

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dewasa ini memungkinkan setiap orang untuk memperoleh informasi secara cepat, tepat, dan akurat. Peranan informasi yang tepat dan akurat tersebut menghasilkan keputusan dan perkembangan yang cepat pula. Teknologi komputer memiliki kemampuan untuk mendukung pembentukan SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB pada SMA NEGERI 1 GAMPING SLEMAN YOGYAKARTA. Internet merupakan teknologi dibidang komputer dan komunikasi yang terus berkembang dari waktu ke waktu. Dengan adanya internet kita dapat mengakses semua hal yang tidak kita ketahui dengan cara mengakses web situs yang kita inginkan .

Internet merupakan jaringan komputer didunia. Didalam internet tersimpan berjuta juta informasi. Pengguna internet mendapatkan dokumen informasi yang tersedia diserver server WWW (Word Wide Web). WWW merupakan layanan terbaru internet dan paling populer saat ini, dimana jumlah halaman dokumennya kian hari kian bertambah. Teknologi informasi khususnya didunia informasi saat ini marak sekali digunakan sebagai sumber informasi mulai dari siswa untuk mengetahui tentang informasi jadwal pelajaran, naik kelas atau tinggal kelas, dan nama guru yang mengajar mereka,

diluar jam sekolah agar tidak mengganggu waktu belajar mereka. Bagi mahasiswa memudahkan mengetahui informasi tentang kapan waktu perkuliahan dimulai, pengisian krs, jadwal perkuliahan, dan hasil nilai ujian mereka, serta mendownload materi yang telah diupload. Bagi para pakar teknik informatika seperti roy suryo sangat membutuhkan internet untuk mengetahui perkembangan dunia luar selain indonesia. Sejalan dengan hal tersebut maka desain web sebagai perkembangannya membawa pengaruh besar dalam pemasaran dan penyajian yang sifatnya on-line.

Sesuai kebutuhan informasi yang dibutuhkan oleh setiap siswa dan guru, serta orang tua agar mengetahui kapan pendaftaran siswa dibuka, sekaligus mengenalkan internet kepada masyarakat luas tentang mudahnya mendapatkan informasi hanya dengan mengakses website yang kita butuhkan, sekalipun kita tidak berada dikota tempat tinggal kita, kita tetap dapat mendapatkan informasi yang kita butuhkan, maka penulis mengambil judul **SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB pada SMA NEGERI 1 GAMPING SLEMAN YOGYAKARTA.**

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat halaman web yang dinamis pada SMA Negeri 1 Gamping Sleman Yogyakarta?
2. Bagaimana membangun sebuah aplikasi web dengan beberapa software yang diperlukan seperti Macromedia Dreamwever Mx, Scrip PHP, Photoshop CS2, My SQL, dan Server Apace?

1.3. Batasan Masalah

Mengingat dalam dunia internet cakupannya cukup luas, maka penulis membatasi permasalahan sekitar pembuatan website sebagai sarana informasi dibidang pendidikan dan sebagai sarana promosi dengan harapan informasi yang dihasilkan lebih berkualitas. Adapun batasannya sebagai berikut :

a. Informasi

Didalam website ditampilkan profil SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB pada SMA NEGERI 1 GAMPING SLEMAN YOGYAKARTA dan segala informasi yang akan disampaikan kepada siswa secara on-line serta membuat beberapa form sebagai umpan balik dari siswa. Bagi siswa yang menggunakan layanan website ini diharapkan memberikan kritik, saran maupun komentar. Hal ini untuk membantu siswa memperoleh informasi yang lebih lengkap dan akurat.

Setiap siswa, guru, dan karyawan tata usaha akan diberikan user id dan password untuk mengakses situs yang telah disediakan diwebsite ini guna mempermudah penggunaannya.

b. Data

Data yang diperoleh dari hasil penelitian yaitu data-data mengenai SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB pada SMA NEGERI 1 GAMPING SLEMAN YOGYAKARTA. Data-data ini meliputi sejarah, visi dan misi, tujuan dan sasaran lembaga, struktur dan organisasi, data siswa serta tingkat kelasnya, jadwal pelajaran setiap siswa, jadwal mengajar setiap guru, dan jadwal kapan penerimaan siswa baru dibuka. Dari data-data yang telah diperoleh kemudian diolah menjadi sebuah website untuk mengolah data tersebut menjadi sebuah website, penulis menggunakan program Macromedia Dreamwever Mx, Scrip PHP, Photoshop CS2, My SQL, dan Server Apace.

