

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi seiring dengan kemajuan informasi menuntut manusia untuk melangkah lebih maju mengimbangi kedua hal tersebut, waktu pun dirasakan menjadi sangat berharga dimana segala aktivitas yang dilaksanakan harus terstruktur atau harus sesuai dengan rencana yang sudah dibuat sebelumnya dan kalau kita tidak merancang rencana yang akan kita lakukan kedepan, maka dipastikan akan banyak waktu yang terbuang percuma.

Kemudahan yang diperoleh dalam melaksanakan segala aktivitas sehingga waktu yang dipakai menjadi efektif merupakan sesuatu yang sangat penting di era globalisasi seperti saat ini dan solusi yang akan menjawabnya adalah internet. Kecenderungan teknologi yang terjadi dalam bidang informasi khususnya dunia internet memunculkan suatu alternatif sistem baru yang dikenal oleh banyak orang yang merupakan solusi bagi pengguna yang mendapatkan masalah keterbatasan waktu dimana teknologi ini memberikan kemudahan yang sangat menguntungkan bagi penggunanya. Kita mengenalnya dengan istilah internet.

Pada kesempatan ini penulis mengambil judul "Pembuatan *Company Profile* SMAN 3 Bengkulu Selatan Sebagai Sarana Informasi dan Promosi

Berbasis Web". Dimana pada *website* ini Terdapat informasi detail mengenai informasi seputar SMAN 3 Bengkulu Selatan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat di rumuskan suatu rumusan masalah yaitu "Bagaimana membuat *company profile* untuk SMAN 3 Bengkulu Selatan sebagai sarana informasi dan promosi yang dapat menyajikan informasi yang lengkap, cepat dan akurat ?"

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitain tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka perlu batasan-batasan masalah sebagai berikut :

1. Penelitian di lakukan di SMAN 3 Bengkulu Selatan
2. Informasi yang disajikan :
 - A. Profile SMAN 3 Bengkulu Selatan yang berisikan :
 - a. visi dan misi
 - b. sejarah singkat
 - c. sarana dan prasarana
 - d. struktur organisasi
 - e. kemitraan
 - f. program kerja
 - g. kondisi siswa
 - h. prestasi guru

- i. kalender akademik
- j. artikel
- k. prestasi siswa
- l. ekstrakurikuler
- m. osis
- n. beasiswa
- o. info alumni

3. Dalam pembuatan *website* ini, menggunakan Adobe Dreamweaver, PHP untuk program dan My SQL untuk database.
4. Format media yang dibuat adalah berupa media informasi dan promosi yang dapat di akses oleh guru, pelajar dan pengunjung.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada, adapun tujuan penelitian pada skripsi ini adalah :

1. Untuk membuat *company profile* SMAN 3 Bengkulu Selatan sebagai media informasi dan promosi para pelajar.
2. Memperkenalkan kepada masyarakat luas mengenai SMAN 3 Bengkulu Selatan.
3. Memberikan informasi kepada para pelajar dan pengunjung *website* SMAN 3 Bengkulu Selatan.

4. Tujuan pembuatan skripsi ini adalah untuk memenuhi prasyarat kelulusan jenjang Strata 1 (S1) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terbagi beberapa faktor antara lain sebagai berikut :

1.5.1 Faktor Internal

1. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang di dapat selama berada di perguruan tinggi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menambah wawasan tentang penggunaan software pembuatan website dan pengolah database.
3. Menerapkan secara langsung teori-teori dan ilmu yang di peroleh dari kampus.

1.5.2 Faktor Esternal

1. Sebagai alternatif dalam menyampaikan suatu sarana informasi dan promosi berbasis *website* untuk SMAN 3 Bengkulu Selatan.
2. Sebagai contoh media informasi dalam bentuk aplikasi *website* yang ditujukan untuk masyarakat luas.
3. Untuk meningkatkan efisiensi dalam penyampaian informasi kepada pelajar dan pengunjung.
4. Sebagai sarana informasi dan promosi untuk guru dan pelajar SMAN 3 Bengkulu Selatan.

1.6 Metode Penelitian

Jenis data yang digunakan data primer, data primer adalah data yang di peroleh peneliti secara langsung (dari tangan pertama)

1.6.1 metode pengumpulan data :

1. Metode observasi

Pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti serta pencatatan secara sistematis.

2. Metode wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan responden.

3. Studi Pustaka

Pengambilan data dari buku-buku tentang *software* yang akan dipakai dengan maksud agar mendapat penjelasan yang lebih baik tentang *software* yang akan dipakai.

1.6.2 Metode Perancangan Sistem

Tahap-tahap dalam perancangan sistem adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi masalah
2. Merancang konsep
3. Merancang isi
4. Merancang naskah
5. Memproduksi sistem

1.6.3 Metode Analisis Sistem

Untuk menilai apakah sistem yang dibuat layak di gunakan atau tidak. Berikut metode-metode analisis yang di gunakan sebagai berikut :

1. Analisis PIECES
2. Analisis kebutuhan sistem
3. Analisis kelayakan sistem

1..6.4 Metode Testing

Untuk menilai sejauh mana sistem dapat berjalan dengan cara memasukkan data sampel, kemudian dilihat apakah hasilnya sudah sesuai dengan apa yang diharapkan atau belum.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini diartikan untuk bagaimana tata cara dalam penulisan skripsi yang penulis buat ini, di antaranya sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah ,perumusan masalah, batasan masalah, maksud tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang landasan teori, yaitu menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang sedang di teliti.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisa sistem, perancangan sistem dan rancangan antarmuka atau *interface* yang akan ditampilkan pada aplikasi yang dibuat.

4. BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI

Bab ini berisikan tentang proses pembuatan *website company profile*, dan juga *hardware* dan *software* apa saja yang akan dibutuhkan dalam pembuatan *website company profile*.

5. BAB V PENUTUP

Kesimpulan dari pembahasan dan saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut.

