

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia teknologi informasi saat ini sudah sedemikian pesat dan merambah ke berbagai sisi kehidupan manusia. Perkembangan yang demikian tersebut didukung oleh tersedianya perangkat keras maupun perangkat lunak yang semakin hari semakin hebat kemampuannya. Teknologi informasi tidak dapat dipisahkan dengan perkembangan dunia informasi internet saat ini. Informasi yang disajikan di dunia internet sudah sangat global dan selalu diusahakan on time sehingga waktu update suatu informasi sangatlah cepat.

Teknologi informasi dalam dunia usaha telah dapat melakukan efisiensi jumlah tenaga kerja dan meningkatkan efektifitas kerja. Sementara itu teknologi informasi memungkinkan mobilitas seseorang atau perusahaan menjadi lebih tinggi. Tingkat apresiasi masyarakat terhadap berbagai bentuk informasi sangat beraneka ragam, dapat dijalankan peluang untuk meningkatkan citra dari sebuah perusahaan, instansi ataupun lembaga pendidikan. Maka dari itu perlu sebuah sistem yang dapat diakses dari beberapa tempat yang terkoneksi langsung dengan internet sehingga informasi yang disajikan dapat selalu diupdate setiap saat dan user dapat memilih berbagai bentuk informasi yang diinginkan.

Web merupakan salah satu sumber informasi yang banyak dipakai. Berbagai aplikasi web dibuat dengan tujuan agar pemakai dapat berinteraksi dengan penyedia informasi dengan mudah dan cepat melalui dunia internet. Aplikasi web

tidak lagi terbatas sebagai pemberi informasi yang statis, melainkan juga mampu memberikan informasi yang berubah secara dinamis, dengan cara melakukan koneksi terhadap database.

Makna dari pembangunan website pada SMP Negeri 3 Playen di Yogyakarta adalah untuk meningkatkan sistem informasi yang sudah ada menjadi sistem informasi lebih baik sehingga masyarakat dapat secara cepat dan mendapatkan informasi tentang SMP Negeri 3 Playen dan sekaligus dapat berinteraksi langsung dengan SMP Negeri 3 Playen. Saat ini, SMP Negeri 3 Playen dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat masih sangat sederhana. Dimana penyampaian informasinya hanya lewat brosur. Hal ini kurang efektif dan efisien serta jangkauan informasinya sangat terbatas.

Berdasarkan masalah yang dialami oleh SMP Negeri 3 Playen dalam mempromosikan sekolahnya yang masih terbatas jangkauan informasinya, maka penulis mencoba membangun sebuah website seni interaktif, dimana website ini selain memberikan informasi dengan jangkuan yang luas, masyarakat juga bisa langsung berinteraksi secara efektif dan efisien dengan SMP Negeri 3 Playen.

Dari uraian diatas maka penulis tertarik untuk menentengahkan judul "Analisis dan Perancangan Website Sebagai Media Informasi dan Promosi Pada "SMP Negeri 3 Playen" Yogyakarta".

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka perumusan masalah untuk penulisan Skripsi ini yaitu:

1. Bagaimana penyajian informasi dengan membangun aplikasi berbasis web seni interaktif?
2. Bagaimana kemampuan PHP, Adobe Photoshop, My SQL, Macromedia Dreamweaver MX, Macromedia Flash MX, dan Internet Explorer sebagai software aplikasi yang mampu menangani interaktifitas web?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat dalam dunia internet cakupannya cukup luas, maka penulis membatasi permasalahan sekitar pembuatan website sebagai media informasi dan pemasaran untuk menampilkan produk Rumah Seni Yogyakarta. Dengan adanya keterbatasan waktu dan kemampuan penulis, maka akan dibatasi pada pokok permasalahan yang ada yaitu:

1. Sejarah dan Profil SMP N 3 Playen.
2. Informasi terbaru SMP N 3 Playen.
3. Prestasi SMP N 3 Playen.
4. Dan informasi - informasi penting lainnya.

Perancangan Web tersebut menggunakan beberapa software yaitu PHP, Adobe Photoshop, My SQL, Macromedia Dreamweaver MX, Macromedia Flash MX dan Internet Explorer.

1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk menunjang penguasaan ilmu yang telah diberikan oleh Sekolah Tinggi Manajemen Informatika "AMIKOM"

Yogyakarta yang berorientasi kepada bisnis dan sistem informasi sehingga dengan mempraktekkan teori yang telah penulis terima, diharapkan akan bisa mengaplikasikan kedalam dunia kerja yang sesungguhnya.

Sedangkan Tujuan dari penelitian ini adalah:

- Sebagai prasyarat untuk menyelesaikan Program Strata 1 STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
- Menambah pengetahuan selama melakukan penelitian.
- SMP N 3 Playen agar lebih diketahui, dikenal oleh masyarakat luas baik nasional maupun internasional.
- Menambah wawasan dan pengetahuan tentang website sebagai media informasi dan promosi pada SMP N 3 Playen.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian ini dilakukan dalam beberapa cara antara lain:

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung di tempat penelitian terhadap seluruh kegiatan yang dilakukan.

2. Metode Wawancara

Dengan metode ini penulis dapat menerima penjelasan dan pengarahan-pengarahan secara langsung dengan pihak yang terkait dengan objek penelitian.

3. Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku laporan skripsi, catatan kuliah dan lain-lain untuk mendapatkan dasar-dasar teori yang diperlukan dalam penyusunan skripsi ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini disusun secara sistematika kedalam 6 bab. Masing-masing diuraikan sebagai berikut:

Bab I. Pendahuluan

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data yang dilakukan serta sistematika penulisan.

Bab II. Dasar Teori

Pada bab ini akan diuraikan dan dijelaskan mengenai konsep dasar system informasi, konsep dasar internet, sejarah internet, konsep dasar pembuatan web, serta software yang digunakan dalam pembuatan Skripsi ini.

Bab III. Tinjauan Umum

Pada bab ini merupakan gambaran umum mengenai sejarah, lokasi dan informasi lainnya yang berhubungan dengan "SMP Negeri 3 Playen" Yogyakarta.

Bab IV. Analisis Sistem

Pada bab ini akan diuraikan siklus hidup pengembangan aplikasi berbasis (sistem) web, pendefinisian masalah aplikasi berbasis web, menganalisis

kebutuhan sistem, menganalisis kebutuhan aplikasi berbasis web dan melakukan studi kelayakan berbasis web.

Bab V. Perancangan dan Implementasi Sistem

Pada bab ini akan diuraikan tahap-tahap implementasi sistem, yaitu memproduksi sistem, pengetesan sistem, konversi sistem, serta pemeliharaan sistem.

Bab VI. Penutup

Pada bab ini akan diterangkan mengenai kesimpulan dan saran bagi penelitian yang akan datang.

