

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di Era Globalisasi seperti sekarang ini, menuntut kesiapan sumber daya manusia (SDM) dalam berkompetisi dan bekerja dibantu teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi pada tahun belakangan ini membawa dampak perubahan didalam dunia pendidikan berbasis sosial organisasi. Ini ditandai dengan merajalelanya fasilitas-fasilitas teknologi yang dijadikan sebagai alat atau media pelengkap dalam pendidikan guna meningkatkan kegiatan belajar dan mengajar. Berbagai informasi dapat diperoleh melalui jutaan dokumen web pada internet yang tersedia bagi jutaan pengguna internet di seluruh penjuru dunia. Ini adalah suatu alasan mengapa web merupakan salah satu media informasi dan pemasaran yang baik, selain menekan biaya pemasaran, melalui internet juga bisa memperbaiki daya saing di pasar global. Bukannya tidak beralasan jika manusia saat ini cenderung memilih web sebagai media informasi. Seorang pengguna internet bisa mendapatkan informasi yang dibutuhkan dengan mudah, cepat dan murah melalui web karena sifatnya yang mengglobal.

Dengan semakin berkembangnya dunia komunikasi dan komputer, teknologi internet menjadi relatif murah dan terjangkau bagi dunia pendidikan. Untuk itu perlu adanya pengenalan sejak dini mengenai dunia internet. Begitu banyak manfaat yang kita bisa dapat dari internet, apalagi bagi dunia pendidikan berbasis sosial organisasi seperti ini. Contohnya saja dengan aplikasi

sederhana pada web ini seperti E-mail setiap anggota dapat dengan mudah berhubungan dengan temannya yang lain ataupun memanfaatkan media ini sebagai tempat untuk konsultasi kepada anggota lainnya, jadi dapat kita bayangkan dengan cara ini anggota dapat dengan mudah berhubungan dengan pengurus tanpa terbatas ruang dan waktu. Artinya, seorang anggota dapat mengetahui secara langsung perkembangan organisasi ini secara online serta sebagai ajang bagi setiap anggota untuk mengekspresikan ide kreatifnya melalui karya tulis yang dapat mereka tampilkan pada Website ini tentunya dengan mendaftar menjadi anggota terlebih dahulu. Dengan berkembangnya teknologi Web maka aplikasi internet bagi organisasi ini juga menjadi beragam didukung kemampuan Web untuk mengirimkan tulisan atau karya tulis, gambar, suara secara bersamaan.

Perkembangan internet di Indonesia terjadi secara cepat pada tahun 1995 dimana sebelumnya internet masuk melalui jaringan akademis dan pusat-pusat riset, sehingga hanya kalangan akademis dan peneliti yang dapat memanfaatkan fasilitas internet. Layanan internet untuk para pengguna umum terbuka setelah Indonet berdiri sebagai penyedia Internet (Internet Service Provider) pertama di Indonesia, yang diikuti dengan berdirinya ISP lain seperti Indosat, CBN, Radnet, dan lain-lain. Saat ini web tidak semata-mata digunakan untuk menampilkan informasi saja, namun juga digunakan untuk aplikasi yang banyak membutuhkan informasi interaksi dari user. Suatu sistem informasi menggambarkan ketersediaan suatu rangkaian data yang cukup lengkap yang disimpan agar dapat menyediakan informasi yang di perlukan. Keberadaan basis

