

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang cukup pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru yang senantiasa terus berubah kearah yang lebih baik. Salah satu bidang pengetahuan yang berkembang sangat pesat dan trend saat ini adalah dunia internet. Saat ini internet sudah bisa diakses di hampir seluruh penjuru dunia mulai dari anak-anak sampai orang dewasa.

Kemudahan dan biaya akses yang relatif murah menjadikan internet sebagai sarana pemenuhan kebutuhan yang utama. Dengan internet kita bisa mengetahui informasi yang terbaru dalam segala bidang baik itu di dalam negeri maupun luar negeri, bahkan dengan internet kita juga bisa belanja kebutuhan, memesan tiket atau kamar hotel, mengirim pesan dan lain-lain. Bagi perusahaan atau instansi maupun suatu organisasi, internet merupakan media promosi atau informasi atau iklan yang bisa dikatakan sangat murah.

Untuk mencapai kebutuhan diatas, sebuah situs web haruslah dinamis dan menarik, karena situs web yang modern harus menjaga ke up to date –an isi dari situs. Masalahnya, dengan hanya mengandalkan skrip HTML murni seorang web developer akan kesulitan dalam membangun situs web, karena harus membangun berpuluh-puluh bahkan beratus-ratus halaman web dalam waktu yang sangat singkat.

Oleh karena itu, kita memerlukan program yang bisa membuat situs web menjadi dinamis dan juga diperlukan suatu system atau mekanisme yang bisa memudahkan atau merawat situs tersebut dalam peng update-an.. Salah satunya adalah dengan menggunakan PHP, dengan databasenya MySQL. Disini penulis mencoba menggunakan PHP dengan menggunakan system Template untuk memudahkan administrator dalam memelihara situs tersebut. Dengan menggunakan system template pekerjaan seorang web designer dan web programmer bisa dibagi-bagi sehingga diharapkan bisa bekerja lebih focus pada bagian pekerjaannya masing-masing. Seorang web designer tidak perlu lagi khawatir memikirkan skrip-skrip yang akan dipakai atau ditempatkan pada sebuah situs, begitupun seorang web programmer tidak perlu pusing-pusing mengintegrasikan skripnya kedalam situs web tersebut.

Adapun pertimbangan penulis menggunakan PHP dan MySQL sebagai program utamanya adalah selain software ini opensource atau gratis, juga PHP dan MySQL mempunyai komunitas pengguna yang sangat banyak sehingga apabila penulis mengalami kesulitan dalam mengembangkan situs ini, akan banyak sekali relawan yang bisa membantu penulis melalui forum-forum komunitas.

Terinspirasi dengan kehebatan internet, program PHP dan Untuk mengaplikasikan program *Template* diatas, penulis tuangkan dalam skripsi dengan judul: "ANALISIS DAN PERANCANGAN SITUS WEB SMA PASUNDAN 2 TASIKMALAYA DENGAN MENGGUNAKAN SISTEM TEMPLATE PHP".

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan dapat dilihat berbagai permasalahan yang dihadapi yaitu Bagaimana merancang situs web yang interaktif sehingga informasi yang disajikan dapat diakses dengan cepat dan mudah dimengerti dalam penyajian informasinya, dimana pada akhirnya informasi tersebut akan mempengaruhi nilai manfaat yang lebih, baik pihak penyaji maupun pengakses

## 1.3 Batasan Masalah

### 1.3.1 Lingkup Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Pasundan 2 Tasikmalaya

### 1.3.2 Informasi Yang Akan Disajikan

- Profil Sekolah
- Guru
- Osis
- Bursa kerja
- Forum
- Bukutamu

### 1.3.3 Software yang digunakan

- Macromedia Dreamweaver
- Adobe Photoshp 7.0
- Internet Explorer

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

tujuan diadakan penelitian ini adalah :

1. Membandingkan keefektivan antara menggunakan template(class) dengan tidak menggunakan template dalam membangun sebuah situs web yang dinamis.
2. Menerapkan ilmu dan teori-teori yang selama dalam mengikuti pendidikan khususnya matakuliah e.commerce kedalam aplikasi nyata secara praktek guna membantu dan mendukung kemampuan berkualitas dalam menerapkan ilmu yang sudah diperoleh kedalam kehidupan nyata.
3. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya pemrograman internet.
4. Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam bidang obyek permasalahan dari penelitian.
5. Sebagai bahan untuk menyusun tugas skripsi pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### **1.5 Metode Pengumpulan Data**

Agar data diperoleh dengan akurat dan juga mampu menyajikan informasi tentang SMA Pasundan 2 Tasikmalaya maka penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu

1. Wawancara

Metode ini digunakan untuk melengkapi data dan informasi lewat tanya jawab antara peneliti dengan beberapa Staf Administrasi SMA Pasundan 2 Tasikmalaya.

2. Observasi

Metode ini digunakan untuk menarik kesimpulan dengan cara pengamatan untuk disajikan dalam bentuk informasi.

3. Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk memperjelas gambaran tentang fasilitas yang ada pada SMA Pasundan 2 Tasikmalaya, metode ini bisa menggunakan alat bantu seperti Kamera Digital.

4. Studi Pustaka

Metode ini digunakan untuk mengetahui lebih lanjut tentang Profil, Fasilitas, Data Guru, Osis dan Jurusan SMA Pasundan 2 Tasikmalaya dari masa berdirinya sampai pembangunannya, hal tersebut dapat kami peroleh dari Staf Administarsi SMA Pasundan 2 Tasikmalaya.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis ke dalam beberapa bab, masing-masing bab akan di dirincikan masalah-masalahnya sebagai berikut:

### Bab I. Pendahuluan

Bab ini diuraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan diadakan penelitian dan metodologi penelitian.

### Bab II Dasar Teori

Akan diuraikan dan dijelaskan tentang dasar system informasi, konsep dasar pemrograman internet dan pemrograman berorientasi objek, analisis dan perancangan system yang digunakan penulis dalam menyusun skripsi.

### Bab III Tinjauan Umum

Diuraikan dan dijelaskan tentang Profil dan perkembangan SMA PASUNDAN 2 TASIKMALAYA dari tahun ke tahun.

### Bab IV Analisis Pengembangan Sistem

Bab ini menguraikan tentang sistem analisis pemasaran dan promosi serta perancangan dan desain situs web serta analisis pengembangan sistem multimedia

### Bab V Implementasi Dan Perancangan Sistem

Pada bab ini diuraikan tentang penerapan rencana implementasi sistem, kegiatan implementasi sistem,serta perancangan sistemnya.mulai dari merancang konsep sampai pemeliharaan sistem.

## Bab VI Penutup

Pada akhir bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran-saran yang akan di sampaikan penulis dan semoga bermanfaat bagi perusahaan atau instansi, khususnya bagi penulis dan pembaca umumnya sehingga dapat digunakan sebagaimana semestinya

