

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dunia saat ini telah menjadi peranan penting dalam kehidupan manusia. Teknologi membantu manusia untuk mengerjakan pekerjaan sehari-hari. Dari pekerjaan sulit itu menjadi mudah karena adanya teknologi. Teknologi menjadi seakan berperan baik bagi kehidupan manusia. Perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat dalam dunia ini, membuat banyak masyarakat sadar akan pentingnya informasi. Ada banyak sekali sejarah teknologi informasi yang bisa kita rujuk pada masa sebelumnya. Salah satunya misalnya adalah dengan penemuan radio, ditemukannya kamera, gambar bergerak, dan televisi. Secara umum, perkembangan yang pesat dalam dunia teknologi informasi dimulai pada tahun 1994 khususnya di Indonesia, yang diikuti dengan berbagai macam perkembangan teknologi yang lain seperti internet. Beberapa hal yang mempengaruhi perkembangan teknologi diantaranya adalah ketersediaan infrastruktur. Di negara Indonesia sendiri, sejarah perkembangan teknologi informasi masih terus berjalan. Perkembangan teknologi informasi di Indonesia tidak bisa disamakan dengan perkembangan teknologi di negara maju seperti Jepang, Inggris, Amerika Serikat, dan Singapura, karena perbedaan infrastruktur, wilayah, dan lain sebagainya. Handayani (2014)

Perkembangan Teknologi Informasi dalam dunia pendidikan juga mendapat dampak positif. Dengan berkembangnya Teknologi Informasi, dunia pendidikan mulai memperlihatkan perubahan yang cukup signifikan. Ada perubahan-perubahan cara mengajar yang berkembang dalam dunia pendidikan. Sekarang ini, jarak dan waktu bukanlah sebagai masalah yang berarti untuk transfer ilmu pengetahuan. Banyak software dan aplikasi yang dibuat untuk memfasilitasi dalam transfer pengetahuan ini. Salah satu teknologi yang sangat berperan untuk menyebarkan informasi pendidikan adalah teknologi web.

Sebagai salah satu institusi pendidikan SMP Santu Klaus Kuwu sangat berperan penting dalam mengembangkan ilmu pengetahuan secara umum. Dari tahun ke tahun sekolah tersebut telah mampu meningkatkan mutu pendidikan dengan prestasi-prestasi yang telah diraih, diantaranya menjuarai lomba debat tingkat SMP kabupaten manggarai, lomba paduan suara, olimpiade matematika tingkat SMP yang diselenggarakan oleh STKIP Ruteng, lomba puisi, dan lomba pidato bahasa inggris yang diselenggarakan oleh STIPAS Ruteng. Akan tetapi masyarakat luas kurang begitu mengenal sekolah tersebut dan hanya masyarakat sekitar sekolah tersebut saja yang mengetahui informasi-informasi terbaru. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya media publikasi untuk memperkenalkan sekolah kepada masyarakat luas. Selama ini SMP Santu Klaus Kuwu melakukan promosi untuk memperkenalkan sekolahnya difokuskan melalui media cetak yaitu spanduk maupun brosur. Hal ini akan memakan waktu dan juga biaya, karena

setiap tahunnya SMP Santu Klaus Kuwu harus mencetak beberapa spanduk untuk dipajang ditempat-tempat tertentu seperti, di pintu gerbang masuk sekolah, di cabang masuk sekolah, di jalan umum menuju sekolah dan juga brosur yang jumlahnya ratusan untuk dibagikan kepada siswa agar disebarakan ke masyarakat. Dampaknya juga selama ini jumlah siswa yang mendaftar di setiap tahun memiliki penurunan kurang dari target yang diharapkan sekolah. Berikut ini data penerimaan peserta didik serta target yang diharapkan dapat dilihat pada Tabel 1.1

Tabel 1.1 Target dan Relasi Pendaftar

Tahun Pelajaran	Jumlah Pendaftar	
	Target	Realisasi
Tahun 2018/2019	250	220
Tahun 2017/2018	210	197
Tahun 2016/2017	200	196
Tahun 2015/2016	200	190
Tahun 2014/2015	190	186

Berdasarkan keterbatasan dan masalah yang ada, perlu dibuatnya sebuah Website Promosi SMP Santu Klaus Kuwu dalam upaya membantu pengenalan profil dan informasi tentang sekolah kepada masyarakat serta mempermudah masyarakat dalam mengakses guna mencari informasi dari sekolah terkait dan mempermudah dalam melayani masyarakat itu sendiri tanpa harus turun langsung kesekolah tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adanya kebutuhan akan suatu media promosi terintegrasi yang menyediakan informasi mengenai SMP Santu Klaus Kuwu
2. Masih kurangnya media promosi yang dapat menjangkau masyarakat luas untuk penyebaran informasi.

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah , sebagai berikut :

1. *Website* yang digunakan nantinya akan digunakan sebagai sarana publikasi.
2. Data yang di ambil hanya menyangkut profil sekolah, data pendidik, biaya pendaftaran dan SPP, kegiatan ekstra dan intra, fasilitas dan informasi informasi.

