

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi dari tahun ketahun semakin pesat. Mulai dari transportasi, komunikasi, jasa hingga pendidikan tak mau ketinggalan. Berkembangnya ilmu teknologi ini membantu manusia dalam memasuki era global yang tak terbatas dengan berbagai macam bidang teknologi.

Sebuah konsekuensi logis dari penerapan teknologi yang unggul adalah terciptanya kemajuan suatu bidang atau usaha yang memanfaatkan aplikasi teknologi yang berdaya guna dengan tepat guna dengan kebutuhannya. Kemajuan teknologi sebagai implementasi dari ilmu pengetahuan berkembang dengan sangat pesatnya sehingga memberikan dampak yang sangat besar pula bagi pembangunan berbagai fasilitas serta kemudahan-kemudahan yang mendukung manusia dalam upaya untuk menyelesaikan dan memberikan solusi pada berbagai dinamika social yang berkembang dimasyarakat.

Perkembangan dunia computer beberapa tahun terakhir maju pesat baik dari perangkat keras (hardware) maupun pada perangkat lunak (Software) computer. Penggunaan aplikasi computer tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang baru dimata masyarakat kita.

Seiring dengan kemajuan teknologi tersebut, dituntut adanya peran serta computer dalam kemajuan teknologi tersebut, khususnya didalam penyajian suatu

informasi,karena saat ini kebutuhan masyarakat terhadap suatu informasi sangat besar.

Penyajian suatu informasi akan lebih menarik apabila ditampilkan dalam suatu media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada.Aplikasi software yang dianggap cocok untuk kebutuhan ini adlah aplikasi website,yang dapat menyajikan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna informasi diseluruh dunia dalam bentuk gambar,animasi,maupun teks yang mudah dicerna oleh siapa saja.

Website sendiri diharapkan dapat memberikan informasi secara cepat,tepat dan menarik sehingga para pengguna informasi dapat memilih jenis informasi yang dibutuhkannya secara cepat,tepat dan akurat.

B.PERUMUSAN MASALAH

Untuk menghadapi perkembangan tingkat penggunaan aplikasi website yang pada masa sekarang bukan hanya dari kalangan perkantoran dan mahasiswa,melainkan dari segala lapisan masyarakat,website merupakan saran yang efektif untuk mempromosikan hasil produk maupun jasa..Menanggapi hal ini maka LPK GAMA INFORMATIKA sebagai salah satu lembaga pendidikan kejuruan di Yogyakarta pada khususnya dan di Indonesia pada umumnya,memanfaatkan peluang ini dengan cara meningkatkan kualitas aplikasi website sehingga mampu menyampaikan informasi yang bias menarik perhatian.

C. BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terlalu meluasnya masalah dalam penyusunan tugas akhir ini maka penulis membatasi masalah ini, yaitu membangun aplikasi website. Adapun batasan-batasan tersebut adalah :

1. Membangun website menggunakan bahasa Pemrograman **PHP** dengan **MYSQL**, sebagai databasenya.
2. Pembuatan Website menggunakan **Macromedia Dreamweaver MX** sebagai Web Editor, **Adobe Photoshop** dan **Corel PhotoPaint 11**.

D. TUJUAN PENELITIAN

Dengan perumusan masalah sebagaimana dikemukakan diatas maka tujuan penelitian ini adalah:

- 1.1 Tujuan umum
 - 1.1.1 Menerapkan ilmu selama belajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
 - 1.1.2 Memperdalam pengetahuan pada *software* yang digunakan dalam pembuatan website ini.
 - 1.1.3 Meningkatkan kreatifitas dalam membangun sebuah website.
 - 1.1.4 Sebagai syarat kelulusan dan mendapat gelar ahli madya computer dari STMIK AMIKOM Yogyakarta.

- 1.2 Tujuan khusus

- 1.2.1 Dengan adanya Website dapat mempromosikan LPK Gama Informatika ke seluruh Indonesia.
- 1.2.2 Meningkatkan kualitas LPK GAMA INFORMATIKA dari segi informasi.

E.ALASAN PEMILIHAN JUDUL

Dalam perkembangan kemajuan Teknologi serta pesatnya ilmu pengetahuan dan informasi yang beredar,maka website atau lebih dikenal dengan nama situs sangat penting dan mendukung untuk memperluas informasi maupun suatu berita baik yang bersifat personal maupun komersial.

Maka Penulis lebih memilih judul "Membangun Website LPK Gama Informatika Sebagai Media Promosi" Dimana nantinya seluruh lapisan masyarakat Indonesia dapat mengetahui tentang keberadaan lembaga pendidikan kejuruan ini disamping untuk memperkenalkan juga dapat meningkatkan mutunya,sehingga dapat memperluas informasi tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu.

Sehingga disini Penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam memasuki Era Global lembaga pendidikan kejuruan harus sudah memiliki sarana atau sebagai pusat informasi dimana sistemnya berbasis web atau situs agar semua kalangan lapisan masyarakat Indonesia maupun mancanegara dapat mengakses melalui internet,dan ini sangat banyak dipergunakan oleh orang-orang pada masa

sekarang ini dalam mencari hal-hal yang baru dan orang-orang yang haus akan informasi.

F.METODE PENGUMPULAN DATA

I.6. TAHAP-TAHAP PENELITIAN

1. Tahap I : Prasurvei. Pada tahap ini merupakan tahap penelitian obyek-obyek yang akan dipilih untuk dilakukan penelitian dimana disini yang dimaksud adalah Perpustakaan Daerah DIY.
2. Tahap II : Survei. Pada tahap ini penelitian melakukan penelitian langsung terhadap obyek itu sendiri.
3. Tahap III : Perencanaan desain. Tahap ini berisi pokok dasar dari pembuatan website itu sendiri agar informasi yang diberikan akan lebih baik.
4. Tahap IV : Membuat suatu kesimpulan. Dimana pada tahap ini penulis menarik kesimpulan tentu yang sudah diteliti.

I.7. SISTEMATIKA PENULISAN

Dalam penulisan tugas akhir ini penulis menggunakan sistematika penulisan seperti dibawah ini:

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan gambaran tugas akhir yang akan dibuat yang berisi latar belakang masalah yang diambil, pokok permasalahan, batasan masalah, tujuan, metode pengambilan data, sistematika penelitian.

BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini akan berisi penjelasan konsep dasar internet, software yang digunakan, spesifikasi hardware yang digunakan .

BAB III TINJAUAN UMUM

Dalam bab ini akan diterangkan tentang obyek penelitian yang diteliti yang meliputi sejarah berdirinya, fungsi, georafi, fasilitas, struktur organisasi dan koleksi buku.

BAB IV PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan menjelaskan pembahasan dari masalah yang diambil dari obyek yang diteliti serta menjelaskan inti dari permasalahan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan tugas akhir yang dibuat serta saran-saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

I.8. RENCANA KEGIATAN

No	Kegiatan	Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4

1.	Pengumpulan Data																																																	
2.	Perencanaan Sistem																																																	
3.	Rancangan Web																																																	
4.	Implementasi																																																	

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan

