

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebuah informasi merupakan salah satu kebutuhan masyarakat yang sangat penting di era modern saat ini. Masyarakat semakin mudah mendapatkan informasi yang diinginkan melalui berbagai macam media termasuk melalui *website* yang merupakan hasil kemajuan teknologi yang terus berkembang. Hampir separuh lebih manusia di dunia menggunakan *website* sebagai pilihan utama untuk memberikan informasi karena dapat dengan mudah diakses dan *up to date*.

Website telah digunakan di banyak bidang untuk mendukung suksesnya berbagai kegiatan. Hal ini dapat dilihat ketika kita melakukan *surfing* di *internet*, banyak halaman *website* yang digunakan untuk melakukan aktivitas secara *online*. Sebut saja lembaga pendidikan yang saat ini memiliki sebuah situs akademik demi mendukung terlaksananya kegiatan belajar mengajar yang efektif tanpa mengenal batasan ruang dan waktu.

Namun, dibalik popularitas *website* sebagai media penyampai informasi, kerumitan pembuatan *website* dengan *budget* yang relative tinggi menjadi sebuah masalah yang sering dirasakan banyak orang. Beberapa waktu yang lalu ketika *website* dibuat hanya oleh satu *webmaster* saja cukup mudah untuk membuat halaman *website* statis. Seiring berjalannya waktu, fungsi *website* semakin berkembang sehingga dibutuhkan halaman *website* yang dinamis. Teknologi dan metode lama untuk membangun halaman *web* tidak hanya menghabiskan banyak waktu dan biaya tetapi juga tidak efisien. Berdasarkan *thread forum* tentang harga *website* yang dimuat pada baba forum di www.babaflash.com, seseorang rata-rata harus membayar Rp.250.00–Rp.500.000 untuk membuat sebuah halaman *website* statis bahkan mencapai harga Rp.1.000.000

untuk sebuah halaman *website* dinamis. Hal tersebut tentu saja sangat memberatkan bagi pihak-pihak yang ingin menggunakan *website* sebagai media penyampai informasi.

Sistem informasi berbasis *website*, pertama kali muncul sebagai jawaban atas solusi dari kebutuhan manusia akan penyediaan informasi yang sangat cepat. Dengan menggunakan *Php & My Sql*, *website* biasa bersifat dinamis dan interaktif.

Saat ini *Php & My Sql* telah menjadi trend untuk mengembangkan berbagai aplikasi yang berbasis *web* dan berjalan pada *internet*. Dengan menggunakan program *Php* dan didukung dengan *database* server *My Sql*, kita dapat menerapkan hampir semua permasalahan yang berjalan dibawah *web*(*under web*)

1.2 Rumusan Masalah

Meningkatkan teknologi informasi yang ada pada lembaga pendidikan SMU Negeri 1 Sambung Macan Sragen, *website* dibentuk dan didesain menggunakan *Macromedia Dreamweaver 8*, yaitu suatu metode dalam mengelola sebuah perancangan Desain *Web*. Perancangan bisa berupa teks, gambar video, animasi dan aplikasi lainnya yang disimpan dalam sebuah *database* sehingga mudah dalam pengelolaannya.

Pada tahun ajaran baru 2008/2009 yang akan datang lembaga pendidikan Sekolah Menengah Umum Sambung Macan Sragen membuat sebuah *website* dengan dilengkapi beberapa *menu* dan *fitur* guna menambah kualitas data dan informasi yang disediakan. Dengan dana relatif kecil dan waktu yang relatif singkat lembaga pendidikan SMU Negeri 1 Sambung Macan Sragen menghendaki beberapa *menu* dan *fitur* yang dibutuhkan dalam pengembangan informasi. *Menu* dan *fitur* yang dikehendaki antara lain, fasilitas *download* materi, pendaftaran siswa baru *online*, serta *fitur* dan *menu* lain yang akan dibahas pada skripsi ini.

