

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pada era digital ini banyak media cetak yang memigrasikan produk mereka ke media digital. Salah satu media digital yang saat ini terus berkembang adalah web. Web secara teknis adalah sebuah sistem dengan informasi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, suara dan lain-lain yang tersimpan dalam sebuah server web internet yang disajikan dalam bentuk hiperteks. Menurut Kumar, dkk (2004:8), “Web dan Internet menawarkan media yang unik bagi perusahaan untuk melampaui batas-batas geografis.”

Tidak hanya media cetak saja yang mulai mengarahkan jasa atau produk mereka ke media digital, namun lembaga pendidikan, perusahaan swasta hingga milik negara pun sudah mulai menggunakan teknologi web. Alasan mereka menggunakan teknologi web ini pun berbeda-beda. Contohnya adalah sekolah sebagai lembaga pendidikan yang khususnya terletak di daerah Yogyakarta. Sekolah menggunakan teknologi web ini untuk tujuan memperluas dan meningkatkan peluang bisnis, promosi, menampilkan informasi terkini tentang sekolah terkait dan informasi lainnya. Kedepannya teknologi web ini akan mulai banyak digunakan karena menurut Kumar, dkk (2004:8), “keuntungan menggunakan web melebihi tantangan, sehingga

tampaknya semakin banyak lembaga dan perusahaan tergantung pada web untuk globalisasi dan pertumbuhan.”

Di Yogyakarta, beberapa lembaga pendidikan telah memiliki web-nya masing-masing. Namun, bagi pelajar yang berkeinginan untuk melanjutkan pendidikannya di Yogyakarta, letak informasi yang diperlukan tidak terintegrasi. Dengan kata lain informasi dari masing-masing lembaga pendidikan terpisah dengan alamat web yang berbeda antara satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis mengajukan judul PERANCANGAN WEB KORAN PELAJAR YOGYAKARTA BERBASIS WEB SERVICE SOAP dan CSS FRAMEWORK FOUNDATION 4. Web Koran Pelajar Yogyakarta merupakan sebuah simulasi website berteknologi web services dengan kemampuan *fetching* content dari database eksternal untuk ditampilkan di halaman web Koran Pelajar Yogyakarta secara terintegrasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan data yang dijabarkan pada latar belakang, maka dapat ditarik sebuah rumusan masalah yaitu, bagaimana menyatukan semua informasi lembaga pendidikan yang berada di daerah Yogyakarta dalam sebuah media internet secara terintegrasi?

1.3 Tujuan Penelitian



Adapun beberapa tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Sebagai syarat kelulusan Pendidikan Strata 1 jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Untuk membangun media internet yang dapat menyatukan semua informasi sekolah yang berada didaerah Yogyakarta secara terintegrasi.

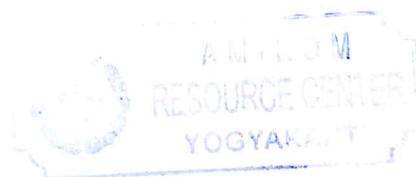
1.4 Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan ini agar pembahasan tidak terlalu luas dan untuk memudahkan dalam penyelesaiannya, maka pembahasan akan dibatasi dengan beberapa hal berikut.

1. Web Koran Pelajar Yogyakarta ini hanya berupa simulasi *Web Service*, sehingga hanya menggunakan 1 Web saja, yaitu Web Koran Pelajar Yogyakarta itu sendiri dan 2 database sebagai database eksternal untuk mengambil data postingan.
2. Database tidak terlalu kompleks, karena penelitian ini berfokus pada *Web Service*.
3. Lembaga Pendidikan yang dimaksud dalam keseluruhan dokumen ini adalah SMP, SMA dan Universitas. Namun dalam simulasi ini, yang dibahas hanya tentang SMA tertentu dan

Pilihan menu lembaga pendidikan yang aktif hanya untuk menu SMA (SMAN 1 YOGYAKARTA dan SMAN 2 YOGYAKARTA).

