

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Jumlah pengguna internet yang besar serta semakin berkembangnya internet, telah mewujudkan budaya internet pada masyarakat. Teknologi internet bukan lagi menjadi sesuatu yang asing bagi kebanyakan masyarakat, terlebih lagi bagi orang-orang yang berkecimpung di dunia komputer. Situs web menampilkan informasi-informasi tentang segala sesuatu yang ada di belahan dunia tanpa memedulikan seberapa jauh jangkauannya. Sehingga, dengan web seseorang dapat dengan mudah mendapatkan segala informasi yang dibutuhkan dengan cepat dan mudah.

Saat ini web tidak semata-mata digunakan untuk menampilkan berbagai informasi saja, namun fungsi web juga semakin bertambah luas seiring dengan tuntutan dan kemajuan teknologi yang berkembang. Web mulai banyak digunakan sebagai sarana untuk mengambil data ataupun sebagai media interaksi dari user yang mengunjunginya. Hal inilah yang mendorong penulis untuk melakukan pembuatan situs web pada Kantor Badan Pertanahan Nasional Kabupaten Pacitan, dimana pembuatan ini ditujukan untuk mempublikasikan Kantor Badan Pertanahan Nasional Kabupaten Pacitan melalui media internet yang sekarang semakin berkembang sesuai dengan perkembangan teknologi di dunia informasi yang semakin cepat.

Oleh sebab itu dalam pembuatan Tugas Akhir ini penulis mengangkat sebuah judul “**Analisis dan Perancangan Website pada Kantor Badan Pertanahan Nasional Kabupaten Pacitan**”, dimana nantinya diharapkan setelah adanya situs web ini, Kantor Badan Pertanahan Nasional Kabupaten Pacitan dapat lebih dikenal oleh masyarakat umum.

## 1.2 **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikembangkan diatas dapat diketahui pokok permasalahan yang dihadapi. Maka dari itu, perumusan masalah yang dapat disajikan, antara lain :

1. Bagaimana menganalisis web sebagai media informasi, disini penulis menggunakan metode analisis PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Eficiency, Service*)?
2. Bagaimana merancang web yang interaktif sehingga informasi yang disajikan dapat diakses dengan cepat dan mudah dimengerti dalam penyajian informasinya?
3. Bagaimana merancang web dengan *efektif* dan *efisien* yaitu dengan pengumpulan data yang seakurat mungkin?

## 1.3 **Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini penyusun melakukan batasan terhadap masalah yang ada, dengan tujuan agar tidak terjadi penyimpangan terhadap permasalahan yang ada. Batasan-batasan tersebut yaitu :

1. Pembuatan web ini hanya sebatas untuk media informasi dan komunikasi yang khusus membahas tentang Kantor Badan Pertanahan

Nasional Kabupaten Pacitan, serta semua kegiatannya dan termasuk sebagai media informasi bagi masyarakat yang ingin mengetahui tentang Kantor Badan Pertanahan Nasional Kabupaten Pacitan.

2. Penerapan teknologi internet di lingkungan Kantor Badan Pertanahan Nasional Kabupaten Pacitan dan rancangan tata letak (*layout*) pada sistem web.
3. Rancangan database sistem yang dikembangkan dalam pengembangan web tersebut.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penyusunan Skripsi ini adalah sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada program Strata 1 STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA, dan untuk mengarah pada sasaran yang ingin dicapai dalam penelitian Skripsi ini, maka tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Membuat website sebagai media promosi dan informasi Kantor Badan Pertanahan Nasional Kabupaten Pacitan.
2. Memenuhi sebagian persyaratan kelulusan dari STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA.
3. Menyebarluaskan informasi yang berkaitan dengan Kantor Badan Pertanahan Nasional Kabupaten Pacitan, dengan maksud agar masyarakat umum dapat mengetahui dengan jelas mengenai Kantor Badan Pertanahan Nasional Kabupaten Pacitan.

4. Mempublikasikan kepada masyarakat umum dengan salah satu wujud penerapan teknologi informasi khususnya desain situs web.

## 1.5 Manfaat

Manfaat dari penelitian ini antara lain :

1. Menyebarkan informasi tentang Kantor Badan Pertanahan Nasional Kabupaten Pacitan melalui web yang dirancang
2. Masyarakat lebih mudah untuk mengakses informasi tentang Kantor Badan Pertanahan Nasional Kabupaten Pacitan
3. Mempublikasikan kepada masyarakat umum dengan salah satu wujud penerapan teknologi informasi khususnya desain situs web.

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan oleh penulis untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

### 1.6.1 Metode Observasi

Yaitu metode yang dilakukan dengan cara mendatangi Kantor Badan Pertanahan Nasional Kabupaten Pacitan tersebut dan mengadakan observasi untuk pengumpulan datanya.

### 1.6.2 Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan koordinator/orang yang bersangkutan.

### 1.6.3 Metode Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara penulis mengambil data dari buku-buku, laporan-laporan maupun modul kuliah yang berhubungan dengan kepastakaan dan program yang akan digunakan dalam pembuatan situs web.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dari tugas akhir adalah seperti yang tertulis dibawah ini:

#### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan serta tahapan penelitian.

#### BAB II LANDASAN TEORI

Dasar teori yang terdapat di sini adalah, untuk menjelaskan mengenai pengenalan sistem (sesuai judul) secara umum, dan tentang sistem perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan dalam merancang program untuk Skripsi (spesifikasi).

#### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menguraikan informasi analisis dan perancangan website pada Kantor Badan Pertanahan Nasional Kabupaten Pacitan, berdasarkan rumusan masalah yang ada.

#### BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini akan diuraikan tentang hasil system dari konfigurasi web server, perancangan database, implementasi program, pengujian program.

#### BAB V PENUTUP

Bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran.

#### DAFTAR PUSTAKA

Berisi kesimpulan dan saran-saran pada aplikasi yang telah dibuat.

#### LAMPIRAN

