

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Informasi merupakan salah satu kebutuhan masyarakat yang utama di era yang modern ini. Informasi begitu perlu untuk didapatkan, disebarkan dan dipertukarkan antara suatu pihak dengan pihak lain untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia. Saat ini manusia telah dengan mudah mendapatkan informasi yang diinginkan melalui beberapa media, salah satunya adalah internet. yang merupakan hasil dari kemajuan teknologi informasi yang terus berkembang karena beragam kemampuan yang dimilikinya. Internet menjadi pilihan untuk mendapatkan, menyebarkan dan bertukar informasi karena dapat diakses kapan saja, di mana saja dengan biaya yang relatif lebih murah.

Sejak dahulu kala proses penyampaian informasi telah dilakukan manusia. Mulai dari cara konvensional dengan sistem *face to face* sampai dengan yang modern melalui media elektronik berupa radio, televisi, dan computer. Penggunaan computer sangat membantu pekerjaan manusia, diantaranya adalah sistem komputer yang dapat membantu perusahaan dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk menghasilkan keputusan, komunikasi di berbagai tempat di dunia.

Teknologi informasi merupakan evolusi panjang dari penemuan-penemuan manusia, berawal pada tahun 1822 ketika professor matematika Inggris, Charles Babbage mengusulkan mesin mekanik yang dapat menghitung proses matematika

berulang kali tanpa kesalahan yang kemudian dinamakan Mesin differensial. Setelah bekerja dengan Mesin Differensial selama sepuluh tahun, Babbage tiba-tiba terinspirasi untuk memulai membuat komputer *general-purpose* yang pertama, yang disebut *Analytical Engine*. Setelah perang dunia ketiga eksploitasi potensi strategis computer mulai ditingkatkan kembali melalui proses pendanaan dan mempercepat kemajuan teknik computer.

Dalam perkembangannya teknologi computer mengalami pergeseran fungsi dalam tatanan aktivitas manusia, salah satunya sebagai pendukung proses bisnis yang mengutamakan kecepatan dan ketepatan yang dapat mengatasi batas ruang dan waktu salah satunya melalui media internet.

Perkembangan internet secara pesat di Indonesia terjadi pada tahun 1995, sebelumnya internet masuk melalui jaringan akademis dan pusat-pusat penelitian, sehingga hanya kalangan akademisi dan peneliti yang bisa memanfaatkan fasilitas internet. Namun setelah itu layanan internet untuk kalangan umum mulai terbuka setelah indonet berdiri sebagai provider pertama di Indonesia, yang kemudian diikuti oleh provider-provider lain seperti Rotnet, Idola, CBN, Indosat, sehingga layanan internet tidak hanya dapat dinikmati oleh kalangan tertentu saja.

Salah satu sumber informasi yang terpopuler di internet adalah *world wide web (www)* atau yang secara umum orang menyebutnya *web*, yang merupakan kumpulan global dari dokumen yang terhubung pada jaringan internet. Internet bukanlah hal baru lagi, semakin banyak orang memanfaatkan internet untuk eksplorasi informasi maupun untuk menyajikan informasi dimana kecepatan, keakuratan, relevansi menjadi pertimbangannya.

Walaupun demikian, keinginan untuk memperoleh informasi masyarakat tidak hanya sebatas diperoleh internet tapi juga dengan membaca buku. Buku masih menjadi andalan untuk memperoleh informasi karena tak jarang informasi yang ada di buku tidak penulis temukan di internet. Dan banyak orang yang merasa lebih nyaman membaca informasi dalam bentuk buku dibanding di depan monitor.

Dengan adanya elektronik online, tidak lagi dipajang pada spanduk maupun selebaran-selebaran yang dalam penyampaian informasi suatu sekolah maupun lembaga-lembaga lainnya. Sehingga cara menampilkan sistem informasi menjadi penentu keberhasilan suatu lembaga elektronik online, terutama mampu memperkenalkan dan memperluas promosi, memberikan akses informasi bagi pihak yang berkepentingan di berbagai belahan dunia tanpa harus mendatangi tempat yang bersangkutan.