4. “Semua informasi” yang dimaksud dalam dokumen ini adalah semua informasi lembaga pendidikan yang telah memiliki web. Sehingga penulis tidak membahas lembaga pendidikan yang tidak memiliki web.
5. Data yang diambil dari database luar adalah data berita, data agenda, data profil sekolah.
6. Tidak membahas keamanan web service.
7. Tidak membahas masalah hosting dan domain untuk website online.
8. Tidak membahas kecepatan akses data menggunakan web service.
9. Tidak membahas SEO (*Search Engine Optimizer*).
10. Pada simulasi ini struktur database antara database internal dan database eksternal adalah sama.
11. Sistem operasi yang digunakan dalam implementasi dan uji coba sistem ini adalah windows 7 64 bit dan windows 7 32 bit, serta windows 8 64 bit.
12. Menggunakan Aplikasi Adobe Dreamweaver CS5 sebagai media penulisan sricpt, Aplikasi WAMP 2.4 (Bundle Aplikasi Web Server Apache 2, PHP, MySQL dan phpMyadmin) dan Adobe Photoshop CS5 sebagai media untuk olah gambar.
13. Web Koran Pelajar Yogyakarta ini dibangun dengan kombinasi HTML 5, CSS (menggunakan framework Zurb: Foundation 4 versi 4.32), Javascript, PHP 5.4, NuSOAP 0.9.5.



14. CSS framework foundation 4 berfungsi untuk mempercepat kinerja pembuatan tampilan.
15. Web Browser dalam membangun simulasi ini menggunakan Google Chrome versi 33 ke atas, Mozilla Firefox 28.0, Internet 9.0 ke atas.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penyusunan penelitian yang diperoleh, diharapkan dapat bermanfaat antara lain sebagai berikut.

1. Bagi Penulis

Dapat memberikan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan dan terus mengembangkan ilmu yang telah didapat selama kuliah, menambah wawasan dan pengalaman penulis dalam membangun sebuah sistem informasi.

2. Bagi Pengembangan Ilmu

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memajukan khasanah ilmu pengetahuan, utamanya dalam bidang rekayasa web untuk bisnis di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

3. Bagi Peneliti Lain

Sebagai bahan masukan untuk studi kepustakaan bagi yang akan melakukan penelitian yang sama dengan bidang yang dibahas dalam penelitian ini.

1.6 Metode Penelitian

1. Metode Pengumpulan data

Melakukan studi kepustakaan yaitu dengan mengumpulkan literatur dari media cetak dan media elektronik sebagai acuan untuk penulisan laporan skripsi.

2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Dalam pembangunan perangkat lunak, penulis menggunakan metode SDLC model *Waterfall*.

- a. Analisis, menganalisis permasalahan yang muncul dan menentukan spesifikasi kebutuhan atas sistem yang dibuat.
- b. Perancangan, merancang perangkat lunak berdasarkan hasil analisis yang ada.
- c. Implementasi, menerapkan hasil rancangan ke dalam software pembangun program aplikasi.
- d. Pengujian, menguji perangkat lunak yang telah dibuat pada langkah implementasi.
- e. Maintenance, melakukan perbaikan apabila terjadi suatu kesalahan pada tahap pengujian.

3. Penyusunan laporan

Penyusunan laporan yaitu mendokumentasikan kegiatan penyusunan skripsi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan ini merupakan gambaran secara garis besar proses yang penulis tulis di dalam laporan skripsi ini. Sistematika tersebut adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan landasan teori penulis tentang sistem yang sedang dikembangkan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini membahas tentang Koran Pelajar Yogyakarta dan perancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang bagaimana sistem Koran Pelajar Yogyakarta ini dikembangkan. Mulai dari perancangan database, flowchart, data flow diagram, perancangan input output data, perancangan antarmuka sistem serta pengujian sistem.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang berguna untuk pengembangan sistem sehingga sistem dapat berguna di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

Dalam bab ini berisi tentang referensi yang telah digunakan oleh penulis untuk menyusun laporan skripsi ini.