data sebagai akibatnya merupakan sesuatu hal yang diperlukan untuk mendukung ketersediaan suatu sistem informasi agar suatu basis data yang tersimpan pada server (penyedia informasi) dapat diakses oleh client (pencari informasi) pada world wide web, maka diperlukan adanya kemampuan dari dokumen-dokumen web itu sendiri untuk berhubungan dengan basis data. Perlu ditambahkan bahwa pembuatan dokumen web dilakukan dengan menggunakan suatu bahasa yang disebut *Hyper Text Markup language* (HTML). Dengan HTML dapat dilakukan berbagai format untuk teks, penyertaan gambar dalam dokumen maupun pembuatan sambungan (link) ke dokumen lain. HTML saja belum cukup memberi kemampuan bagi dokumen web untuk dapat melakukan hal tersebut dan yang biasa digunakan adalah dengan penerapan *Common Gateway Interface* (CGI) yaitu suatu standar komunikasi antara dokumen web dengan suatu program (disebut program CGI) yang akan mengerjakan berbagai hal yang tidak cukup dilakukan dengan mengandalkan HTML saja, termasuk untuk berhubungan dengan basis data dan merupakan salah satu nilai tambah dari penggunaan internet khususnya web. Kemampuan dokumen web untuk berinteraksi dengan user inilah yang dapat dimanfaatkan bagi pengguna jasa internet khususnya.

Penulis melihat bahwa saat ini media informasi promosi berbasis web merupakan sebuah solusi yang dapat digunakan untuk media promosi dan periklanan. Disamping itu, media informasi berbasis web selain sangat murah, informasi yang ditampilkan dapat diakses dimana saja selama sebuah komputer dapat terkoneksi dengan internet. Sistem informasi berbasis web juga sangat menghemat dalam segi biaya dan tenaga dan informasi yang ditampilkan juga

harus selalu up to date dan sangat interaktif, sehingga dengan alasan tersebut penulis memilih website sebagai media informasi yang khusus memuat informasi Forum Masyarakat (FORSA) Kota Bengkulu.

1.2 Perumusan Masalah

Penerapan pemanfaatan kemajuan teknologi ini dapat ditujukan bagi kelangsungan serta perkembangan organisasi itu sendiri. Dukungan informasi dibidang komputer berbasis *web* telah dirasakan sebagai terobosan canggih dan telah memberikan alternatif yang baru yang biasa disebut dengan *up to date* bagi setiap organisasi.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah : bagaimana menganalisis dan merancang situs web sebagai sarana penyediaan informasi dan promosi.

Adapun dalam permasalahan kali ini akan membahas beberapa hal, yaitu :

1. Bagaimana menganalisis situs web sebagai media promosi
2. Bagaimana merancang situs web dengan efektif dan efisien
3. 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 bagi pihak penyaji maupun pengakses

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini dibuat agar penulisan laporan dan implementasi sistem tidak menyimpang dari tujuan, maka penelitian ini lebih dititik beratkan pada :

1. Pembuatan Situs web ini hanya sebatas untuk media Informasi dan promosi yang khusus membahas tentang Forum Masyarakat Kota Bengkulu serta semua kegiatan, event dan termasuk sebagai media interaksi antar para anggota.
2. Dalam pembuatan situs web ini tidak mempertimbangkan aspek keamanan dan jaringan yang komprehensif selain keamanan login.
3. Software yang digunakan dalam perancangan situs web adalah DremweaverMX, Photoshop 7.0, Ulead photoimpact 10, PHPtriad, apache web server dan menggunakan database MySql
4. Masalah-masalah yang akan diangkat penulis dalam web Forsa Kota Bengkulu ini menyangkut:
 - i. Buku Tamu
 - ii. Berita atau artikel terbaru
 - iii. Forum Diskusi
 - iv. Setup data anggota
 - v. Setup kategori Polling
 - vi. Administrator data
 - vii. Login
 - viii. Fasilitas kirim artikel via email

- ix. Mailbox
- x. Chatting
- xi. Kirim email

1.4 Maksud dan Tujuan

1.4.1 Internal

Pengertian internal yang dimaksud adalah penulis sebagai mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta berusaha:

1. Menerapkan ilmu dan teori yang didapat selama mengikuti pendidikan yang ditempuh selama dibangku kuliah kedalam aplikasi nyata guna mendukung dalam penerapan ilmu dan diterapkan dalam aplikasi nyata.
2. Mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang sekarang ditekuni, yaitu bagaimana mempromosikan internal sebagai media promosi bagi dunia pendidikan pada umumnya dan masyarakat kota Bengkulu khususnya
3. Memenuhi persyaratan bagi jenjang sarjana strata-1 SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER “ STM IK AMIKOM” YOGYAKARTA

1.4.2 Eksternal

Bagi masyarakat, lembaga pendidikan, sekolah-sekolah baik dasar, menengah maupun tingkat atas dan rekan-rekan programmer *Web* mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Dengan pemanfaatan internet diharapkan dapat meningkatkan kualitas organisasi ini serta sebagai ajang silaturahmi tempat berkumpulnya masyarakat kota Bengkulu
2. Layanan anggota aktual dan dapat memuaskan karena anggota mendapatkan informasi lebih rinci dan jelas secara online
3. Memudahkan promosi karena lebih efisien.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam pembuatan skripsi ini, penyusun menerapkan sistem pengambilan data sebagai berikut:

1. Observasi.

Melihat dengan datang secara langsung ke tempat dan mempelajari hal-hal yang diperlukan atau segala informasi yang ada di Forum Masyarakat (FORSA) Kota Bengkulu .

2. Wawancara.

Melakukan wawancara terhadap ketua serta pengurus organisasi untuk mendapatkan informasi yang lebih terinci.

3. Kepustakaan.

Belajar dari buku-buku untuk menunjang serta membantu guna memperoleh hasil yang optimal supaya kekeliruan atau kekurangan yang ada seminimal mungkin. Selain ini sebagai referensi bagi pembuatan skripsi ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Seperti umumnya proposal kegiatan maupun laporan penelitian ilmiah, maka pada laporan skripsi ini meliputi:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

2. BAB II DASAR TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan diuraikan mengenai konsep dasar internet, dan hal-hal yang berhubungan tentang sistem secara umum dan sistem perangkat lunak yang digunakan, sekilas tentang organisasi.

3. BAB III ANALISIS SISTEM DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini dibahas sistem yang diusulkan, rancangan sistem dan manual program.

4. BAB IV PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan di bahas implementasi tentang situs yang di buat.

5. BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran yang ditujukan pada pihak yang terkait.

1.7 Tahapan Penelitian

Pembuatan Tugas Akhir ini dilakukan dengan melalui tahapan-tahapan penelitian dengan etimasi waktu dan tahapan sebagai berikut :

1. Persiapan

Persiapan peneliti baik dari segi materiil maupun spirituil guna melakukan penyusunan skripsi.

2. Pengajuan Proposal

Mengajukan proposal guna memperoleh ijin dari objek penelitian dan pembimbing dari STMIK AMIKOM Yogyakarta.

3. Pengambilan Data.

Data yang diambil digunakan sebagai acuan dalam perancangan program dan untuk mendukung penyusunan laporan skripsi.

4. Analisa Data

Menganalisa permasalahan lebih mendalam dari data yang telah didapat, serta menentukan pemecahan masalah yang ada dalam sistem.

5. Perancangan Program.

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam desain program selanjutnya.

