

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Di masa sekarang teknologi berkembang dengan sangat pesat, terutama di era globalisasi sekarang ini, setiap orang ingin mendapatkan informasi dengan cepat, mudah, akurat dan selalu diperbaharui (*terupdate*). Sebagai contohnya, komputer. Komputer merupakan salah satu sarana utama sebagai suatu benda atau alat yang dipakai untuk memberikan data atau informasi secara cepat dan akurat.

Komputer bisa digunakan untuk memberikan informasi dengan cepat dan efisien, apabila terhubung atau berhubungan dengan jaringan komunikasi yang disebut dengan Internet, setiap orang di seluruh dunia sebagian besar memakai jasa Internet sebagai peran utama untuk mengelola informasi atau memberikan informasi.

Tidak semua orang bisa memakai jasa Internet secara pribadi, yang dimaksud pribadi adalah memakai jasa internet dirumah atau kantor. Dan setiap orang pasti membutuhkan suatu tempat dimana orang tersebut bisa memakai jasa internet, dan tempat itu disebut dengan warnet atau warung internet. Warnet mulai merambah dunia sejak beberapa tahun yang lalu. Dimana – mana di dunia ini banyak dijumpai warnet atau jasa internet, terutama kota besar. Setiap orang mengunjungi warnet atau rumah internet dengan berbagai macam tujuan, seperti mengirim *email*, *chatting*, *download* data (mengambil data dari internet). Internet selalu berhubungan dengan website atau situs yaitu, semacam tampilan yang

muncul ketika seseorang memakai jasa internet, untuk lebih jelasnya penulis akan membahas lebih dalam di bab II dan III.

Berkaitan dengan hal tersebut di atas maka penulis ingin belajar membuat dan mengelola website. Dan penulis telah menunjuk salah satu warnet di kota ini yg bernama Gaston.net True 512 Kbps Yogyakarta sebagai tempat menyusun proyek tersebut.

Dari uraian diatas yang mempunyai keterkaitan dengan jasa internet, website dan warnet maka penulis mengambil judul “Desain dan Implementasi Website Sebagai Media Informasi Pada Warnet Gaston.Net”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dengan mengkaji latar belakang tersebut, adapun pokok kajian yang akan dibahas dari Warnet Gaston.net yaitu mendesain situs warnet tersebut dengan memberikan berbagai fasilitas yang berguna bagi user yang memakai jasa akses internet. Maka dari itu penulis dapat merumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana mendesain dan membangun suatu website atau situs dengan baik dan memberikan informasi yang cepat dan akurat.
2. Bagaimana mempromosikan warnet agar dapat bersaing secara sehat dan memberikan pelayanan yang benar kepada user.

### 1.3 Batasan Masalah

Dengan adanya batasan masalah yang ada, maka penulis akan membatasi permasalahan pokok pada desain dan implementasi website Warnet Gaston.net yang berupa :

1. Data yang dibatasi yaitu dukungan sebuah web pada Warnet Gaston.Net Yogyakarta.
2. Informasi user
3. Hak Akses User
4. DBMS (*Database Management Systems*) yaitu mengenai pengelolaan database pada sebuah website.

### 1.4 Maksud dan Tujuan

Dari sekian keterangan yang ada diharapkan pada akhirnya nanti akan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi penulis
  - a. Memberikan gambaran yang nyata tentang perancangan website yang tepat untuk sebuah warnet dengan berbagai macam fasilitasnya.
  - b. Sebagai suatu perbandingan antara ilmu yang penulis peroleh selama masa perkuliahan dengan praktek yang nyata di perusahaan.
  - c. Media pembelajaran bagi penulis dalam membuat dan mengelola website pada sebuah perusahaan warnet.

d. Dalam rangka memenuhi laporan skripsi sebagai syarat kelulusan Strata (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

## 2. Bagi Akademik

Sebagai media sarana pembelajaran tentang pembuatan website atau situs mengenai perusahaan warung / rumah internet dan bagaimana cara mengelolanya dengan baik dan benar.

## 3. Bagi Perusahaan

- a. Dapat digunakan oleh perusahaan sebagai media promosi dan informasi tentang perusahaan tersebut disini adalah warnet.
- b. Sebagai media interaksi antara user dengan warnet.
- c. Agar warnet lebih terkenal oleh publik sehingga menambah pendapatan dan pemasukan bagi warnet tersebut.

## 1.5 Metode Penelitian

Teknik mengumpulkan data yang digunakan oleh penulis dalam penelitian untuk skripsi ini adalah :

### 1.5.1 Interview atau Wawancara

Proses tanya jawab dilakukan secara komunikatif dengan mendengarkan secara langsung informasi – informasi dan keterangan dari pengelola warnet dan karyawan warnet.

### 1.5.2 Observasi

Observasi adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mempelajari keadaan yang sedang diteliti, dalam penelitian ini observasi dilakukan dengan mengamati keadaan lingkungan di sekitar warnet.

### 1.5.3 Studi Pustaka

Yaitu teknik pengumpulan data secara teoritis dengan mempelajari referensi dan bermacam-macam buku yang berhubungan dan menunjang masalah yang dibahas dalam skripsi.

### 1.5.4 Identifikasi Masalah

Data yang telah dikumpulkan, baik itu data primer maupun data sekunder dan diidentifikasi untuk mendapatkan solusi yang tepat dan pemecahan masalah.

### 1.5.5 Perancangan Sistem

Perancangan sistem dilakukan dengan menganalisa kelemahan sistem lama dan merancang sistem yang baru yang bisa dapat mengatasi permasalahan pada sistem lama.

### 1.5.6 Pembuatan Sistem

Tahap selanjutnya setelah perancangan sistem adalah pembuatan sistem.

### 1.5.7 Pengujian Sistem atau Implementasi Sistem

Tahap selanjutnya yaitu melakukan pengujian terhadap sistem yang baru. Tujuan dari pengujian sistem untuk meminimalkan tingkat kesalahan sistem.

### 1.5.8 Menjalankan Sistem

Tahap yang terakhir setelah pengujian adalah menjalankan sistem atau program yang dibuat.

## 1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Skripsi ini terdiri dari 6 bab yang secara sistematis dapat diuraikan sebagai berikut :

#### Bab I : Pendahuluan

Bab ini akan menguraikan tentang latar belakang masalah, pokok permasalahan, batasan masalah, manfaat dan tujuan, dan metode pengumpulan data.

#### Bab II : Dasar Teori

Bab ini akan menguraikan tentang konsep dasar internet, sejarah internet, cara kerja internet, client server, konsep DNS, protokol transfer. Selanjutnya konsep dasar dari web serta software dan hardware yang digunakan penulis dalam menyusun skripsi.

### Bab III : Tinjauan Umum

Bab ini menerangkan tentang profil perusahaan / instansi tempat melakukan penelitian, dan mengenai keadaan dari Warnet Gaston.Net Yogyakarta.

### Bab IV : Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini membahas tentang analisis dari sistem yang dibuat beserta rancangan sistem yang akan dibuat.

### Bab V : Pembahasan dan Implementasi Sistem

Bab ini membahas tentang isi dari sistem yang telah dibuat, cara pembuatan sistem dan implementasi dari sistem tersebut.

### Bab VI : Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari sistem yang telah dibuat dan dibahas, serta saran dan kritik yang membangun untuk pengembangan sistem selanjutnya.

### 1.7 Rencana Kegiatan

Dalam menyusun skripsi ini penulis mempunyai rencana tentang kegiatan yang nantinya akan dilaksanakan secepat mungkin.

Berikut ini adalah tabel jadwal pelaksanaan kegiatan yang dilakukan :

**Tabel1.1 Jadwal Pengerjaan Skripsi**

No	Kegiatan Terhadap Kegiatan	Bulan			
		April 2008	Mei 2008	Juni 2008	Juli 2008
1.	Pengumpulan data				
2.	Pengajuan Proposal				
3.	Pembuatan Aplikasi dan Penulisan				
4.	Pembuatan Laporan				
5.	Menyusun Laporan				