

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan aplikasi web yang semakin pesat sejak munculnya teknologi internet sangat membantu dalam kemudahan serta kecepatan pengiriman, penyampaian dan penerimaan informasi. Mulai dari perusahaan-perusahaan, sekolah-sekolah, perguruan tinggi dan lembaga atau organisasi lainnya telah banyak memanfaatkan aplikasi web dalam kegiatan penjualan, promosi, belajar dan kegiatan lainnya dimana dibutuhkan pengiriman, penyebaran dan penerimaan informasi sehingga memberi kemudahan bagi pengguna (user) yang membutuhkan.

Aplikasi web atau bisa disebut juga perangkat lunak berbasis web telah berkembang dengan pesat baik dari segi penggunaan, ukuran, bahasa yang digunakan dalam kompleksitasnya. Aplikasi web pada mulanya hanya berupa situs web yang bersifat statis, serta lebih banyak digunakan sebagai brosur produk atau profil perusahaan online. Pada saat ini aplikasi web telah banyak yang bersifat dinamis dan interaktif untuk digunakan dalam sistem informasi, telekomunikasi, perdagangan, perbankan dan lain-lain.

Salah satu aplikasinya yaitu *World Wide Web* (WWW). Di awal perkembangan *World Wide Web* digunakan untuk kalangan akademik dan riset, namun sekarang *World Wide Web* digunakan untuk bisnis dan hiburan. Sistem pendidikan yang berbasis dunia *cyber* disebut dengan istilah *e-learning*. Oleh

karena itu dengan berkembangnya kemajuan teknologi ini, maka penulis membuat *website e-learning* di MAN II YOGYAKARTA, yang mana sebelumnya di sekolah tersebut sudah mempunyai *website* tetapi kurang maksimal penggunaannya. Dengan sebuah *website* ini, MAN II YOGYAKARTA pun dapat mempromosikan dirinya kepada masyarakat luas dan masyarakat pun dengan mudah mengakses dan mengetahui informasi mengenai MAN II YOGYAKARTA dengan cepat. Menurut fungsional dari *e-learning*, *website* ini juga membantu siswa, guru serta karyawan yang dapat menggunakan *website* sebagai sarana pembelajaran. Peranan *website* ini tidak terlepas dari penggunaan peralatan yang mampu mengatasi kelemahan-kelemahan yang mengandalkan tenaga manusia.

Informasi tentang sekolah dapat diakses oleh semua orang melalui internet memberikan ide buat penulis untuk membuat suatu *website* sekolah yang bisa memberikan informasi bagi para penggunanya.

Atas dasar pertimbangan itu, maka penulis tertarik membuat suatu *website* pendidikan (sekolah) dengan judul :

**"Pengembangan *Website* MAN II YOGYAKARTA"**

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas, maka perumusan masalah untuk penulisan skripsi ini yaitu Bagaimana merancang dan mengembangkan *website e-learning* yang mendukung akademik MAN II YOGYAKARTA.

### 1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada maka perancangan *website* yang akan dibuat dapat ditentukan batasan masalahnya antara lain :

1. Mengembangkan *website* MAN II YOGYAKARTA, diantaranya sebagai media promosi, informasi tentang kegiatan akademik, media sharing kegiatan belajar-mengajar secara on-line (*e-learning*).
2. Sedangkan untuk membuat *website* MAN II YOGYAKARTA, menggunakan beberapa perangkat lunak antara lain:
  - Adobe Photoshop CS3, sebagai *image editor*
  - Adobe Dreamweaver CS3, sebagai *source editor*
  - Apache2triad, sebagai *local web server*
  - Mozilla Fire fox 3.6.8, sebagai *web browser*

### 1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah :

1. Bagi MAN II YOGYAKARTA
  - a. Mengetahui potensi yang masih dapat dikembangkan untuk meningkatkan kegiatan akademik.
  - b. Memberikan pengetahuan baru baik dari guru, siswa serta karyawan untuk lebih memahami fungsi serta kelebihan internet.

Memperluas jangkauan pemberian informasi terhadap masyarakat tentang sekolah.

