

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

SMA NEGERI 1 Jayapura merupakan salah satu sekolah negeri yang ada di Kabupaten Jayapura. SMA NEGERI 1 Jayapura masih menggunakan mading atau majalah dinding sebagai sarana penyampaian informasi sekolah. Mading atau majalah dinding di nilai kurang memberikan informasi yang lengkap karena minimnya ruang lingkup yang diberikan, sehingga terjadi keterbatasan dalam menyampaikan informasi. Mading juga belum bisa memberikan kapasitas yang luas dalam ketersediaan tempat, sehingga banyak organisasi atau ekstrakurikuler yang tidak mendapatkan tempat untuk mencantumkan informasi yang ingin disampaikan. Hal ini memberikan nilai bahwa mading kurang efektif dan efisien untuk di jadikan satu-satunya media informasi untuk sekolah.

Selain itu SMA NEGERI 1 Jayapura masih belum dikenal banyak orang karena minimnya informasi mengenai profil sekolah, lokasi sekolah, serta mengenai fasilitas yang ada. Masyarakat harus datang sendiri ke sekolah untuk mendapatkan informasi tersebut, hal ini mengakibatkan kurang dikenalnya sekolah ini di mata masyarakat dan bisa menyebabkan penurunan jumlah siswa-siswa SMA NEGERI 1 Jayapura setiap tahunnya.

Dalam penelitian ini penulis mengambil judul “Perancangan Media Informasi Berbasis Website Pada SMA Negeri 1 Jayapura Menggunakan Laravel 5” dengan tujuan memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada pada sekolah tersebut, yaitu dengan merancang sebuah website sebagai media informasi yang lebih efektif dan efisien dan juga melalui website ini SMA NEGERI 1 Jayapura bisa dikenal luas oleh masyarakat

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diambil rumusan masalah yaitu “Bagaimana merancang website SMA NEGERI 1 Jayapura sebagai media informasi”.

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam merancang website sekolah ini ada beberapa batasan masalah yang dimiliki diantaranya :

1. Sistem ini hanya dirancang untuk menyediakan informasi seputar SMA NEGERI 1 Jayapura berupa Profil sekolah, Mading, Visi dan Misi, serta Sejarah sekolah.
2. Sistem ini menggunakan bantuan Framework Laravel 5 dalam proses perancangannya.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Perancangan website ini dapat membantu para siswa-siswi untuk memperoleh informasi sekolah lebih cepat.
2. Website sekolah ini dapat membantu memperkenalkan dan mempromosikan SMA NEGERI 1 Jayapura ke masyarakat umum.
3. Penelitian ini diharapkan mampu memberi motivasi serta wawasan sendiri bagi objek yang diteliti yaitu SMA NEGERI 1 Jayapura.

#### 1.5 Metode Penelitian

Dalam memperoleh data yang diperlukan untuk menyusun penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode yaitu :

##### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

###### 1.5.1.1 Wawancara

Melakukan Tanya jawab ataupun diskusi mengenai masalah yang diteliti dengan pihak SMA Negeri 1 Jayapura seperti kepala Sekolah, guru-guru, staf tata usaha, dan murid-murid.

###### 1.5.1.2 Observasi

Yaitu dengan suatu teknik pengumpulan data yang efektif untuk mempelajari sistem dengan cara mengamati langsung objek penelitian yakni

dengan mendatangi langsung atau melihat kondisi langsung SMA tersebut, sehingga bisa melihat lebih terperinci masalah-masalah sesuai judul penelitian.

### **1.5.2 System Development Life Cycle (SDLC)**

Secara umum tahap-tahap dalam System Development Life Cycle (SDLC) terbagi dalam beberapa tahap :

#### **1.5.2.1 Perencanaan**

Merupakan tahap awal dari pengembangan sistem, tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan memprioritaskan sistem yang akan dikembangkan. Sasaran-sasaran yang ingin dicapai, jangka waktu pelaksanaan serta mempertimbangkan dana yang tersedia dan siapa yang akan melaksanakan. Tahap perencanaan menjadi penting karena permasalahan yang sebenarnya didefinisikan dan diidentifikasi secara rinci.

#### **1.5.2.2 Analisis**

Analisis sistem adalah penelitian atas sistem yang telah ada dengan tujuan untuk merancang sistem baru atau memperbaharui sistem yang sudah ada.

#### **1.5.2.3 Perancangan**

Perancangan sistem adalah penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru. Jika sistem ini berbasis komputer, rancangan dapat menyertakan spesifikasi jenis peralatan yang akan digunakan

#### 1.5.2.4 Penerapan

Penerapan merupakan kegiatan memperoleh dan mengintegrasikan sumber daya fisik konseptual yang menghasilkan suatu sistem yang bekerja. Pada tahapan ini dilakukan beberapa hal yaitu : Coding, Testing, serta Instalasi. Output dari tahapan ini adalah Source code, Produser, dan Pelatihan.

#### 1.5.2.5 Penggunaan

Tahap penggunaan terdiri dari 3 langkah yaitu :

#### 1.5.2.6 Menggunakan Sistem

Pemakai menggunakan sistem untuk mencapai tujuan yang diidentifikasi pada tahap perencanaan.

#### 1.5.2.7 Audit Sistem

Setelah sistem baru mapan, penelitian formal dilakukan untuk menentukan seberapa baik sistem baru itu memenuhi kriteria kinerja. Studi semacam ini disebut dengan penelaahan setelah penerapan (*postimplementation review*) dan dapat dilakukan oleh seseorang dari jasa informasi atau oleh seorang auditor internal.

#### 1.5.2.8 Memelihara Sistem

Selama menggunakan sistem, berbagai modifikasi dibuat sehingga sistem akan terus memberikan dukungan yang diperlukan. Modifikasi ini disebut dengan pemeliharaan sistem (*System Maintenance*).

## 1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan tugas akhir ini disusun secara sistematis ke dalam lima bab, masing-masing bab diuraikan sebagai berikut :

### 1. Bab 1 - PENDAHULUAN

Berisi penjelasan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### 2. Bab 2 - LANDASAN TEORI

Berisi tentang teori yang mendukung masalah yang akan dibahas.

### 3. Bab 3 - ANALISIS DAN PERANCANGAN

Membahas identifikasi masalah, analisis sistem, perancangan sistem, dan perancangan *database*.

### 4. Bab 4 - IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Membahas implementasi dan evaluasi terhadap sistem yang telah dibuat.

### 5. Bab 5 - PENUTUP

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran dari permasalahan yang telah ditulis dalam laporan ini untuk pengembangan lebih lanjut.