1.4 Tujuan Dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merekayasa suatu web promosi SMP Santu Klaus Kuwu, sehingga memudahkan pihak sekolah dan masyarakat untuk memberikan dan mengakses informasi yang akurat mengenai sekolah tersebut melalui *Website* sekolah.

1.4.2 Manfaat

Manfaat diperoleh dari penelitian ini adalah memberikan pengetahuan dan pemahaman lebih mengenai bagaimana penggunaan suatu website

promosi sehingga memudahkan pihak sekolah dan masyarakat untuk memberikan dan mengakses informasi mengenai SMP Santu Klaus Kuwu serta hasilnya bisa digunakan sebagai referensi untuk penulisan selanjutnya.

1.5 Metodologi Penelitian

Menurut Pressman (2005) *Linear Sequential Model* adalah suatu metodologi pengembangan perangkat lunak yang melakukan pendekatan secara sistimatis dan urutan mulai dari level kebutuhan sistem ke tahap analisis, desain, *coding*, dan pengujian atau *testing*. Adapun tahapan-tahapan yang penting dalam model ini yaitu :

1.5.1 Analisis/Analysis

Analisis kebutuhan sistem dilakukan untuk mengetahui produk yang disediakan oleh sistem yang dibangun agar dapat melayani kebutuhan konsumen sistem, analisis ini meliputi analisis peran sistem dan analisis peran pengguna. Terdapat tiga kategori dalam menganalisa kebutuhan sistem pengumpulan data ini, yaitu :

a. Pengamatan (*Observasi*)

Metode observasi adalah suatu teknik pengumpulan data dengan cara turun langsung di lapangan atau obyek untuk meneliti dan meminta keterangan mengenai masalah-masalah yang dihadapi dalam pengolahan data untuk dibuat pemecahannya. Pada tahap ini dilakukan pengamatan terhadap proses informasi kepada pihak sekolah dan melakukan penelitian secara langsung terhadap proses

kegiatan yang terjadi sehingga dapat diketahui urutan-urutan dari awal sampai akhir.

b. Wawancara (*interview*)

Wawancara ini dilakukan dengan mengajukan pertanyaan lisan pada bagian-bagian yang terkait.

c. Metode kepustakaan

Dilakukan dengan mengumpulkan data yang berhubungan dengan sistem informasi terutama buku dan catatan serta bahan-bahan pustaka lainya yang ada hubungan dengan masalah yang sedang diteliti.

1.5.2 Desain/*Design*

Pada tahap ini dilakukan desain sistem baru yang disesuaikan dengan hasil analisis. Dalam tahapan ini ditentukan bagaimana sistem dijalankan. dalam hal ini kebutuhan dan persyaratan *hardware*, *software* meliputi desain *user interface*, desain *form* dan *report*, desain *database* dan infrastruktur jaringan. Desain aliran data digambarkan dengan *Entity Relationship Diagram* (ERD) sedangkan aliran proses digambarkan dengan *Data Flow Diagram* (DFD).

1.5.3 Code/*Coding*

Pengkodean merupakan tahapan menerjemahkan hasil desain logis dan fisik ke dalam kode-kode program komputer. Pada tahap ini, perancangan dan desain aplikasi diimplementasikan dengan *PHP* dan database *MySQL*. Aplikasi dibangun dengan Sublime Text 3 untuk

mempermudah desain antarmuka dan database yang digunakan adalah *MySQL*, pemilihan ini dikarenakan *MySQL* mudah dan tidak berat dalam pengoperasiannya, serta menggunakan *Xampp* sebagai web server.

1.5.4 Pengujian/*Testing*

Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibangun telah berjalan dengan baik dan memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan. Setelah melalui tahap-tahap pembuatan sistem maka diadakan uji coba. Dalam penelitian ini proses uji coba dilakukan dengan menggunakan metode pengujian, yaitu pengujian *black box*. Pengujian *black box* mengamati hasil eksekusi dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Tujuan metode pengujian ini adalah mencari kesalahan pada fungsi yang salah atau hilang sehingga menemukan cacat yang mungkin terjadi pada saat pengkodean.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar alur penelitian Tugas Akhir ini lebih mudah dipahami, maka penelitian ini disajikan dalam sistematika penulisan sebagai berikut :

Bab I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

Bab II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang konsep-konsep dasar dari hal-hal

yang berkaitan dengan masalah dan pembuatan sistem yang akan dibangun.

Bab III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang definisi sistem, analisis dan perancangan sistem serta sistem perangkat pendukung.

Bab IV IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini membahas tentang implementasi sistem perangkat lunak berdasarkan analisis dan perancangan pada sebelumnya.

Bab V PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL

Bab ini berisi tentang implementasi hasil desain pada bab empat dan penyesuaian kebutuhan sistem agar sistem berjalan dengan optimal.

Bab VI PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penyusunan laporan Tugas Akhir yang telah disusun.