

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 lagi bagi masyarakat pada umumnya. Karena dengan internet dapat mempermudah masyarakat untuk mengakses informasi secara cepat.

Website sebagai salah satu media informasi yang sangat penting bagi lembaga pendidikan dalam penyampaian informasi. Sehingga setiap lembaga pendidikan sangat membutuhkan *website* sebagai media informasi, karena selain sebagai media informasi, *website* juga dapat digunakan sebagai salah satu media latihan ujian nasional biasa disebut *Try Out*. Dengan *website* ini, lembaga pendidikan dapat lebih mudah memberikan latihan – latihan ujian nasional maupun berbagai kegiatan yang berhubungan dengan lembaga pendidikan tersebut.

Saat penulis melakukan penelitian di SMK Taman Karya Madya Teknik Kebumen, lembaga pendidikan tersebut belum memiliki *website* sebagai media informasi, karena SMK Taman Karya Madya Teknik Kebumen masih menggunakan cara manual dalam penyampaian informasi, padahal saat ini kebutuhan *website* sebagai media informasi sangat penting agar suatu lembag

pendidikan dapat memberikan kemudahan pada setiap orang untuk dapat mengetahui lebih banyak informasi mengenai lembaga pendidikan tersebut.

Website ini dirancang berdasarkan tuntutan efektivitas penyampaian informasi di SMK Taman Karya Madya Teknik Kebumen. *Website* berisikan informasi-informasi mengenai SMK Taman Karya Madya Teknik Kebumen seperti profil sekolah, data guru, data siswa, kegiatan sekolah, dan informasi-informasi lainnya. Selain itu *website* juga menawarkan fitur Latihan Ujian Nasional atau biasanya disebut *Try Out* yang dapat digunakan dalam menguji tingkat kecerdasan siswa serta menjadi salah satu tolak ukur dalam mempersiapkan Ujian Nasional untuk para siswa dan orang tua.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut : Bagaimana merancang dan membuat *website* sebagai media informasi yang cepat dan *user friendly*? Serta Bagaimana fitur *Try Out* digunakan?

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 SMK Taman Karya Madya Teknik Kebumen.

2. *Website* berisikan informasi-informasi mengenai SMK Taman Karya Madya Teknik Kebumen seperti profil sekolah, data guru, data siswa, kegiatan sekolah, dan informasi-informasi lainnya.
3. *Website* terdapat fitur *Try Out* dengan *timer* saat digunakan serta acak soal dan jawaban.
4. *Website* dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, Apache sebagai *web server*, dan menggunakan MySQL sebagai databasenya.
5. Software yang digunakan adalah XAMPP, Adobe Photoshop CS5, dan Adobe Dreamweaver CS5.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan untuk menyelesaikan pendidikan Program Studi Strata 1 jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan di dalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu baru di dunia nyata.
3. Membuat *website* SMK Taman Karya Madya Teknik Kebumen sebagai media informasi.

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 1 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 SMK Taman Karya Madya Teknik Kebumen

1. Memberikan kemudahan siswa dalam mengakses informasi dan kegiatan akademik sekolah.
2. Mempermudah siswa dalam mempelajari soal –soal Ujian Nasional dari tahun ke tahun dengan menggunakan fitur *Try Out* online yang sudah disediakan.

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

Mempelajari 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 SMK Taman Karya Madya Teknik Kebumen.

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 kebutuhan *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.

