

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Website merupakan sarana informasi yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia saat ini. *Website* itu sendiri dibuat dengan tujuan agar pemakai dapat berinteraksi dengan penyedia informasi dengan mudah dan cepat. Kemudahan dalam mengakses *website* serta merupakan sarana informasi dengan biaya sangat rendah inilah yang membuatnya sangat pesat dewasa ini. Dimana mengakses *website* didunia internet sudah sangat mudah dan dikenal oleh masyarakat pada umumnya.

Dengan sebuah web yang berfungsi untuk menunjang proses interaksi suatu instansi dengan pengguna mereka, maka secara langsung akan sangat membantu pula agar transfer informasi yang terjadi dalam interaksi tersebut dapat berjalan dengan baik. Selain itu dalam dunia pendidikan *website* juga digunakan sebagai media promosi, dengan kata lain mempromosikan lembaga-lembaga pendidikan. Dengan tujuan adalah agar lembaga-lembaga pendidikan tersebut lebih dikenal dimata masyarakat dengan informasi yang ditawarkan.

Captain's Club School merupakan salah satu sekolah pelayaran yang kini ada di 5 kota besar di Indonesia, yaitu Yogyakarta, Semarang, Lampung, Batam dan

Palembang. Kurangnya informasi dan efisiensi yang ditawarkan oleh *website* yang sudah ada, membuat masyarakat kurang berminat memprioritaskan sekolah ini dalam pilihan yang utama. Oleh karena itu penulis bermaksud untuk mengembangkan *website* yang baru yaitu dengan parameter-parameter yang menunjukkan nilai guna sebuah *website* sehingga menarik minat dari masyarakat. Dengan menambahkan informasi *update* yang belum tertampil di *website* sebelumnya, serta mengganti *template website* dengan *design* yang baru tanpa mengganti logo sekolah, maka diharapkan dengan pengembangan *website* Captain's Club School yang baru ini dapat lebih memajukan adanya Captain's Club School.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dalam latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

Bagaimana mengembangkan *website* dengan memperhatikan kelengkapan informasi serta kemudahan dalam tata kelola dari web tersebut?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam penelitian ini dapat terfokus, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Penelitian hanya difokuskan kepada parameter-parameter yang menunjukkan nilai guna sebuah *web*, seperti kelengkapan informasi dan *fitur-fitur* keunggulan *web* tersebut.

2. *Point-point* yang dibahas dalam *website* ini meliputi home, profil, galeri, kontak, alumnus, keuntungan, materi.
3. Penulis hanya membatasi pada masalah yang telah dicantumkan di atas, penulis tidak membahas tentang keamanan *web*, penginstalan *software*, sistem operasi serta jaringan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang diambil adalah:

1. Merancang bangun dan mengembangkan *website* Captains Club School.
2. Sebagai salah satu syarat mencapai tingkat sarjana Diploma Tiga (D3) di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Mengetahui kemajuan dari Captain's Club School untuk dapat meningkatkan kualitas pelayanan, sehingga masyarakat umum dapat mengetahui keberadaan Captain's Club School sebagai lembaga pendidikan pelayanan yang bertujuan untuk mendidik dan membangun kehidupan masyarakat yang terus berkembang.
4. Agar penulis sebagai mahasiswa Teknik Informatika, dapat memahami, mendalami dan mengimplementasi ilmu-ilmu yang telah penulis dapatkan di bangku kuliah.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Sebagai pengembangan ilmu dan teknologi yang dimiliki khususnya yang berkaitan dengan media internet.
2. Memasyarakatkan dunia internet bagi para siswa maupun bagi staff guru karyawan dan beberapa pihak terkait
3. Sebagai upaya pelatihan dalam melakukan suatu sistem kerjasama dengan berbagai pihak dalam hal ini ialah Captain's Club School.
4. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu pengetahuan, pengembangan layanan di Captain's Club School dan kepada masyarakat pada umumnya.

1.6 Metode Penelitian

Metode untuk memperoleh data sehubungan dengan penelitian, digunakan beberapa metode yang dilakukan guna mendapatkan berbagai informasi atau data-data yang diperlukan dalam rancang bangun sistem informasi tersebut yaitu:

1. Metode Wawancara

Pengumpulan data dengan cara bertatap muka langsung dengan responden dan menanyakan hal-hal yang diperlukan. Metode ini dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang Captain's Club School, dengan cara menanyakan hal-hal yang berhubungan dengan Captain's Club School kepada pimpinan yaitu Bapak Sidik Ichwansyah.

2. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap permasalahan obyek yang telah diteliti. Metode ini didapatkan dengan cara berkunjung langsung ke Captain's Club School, dan mengamati kegiatan apa saja yang berlangsung.

3. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data dengan membaca buku, majalah *literature* lain yang berhubungan dengan permasalahan yang ada, serta menilai dari *website* yang sudah ada sebelumnya.

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

Pada bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan mengenai hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan tugas akhir

BAB III TINJAUAN UMUM

Menguraikan tentang objek yang menjadi pilihan dalam pembuatan Laporan Tugas Akhir.

BAB IV PEMBAHASAN

Membahas sistem yang diusulkan dan teknik pembuatan dengan *software-software* yang digunakan dalam pembuatan Laporan Tugas Akhir.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan hasil penelitian beserta saran-saran yang diberikan.