Berbagai cara yang dilakukan oleh pihak SMA Negeri 2 Kebumen Kabupaten Kebumen guna memberikan informasi kepada siswa dan masyarakat luas. Dalam hal ini pemberian informasi ini dilakukan melalui media internet. Hasil yang sangat logis apabila pihak sekolah tanggap dan dapat mengikuti perkembangan dari kemajuan teknologi tersebut dan memanfaatkannya serta menerapkannya dalam bidang pendidikan yang dijalani untuk mengambil kesempatan dengan tujuan mengembangkan potensi sekolahnya. Sehubungan dengan hal ini kita dapat melihat contoh sebagai bahan acuan. Umumnya masyarakat cenderung mencari informasi secepat dan seakurat mungkin. Hal ini

dapat dilihat dengan perkembangan informasi yang ada pada sekolah-sekolah unggulan yang ada.

1.2 Rumusan Masalah

Untuk mempermudah dalam penyusunan tugas akhir ini maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana website SMA Negeri 2 Kebumen Kabupaten Kebumen sebagai media informasi ini dapat memberikan informasi yang lebih, sehingga dapat memberikan kemudahan dan kepuasan dalam mendapatkan informasi yang di inginkan user.
2. Bagaimana website SMA Negeri 2 Kebumen sebagai media informasi ini dapat memberikan informasi yang lebih, sehingga dapat memberikan kemudahan dan kepuasan dalam mendapatkan informasi yang di inginkan user.

1.3 Batasan Masalah

Dalam hal ini kami akan membahas ruang lingkup teknologi informasi yang berhubungan dengan bidang informasi sekolah pada SMA Negeri 2 Kebumen Kabupaten Kebumen yaitu :

1. menampilkan profil sekolah

2. Informasi sarana dan prasarana yang ada di SMA Negeri 2 Kebumen
3. Informasi Akademis
4. Berita Seputar Sekolah
5. Pengumuman
6. Penerimaan Siswa Baru
7. E-learning
8. Informasi Alumni
9. Majalah Dinding Siswa
10. Raport dan Presensi Siswa
11. Buku Tamu
12. Jejaring Sosial Lingkungan untuk siswa dan guru
13. Info beasiswa
14. Mata pelajaran dan staf pengajar maupun informasi dari sekolah dan informasi yang lainnya
15. administrator selaku pengelola informasi dan security

Disamping PHP sebagai software utama pembuatan website ini juga menggunakan Xampp sebagai pengolah database dan local server, Macromedia Dreamweaver 8, agar tampilan website ini menarik dan lebih hidup maka

digunakan Adobe Photoshop CS3 sebagai pengolah gambar, dan Web browser menggunakan Internet Explorer, Opera dan Mozilla Firefox.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Disamping sebagai persyaratan untuk kelulusan program D3 STMIK AMIKOM, kegiatan ini juga bertujuan untuk :

1. Menerapkan ilmu selama belajar di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Memperdalam pengetahuan terutama pada software yang digunakan dalam pembuatan website ini.
3. Sosialisasi teknologi khususnya teknologi informasi maya berbasis web yang ditujukan kepada masyarakat dan dunia informasi yang ingin lebih maju.
4. Sosialisasi teknologi khususnya teknologi informasi maya berbasis web yang ditujukan kepada masyarakat dan dunia informasi yang ingin lebih maju.
5. Melakukan pengembangan system informasi SMA Negeri 2 Kebumen menggunakan data elektronik yang dilakukan secara on-line.

1.5 Manfaat Penelitian

Penulis harapkan penelitian yang dilakukan ini dapat memberikan manfaat:

1. Bagi penulis

Diharapkan dengan adanya penelitian ini akan menambah pengetahuan tentang penerapan sistem informasi dalam bidang penyampaian informasi, khususnya yang berbasis web.

2. Bagi Lembaga

Software penyampaian informasi berbasis web ini semoga bermanfaat dan dapat digunakan oleh lembaga.

