

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi berkembang dengan cepat dan semakin marak diseluruh dunia, sehingga memaksa masyarakat dunia untuk menikmati berbagai kemudahan yang telah dihasilkan teknologi tersebut. Teknologi yang diciptakan untuk membantu meringankan beban aktifitas di dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu teknologi tersebut adalah teknologi informasi berbasis komputer yang cenderung lebih mudah, cepat diterima oleh masyarakat khususnya kalangan intelektual namun tidak menutup kemungkinan bagi masyarakat yang belum bersentuhan dengan teknologi untuk mempelajarinya.

Perkembangan teknologi tersebut diatas tentu saja telah mengubah pola kehidupan masyarakat seperti bentuk rumah, organisasi, perusahaan, lapangan kerja, serta pola aktivitas dan lain sebagainya. Penggunaan komputer dalam aspek kehidupan manusia tidak dapat dihindarkan lagi, sehingga manusia dituntut untuk mampu mengoperasikan dengan baik. Sehubungan dengan hal tersebut, kehadiran komputer khususnya teknologi multimedia dalam usaha telah dapat menentukan efisiensi jumlah tenaga multimedia memungkinkan efektifitas kerja. Sementara itu, teknologi menjadi lebih tinggi, seseorang dapat melakukan sejumlah pekerjaan atau transaksi dari tempat dimana seseorang itu berada. Skala perusahaan seakan-akan menjadi lebih luas tidak terbatas, namun fleksibel mobilitasnya. Tingkat operasi masyarakat terhadap berbagai bentuk informasi dan

promosi sangat beraneka ragam yang seakan-akan menciptakan suatu persaingan dalam pasar promosi dan hal tersebut bisa dijadikan peluang dalam merebut peluang pasar dan meningkatkan citra dari sebuah perusahaan, instansi ataupun lembaga pendidikan.

Pada akhirnya sebuah informasi maupun promosi yang dilakukan oleh perusahaan, instansi, atau daerah akan dilihat dan dinilai baik dan buruknya oleh masyarakat itu sendiri. Sepertinya halnya dalam mempromosikan suatu lembaga pendidikan pada SMA Negeri 3 Sumbawa Besar yang selama ini menggunakan penyebaran informasi kepada masyarakat menggunakan brosur dan spanduk dirasakan masih ada sedikit kekurangan-kekurangan dalam media penyampaian informasi, dan dengan menggunakan brosur dan spanduk, kinerjanya sedikit kurang efektif dan efisien yaitu muatan informasi yang terbatas dan proses *update* yang relatif kurang menguntungkan baik menyangkut waktu dan biaya, sehingga perlu adanya media informasi yang dapat melengkapi dari media tersebut untuk meningkatkan pemasaran dan citra SMA Negeri 3 Sumbawa Besar.

Dengan alasan tersebut diatas, maka penulis mengambil topik dengan judul **"Situs Web sebagai Media Promosi dan Informasi pada SMA Negeri 3 Sumbawa Besar"**.

I.2. Rumusan Masalah

Pola kerja manusia telah berubah. Dimana penguasaan teknologi, keterampilan dan kreatifitas serta wawasan global menjadi tuntutan utama. Kecepatan dan ketepatan menjadi tujuan utama dalam menilai kondisi kerja seseorang disamping tanggung jawab, kejujuran dan ketaatan.

Penerapan teknologi informasi khususnya multimedia dalam dunia perusahaan sangat besar manfaatnya, khususnya dalam bidang pemasaran. Dengan berbasis pada teknologi multimedia, sebagian besar perusahaan mencapai kesuksesan dalam hal pemasaran. Pada umumnya sikap pemasaran adalah relatif terhadap upaya pemasaran yang dilakukan oleh perusahaan. Seperti halnya dengan SMA Negeri 3 Sumbawa Besar telah melakukan berbagai informasi penawaran melalui brosur dan spanduk. Namun dalam era informasi dengan adanya teknologi informasi, telah terjadi perubahan yang sangat besar. Dimana para konsumen wujud aktif jika ingin memperoleh informasi penawaran dan para produsen harus aktif dalam mempromosikan produknya. Pokok masalah yang dapat diambil adalah "Bagaimanakah Merancang Situs Web sebagai Media Promosi dan Informasi dengan analisa dan perancangan yang tepat".

