dan grafis.

i. Uji coba program

Pengujian program ini dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat dengan bantuan software tersebut sudah berjalan baik sesuai dengan yang diharapkan.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Skripsi ini terdiri dari 5 Bab, adapun garis besar sistematikanya adalah sebagai berikut:

#### BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan mengulas tentang latar belakang, masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan sistematika penulisan.

#### BAB II LANDASAN TEORI

Menguraikan tentang dasar teori pendukung dan penunjang setiap komponen yang berhubungan dengan penelitian ini.

#### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menguraikan tentang analisis masalah, perancangan sistem secara umum dan perancangan tampilan secara rinci.

#### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang implementasi sistem secara detail berdasarkan rancangan dan komponen yang telah ada disertakan pula penjelasan ilmiah yang dapat menerangkan alasan diperolehnya hasil tersebut. Identifikasinya diantaranya sebagai berikut:

- Apa saja yang menjadi input atau masukan.
- Bagaimana proses yang terjadi di dalam sistem.
- Apa saja yang menjadi output atau hasil dan kesimpulannya.

## BAB V PENUTUP

Dalam bab ini penulis membuat kesimpulan untuk website yang telah dibuat serta saran-saran dari penulis kepada pihak pengguna maupun kepada pihak yang akan melakukan penelitian dengan tema yang sama di masa yang akan datang.

### 1.8 Jadwal Kegiatan

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

NO	KEGIATAN	APRIL	MEI	JUNI	JULI
1	Identifikasi masalah	■			
2	Analisa kebutuhan sistem		■		
3	Pengumpulan data	■	■		
4	Membuat		■	■	