1.4. Tujuan dan Manfaat

Untuk mencapai sasaran sesuai dengan permasalahan yang ada diperlukan suatu tujuan penelitian yang tepat. Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui Bagaimana membuat halaman web yang dinamis pada SMA Negeri 1 Gamping Sleman Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui Bagaimana membangun sebuah aplikasi web dengan beberapa software yang diperlukan seperti Macromedia Dreamwever Mx, Scrip PHP, Photoshop CS2, My SQL, dan Server Apace.

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat bagi beberapa pihak, yaitu:

1. Bagi STMIK Amikom Yogyakarta

Hasil penelitian ini diharapkan bisa dipergunakan sebagai bahan pertimbangan bagi dosen Amikom dalam meningkatkan kinerja serta dapat memberikan informasi sejauh mana keberhasilan STMIK Amikom Yogyakarta dalam menghasilkan karyanya dan memasarkan hasil karyanya ketaraf internasional.

2. Bagi penulis

Penelitian ini dilakukan untuk memperluas ilmu pengetahuan yang berguna untuk membandingkan praktik dengan teori, terutama di bidang aplikasi website.

3. Bagi pembaca

Sebagai tambahan ilmu pengetahuan dalam bidang aplikasi pembuatan website dengan beberapa perangkat lunak/software.

1.5. Metode Penelitian

1. Data yang diperlukan :

Data yang diperlukan dalam penelitian ini meliputi :

1. Data Primer

Adalah data yang diperoleh secara langsung dengan mengadakan penelitian pada sebuah perusahaan-perusahaan secara langsung.

2. Data Sekunder

Adalah data yang mendukung kelengkapan dalam analisa yang diambil melalui sumber-sumber yang berupa : dokumen-dokumen, buku-buku tentang website dan perangkat lunak yang digunakan.

2. Metode Pengumpulan Data

Metode yang diperlukan dalam pengumpulan data ini meliputi :

1. Metode Wawancara

Yaitu cara pengumpulan data dengan mengadakan tanya-jawab secara langsung kepada dosen yang berwenang dan mengerti benar mengenai objek website yang akan diteliti.

2. Metode Dokumentasi

Yaitu pengumpulan data untuk melengkapi data yang telah ada dengan melihat catatan-catatan pada sebuah perusahaan yang diamati.

3. Library Research

Adalah metode penelitian dengan menggunakan hasil karya tulis para ahli yang berbentuk buku, artikel, makalah dalam seminar, atau hasil laporan suatu penelitian.

3. Metode Analisa Data

Untuk menganalisa data yang diperoleh dalam penelitian ini, penyusun menggunakan satu metode analisis kualitatif.

Metode Kualitatif adalah yang didasarkan pada analisis variabel-variabel yang tidak dapat diukur atau menggunakan analisis yang sifatnya berbentuk kata-kata. Metode ini dimaksudkan untuk memperoleh data yang sedikit bersifat monografis, tabel berupa kasus yang tidak dapat diklasifikasikan.

1.6. Sistematika Penulisan

Bab I : Pendahuluan

Dalam bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, pengumpulan data serta sistematika penulisan.

Bab II : Dasar Teori

Bab ini berisi tentang konsep dasar teori, konsep dasar informasi, perangkat lunak (software), yang digunakan dan proses yang digunakan.

Bab III : Tinjauan Umum

Bab ini berisi tentang sejarah, tujuan, dan struktur organisasi tentang SMA NEGERI 1 GAMPING SLEMAN YOGYAKARTA.

Bab IV : Pembahasan

Bab ini merancang web bagaimana struktur link, penjelasan link/menu, rancangan output, rancangan database. menyajikan pembahasan program, manual program, dan mengupload file website yang sudah jadi.

Bab V : Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil akhir pembuatan desain situs web yang dinamis.