I.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup serta pengertian dari pada teknologi multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi dan penerapannya pada masing-masing bidang usaha yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup mengenai teknologi informasi berbasis multimedia. Adapun masalah yang akan dikaji adalah membahas tentang potensi SMA Negeri 3 Sumbawa Besar yang isinya adalah sejarah berdirinya, fasilitas, galeri dan prestasi.

I.4. Maksud dan Tujuan

1. Merupakan alternatif baru sebagai metode penyampaian informasi yang efektif guna untuk meningkatkan citra SMA Negeri 3 Sumbawa Besar.

2. Sosialisasi teknologi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia yang ditujukan kepada masyarakat umum.
3. Menerapkan ilmu dengan teori-teori yang selama dalam mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata serta praktek guna menerapkan ilmu yang sudah diperoleh kedalam kehidupan nyata dan masyarakat.
4. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya teknologi multimedia.
5. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang STRATA-I di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

I.5. Metode Penelitian

Adapun penelitian yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara sebagai berikut:

1. Sumber Data

Sumber data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah dengan mengumpulkan dat:

a. Primer

Yaitu data yang diperoleh dari hasil penelitian dengan cara mengadakan wawancara dengan responden. Wawancara ini dilakukan dengan menggunakan daftar pertanyaan sebagai pedoman.

b. Sekunder

Yaitu yang diperoleh dari hasil penelitian kepustakaan dengan berusaha mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan penulisan skripsi ini, sehingga metode ini berguna untuk mendapatkan landasan teoritis.

2. Lokasi

Dalam melakukan penelitian, penulis mengambil lokasi di SMA Negeri 3 Sumbawa Besar yang terletak di Jln. Cendrawasih No. 139 Sumbawa Besar.

3. Metode Pengumpulan Data

a. Library Research

Yaitu suatu metode pengumpulan data yang dilaksanakan dengan membaca dan mempelajari buku-buku literature yang ada hubungannya dengan masalah pembahasan dalam penyusunan skripsi ini.

b. Field Research

Yaitu suatu penelitian lapangan dengan tujuan untuk mendapatkan data-data yang diperlukan untuk menyusun skripsi ini. Metode yang dipergunakan penulis untuk mendapatkan data dalam penyusunan skripsi adalah:

- Observasi

Yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan peninjauan langsung terhadap obyek penelitian yaitu

SMA Negeri 3 Sumbawa Besar sehingga mendapatkan data yang tidak diragukan kebenarannya.

- Interview

Yaitu teknik memperoleh data dengan tanya jawab atau wawancara secara langsung dengan responden yaitu pada guru dan karyawan SMA Negeri 3 Sumbawa Besar.

I.6. Sistematika Laporan Penelitian

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai pokok permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik dan lebih jelas serta terarah apabila terlebih dahulu diberi gambaran sistematika secara ringkas mengenai susunan skripsi ini maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi ini, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembahasannya. Sistematika skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Didalam BAB I ini, akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan diakhiri dengan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Didalam BAB II ini, akan diuraikan dan dijelaskan tentang dasar sistem informasi, dan konsep dasar multimedia yang dilakukan oleh penulis dalam menyusun skripsi.

BAB III TINJAUAN UMUM

Dalam BAB III ini, akan diuraikan dan dijelaskan mengenai gambaran umum mengenai SMA Negeri 3 Sumbawa Besar.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam BAB IV ini, diuraikan tentang analisis dan perancangan antar muka tampilan.

BAB V IMPLEMENTASI SISTEM

Pada BAB V ini, akan diuraikan tentang implementasi sistem, yaitu tentang penerapan rencana implementasi sistem, kegiatan implementasi sistem, serta instalasi sistem.

BAB VI PENUTUP

Dalam BAB VI ini, merupakan bab yang terakhir yang akan menguraikan kesimpulan dan saran dari penulis.

DAFTAR PUSTAKA