6. Pembuatan Laporan.

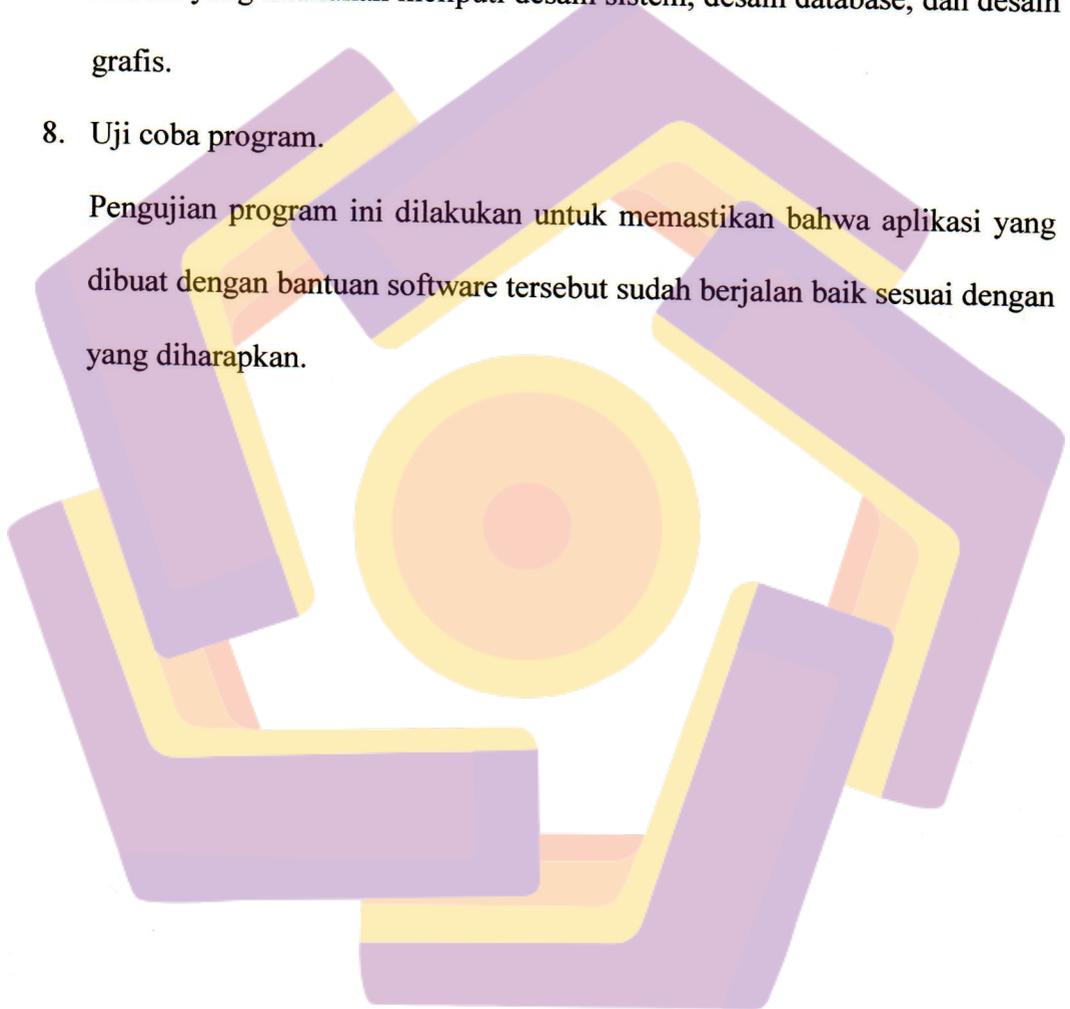
Menyusun laporan skripsi dengan permasalahan yang sudah ada secara sistematis, diambil dari permasalahan yang sudah dianalisa.

7. Desain Program

Desain yang dilakukan meliputi desain sistem, desain database, dan desain grafis.

8. Uji coba program.

Pengujian program ini dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat dengan bantuan software tersebut sudah berjalan baik sesuai dengan yang diharapkan.



Jadwal waktu pelaksanaan penelitian.

Jadwal waktu pelaksanaan penelitian sampai selesainya penelitian adalah tiga bulan atau sembilan puluh hari.

Tabel jadwal etiminasi pengerjaan penelitian

No	Nama Kegiatan	Juli			Agustus				September			Oktober			
		I	II	III	I	II	III	IV	I	II	III	I	II	III	IV
1.	Persiapan														
2.	Pengajuan Proposal														
3.	Pengambilan Data														
4.	Analisa Data														
5.	Perancangan Program														
6.	Pembuatan Laporan														
7.	Desain Program														
8.	Uji Coba Program														