3. Bagi ilmu pengetahuan

Penulisan ini dapat menambah kepustakaan dibidang ilmu komputer berdasarkan penerapan yang ada dalam kenyataan, dan pihak lain sebagai masukan di dalam pengembangan wawasan ilmu pengetahuan.

1.6 Metode Penelitian.

Untuk mendapat informasi yang benar-benar dimengerti dalam penyusunan laporan, maka penyusun menggunakan metode berupa:

1.6.1 Metode Interview

Penelitian dengan cara mewawancarai kepada narasumber untuk mendapatkan informasi yang nantinya sebagai acuan laporan penelitian.

1.6.2 Metode Observasi

Melakukan penganalisaan terhadap objek atau bahan yang di teliti, pengamatan ini dilakukan bersamaan dengan pencarian data yang dibutuhkan.

1.6.3 Metode Pustaka

Dilakukan dengan mempelajari buku-buku atau referensi yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi.

1.6.4 Metode Dokumentasi

Mengambil foto-foto atau gambar-gambar yang berhubungan dengan penelitian tugas akhir untuk dijadikan bahan dokumentasi pada program tugas akhir ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan tugas akhir ini perlu adanya sistematika penulisan yang digunakan sebagai acuan pokok untuk penyusunan laporan antara lain :

Bab I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penulisan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

Bab II : DASAR TEORI

Bab ini membahas mengenai konsep dasar internet, dan penjelasan mengenai software yang digunakan untuk membangun aplikasi ini.

Bab III : GAMBARAN UMUM

Menguraikan tentang obyek yang menjadi pilihan dalam pembuatan tugas ini.

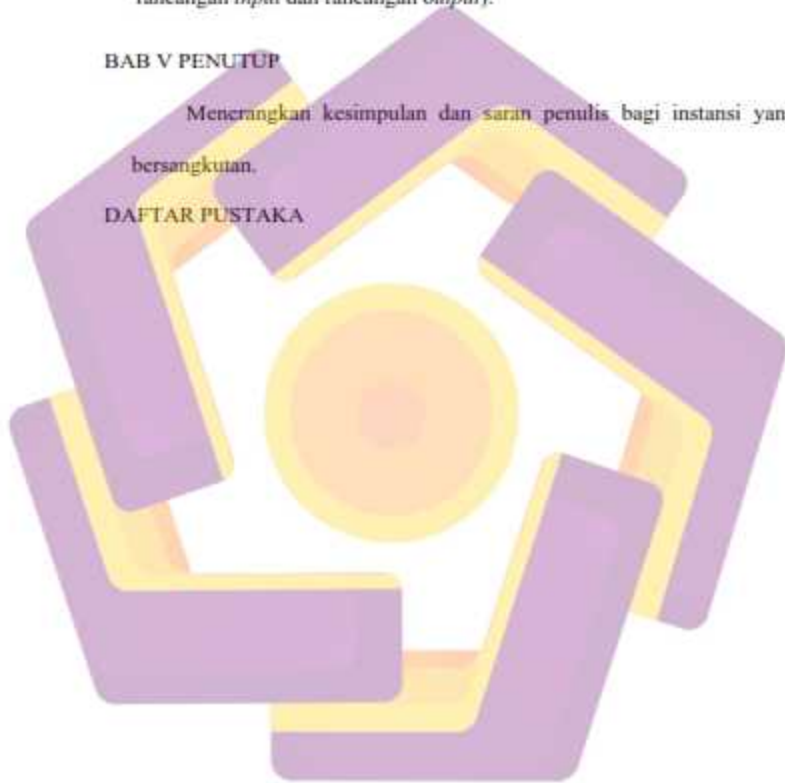
Bab IV : PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai sistem yang akan diusulkan berupa flowchart, sistem perancangan yang meliputi (rancangan database, rancangan *input* dan rancangan *output*).

BAB V PENUTUP

Menerangkan kesimpulan dan saran penulis bagi instansi yang bersangkutan.

DAFTAR PUSTAKA



1.8 Jadwal Kegiatan