Berpedoman pada permasalahan tersebut penyusun merumuskan masalah, yaitu:

1. Bagaimana membuat media informasi berbasis *web* yang *informatif*?
2. Bagaimana menyajikan informasi yang akurat sehingga dapat berguna bagi masyarakat luas?

1.3 Batasan Masalah

Kasus ini disusun akan menitikberatkan permasalahan pada penggunaan *website* sebagai media informasi dan komunikasi yang dapat mendukung posisi sistem informasi manual pada SMU Negeri 1 Sambung Macan maka batasan masalahnya yaitu: Sistem yang dianalisis dan dikembangkan berbasis *web* dan diterapkan sebagai media informasi dan promosi sekolah. Disini penyusun hanya membatasi pada masalah diatas, penyusun tidak membahas sistem jaringan yang digunakan pada studi kasus ini.

1. Lingkup penelitian dilakukan SMU N 1 Negeri Sambung Macan.
2. *Software* yang digunakan :
 - a) *Macromedia Dreamweaver 8* sebagai *web editor*.
 - b) *Appserv (Apache, My SQL, PHP)*.
 - c) *Adobe Photoshop* sebagai *editor gambar*.
 - d) *Mozilla Firefox* sebagai *web browser*.
 - e) *Macromedia Fireworks 8* sebagai *editor gambar*
 - f) *Alco Flash Maker* sebagai animasi

1.4 Tujuan Penelitian

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata 1 (S1) di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Membangun *website* baru dengan sistem informasi berbasis *website* yang memiliki kinerja yang lebih baik dan manajemen *update data* yang lebih mudah.

3. Menerapkan alternatif baru dalam pembuatan *website* dengan cara yang lebih mudah untuk hasil yang memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu dan mendukung kemampuan untuk beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
2. Bagi SMU Negeri 1 Sambung Macan dengan adanya *website* baru ini diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan kualitas informasi yang disediakan bagi pihak yang membutuhkan.
3. Mempelajari lebih dalam terhadap masalah yang dihadapi, yaitu mempelajari bagaimana cara mengimplementasikan sistem informasi berbasis *web*.
4. Belajar mencari dan menemukan penyelesaian dari suatu masalah secara sistematis.

1.6 Metodologi Penelitian Data

Metode yang digunakan dalam penyusunan data skripsi ini adalah :

1. Metode wawancara (*Interview*)

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengajukan tanya jawab secara langsung kepada Kepala Sekolah, Guru dan Karyawan sekolah.

2. Metode Pengamatan (*Observasi*)

Yaitu metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung kegiatan operasional sekolah terhadap objek yang akan diteliti secara sistematis agar hasil yang diperoleh lebih akurat.

3. Metode Dokumentasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara meneliti dan menyalin catatan yang diperoleh dari sekolah secara langsung mengenai data yang berhubungan dengan penelitian.

4. Metode Kepustakaan (*Library*)

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengambil materi dari buku-buku kepustakaan yang berhubungan dengan sistem informasi berbasis *website*.

1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian ini tersusun dalam 5 (lima) bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penulisan skripsi, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan dikemukakan secara umum tentang pengetahuan dasar, gambaran umum SMU Negeri 1 Sambung Macan sebagai tempat penelitian dari skripsi ini dan teknologi yang mendukung pembuatan *website* antara lain konsep dasar sistem, konsep dasar informasi dan konsep dasar sistem informasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisis sistem yang dibuat dengan menggunakan *Macromedia Dreamweaver 8*, *Php* dan *My Sql* sebagai databasenya dan

perancangan *website* secara keseluruhan sesuai dengan bagan *website* yang dikehendaki oleh SMU Negeri 1 Sambung Macan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan hasil dari pembuatan *website* SMU Negeri 1 Sambung Macan menggunakan *Macromedia Dreamweaver 8* dan membahas beberapa kelebihan serta kekurangan pada sistem tersebut.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian dan saran-saran yang bersifat konstruktif untuk mendapatkan hasil yang lebih baik di masa yang akan datang.