2. Bagi Masyarakat
  - a. Memudahkan untuk mencari dan mendapatkan informasi kegiatan dan akademik sekolah secara lengkap dan *up-to-date*.
  - b. Mempermudah proses tanya jawab mengenai kegiatan akademik yang berlangsung di madrasah tanpa terhalang tempat dan waktu.
3. Mahasiswa
  - a. Menerapkan ilmu yang selama ini di dapat dalam perkuliahan.
  - b. Merancang *website* secara mandiri serta mengukur kemampuan penulis dalam membuat sebuah *website*.

#### 1.5. Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian untuk menyusun laporan ini, penulis menggunakan beberapa tahap atau proses penelitian, yang meliputi:

##### 1.5.1. Tahap Pengumpulan Data

###### a. Metode Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca, mempelajari dan mencatat dari buku-buku, artikel-artikel dan bahan-bahan referensi lainnya yang berkaitan dengan topik skripsi.

###### b. Metode Observasi

Yaitu peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap sekolah, terutama terhadap kegiatan-kegiatan yang ada di sekolah secara langsung di lapangan.

c. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung kepada pihak-pihak yang berkaitan dalam melaksanakan atau menyelesaikan data yang diperlukan untuk dapat memberikan informasi yang dibutuhkan tentang objek penelitian.

d. Metode Keursipan

Yaitu metode yang dilakukan dengan cara membaca atau membuka arsip-arsip yang ada di tempat penelitian.

### 1.5.2. Tahap Analisis

Tahap analisis yang penulis gunakan meliputi :

a. Teknik analisis PIECES

Teknik analisis PIECES digunakan untuk mengidentifikasi masalah, maka harus dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, control, efisiensi dan layanan. Yang dikenal dengan sebutan PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*).

b. Teknik analisis studi kelayakan

Studi kelayakan adalah suatu studi yang akan digunakan untuk menentukan kemungkinan apakah perkembangan proyek layak diteruskan atau dihentikan.

c. Analisis kebutuhan sistem

Analisis kebutuhan sistem menjelaskan apa saja yang dibutuhkan dalam proses pengembangan system

d. Analisis biaya dan manfaat

Analisis terhadap biaya dalam pembuatan sistem serta manfaat yang akan diperoleh dari sistem

### 1.5.3. Tahap Perancangan

Perancangan desain sistem dilakukan dengan berpedoman pada hasil analisis. Rancangan sistem yang penulis usulkan meliputi :

- a. Desain Sistem
- b. Desain Model
- c. Desain Database
- d. Perancangan Interface

### 1.5.4. Tahap Implementasi

Implementasi merupakan tahap dimana sistem siap diplikasikan pada keadaan yang sesungguhnya, dari implementasi diketahui apakah sistem yang dibuat benar-benar dapat berjalan dan menghasilkan yang sesuai dengan perancangan yang ada.

## 1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun dalam lima bab yang saling berkaitan satu sama lain. Pembagian kelima bab tersebut adalah sebagai berikut:

### Bab 1 :Pendahuluan

Dalam bab diuraikan mengenai latar belakang, ruang lingkup, tujuan dan manfaat, metodologi dan sistematika penulisan skripsi.

### Bab 2 :Landasan Teori

Bab ini menyajikan berbagai teori mengenai *e-learning*, internet, WWW, *software*, *web programming* yang penulis gunakan, siklus



pengembangan sistem dan teori-teori lainnya yang berkaitan dengan topik skripsi.

#### Bab 3 : Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini membahas tentang sejarah sekolah , analisis terhadap kegiatan yang sedang berlangsung di sekolah , permasalahan dan kendala yang dihadapi di sekolah , serta analisis terhadap kebutuhan sistem dan perancangan sistem yang dibutuhkan.

#### Bab 4 : Implementasi dan Pembahasan

Bab ini berisikan tentang pengimplementasian dari proses analisis dan perancangan sistem yang berwujudkan *website e-learning* serta pembahasan dari *website* yang telah penulis buat.

#### Bab 5 : Penutup

Bab terakhir ini akan menyajikan simpulan dari penyusunan skripsi ini dan memberikan saran-saran untuk menunjang pengembangan dan perbaikan sistem akademik di sekolah.