BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Informasi menjadi faktor penting dalam perkembangan dunia usaha, pariwisata, dan pendidikan. Tidak bisa dipungkiri, dewasa ini perkembangan teknologi informasi mulai masuk ke berbagai wilayah di Indonesia. Internet merupakan salah satu media informasi yang digunakan oleh berbagai macam perusahaan dan instansi, baik instansi pemerintahan ataupun instansi pendidikan dalam memperkenalkan produk atau jasa yang ditawarkan kepada masyarakat. Dinilai dari segi efisiensi dan efektifitasnya internet lebih unggul dibandingkan dengan media informasi lainnya.

SMP Negeri 2 Banjar yang terletak di jalan BKR/Pegadaian No.16 Desa Hegarsari Kecamatan Pataruman Kota Banjar Telepon (0265)741124, merupakan salah satu sekolah lanjutan tingkat pertama di kota Banjar yang sedang melakukan pengembangan bidang teknologi informasi, terutama teknologi informasi berbasis web. Sebagai salah satu sekolah unggulan, SMP Negeri 2 Banjar harus bisa bersaing dengan sekolah unggulan lainnya baik sekolah menengah swasta ataupun sekolah menengah negeri.

Dari hasil penelitian dan hasil wawancara yang telah dilakukan, terdapat kendala yang ditemukan diantaranya informasi mengenai profil sekolah yang belum tersebar luas, hal ini dikarenakan informasi mengenai SMP Negeri 2 Banjar

mulai dari profil sampai ke penerimaan siswa baru hanya ditempel di papan pengumuman sehingga untuk mengetahui informasi tersebut masyarakat harus datang langsung ke sekolah.

Selain hal tersebut masih terdapat keterlambatan informasi nilai kepada siswa. Apabila siswa ingin mengetahui semua nilai, siswa harus menanyakan langsung kepada semua guru tiap mata pelajaran yang siswa ikuti atau melihat di papan pengumuman. Akan tetapi tidak semua guru mengumumkan nilai di papan pengumuman, sehingga siswa merasa kesulitan untuk mengetahui nilai hasil ujian.

Kendala lain yang ditemukan adalah adanya kesulitan komunikasi antara orang tua wali dari setiap siswa dengan wali kelas, hal tersebut membuat orang tua wali yang ingin mengetahui perkembangan anaknya di sekolah harus menghadap langsung ke wali kelas anak walinya.

Tidak adanya komunikasi antar alumni membuat tali silaturahmi antara alumni SMP Negeri 2 Banjar terputus. Oleh sebab itu, untuk mengatasi masalah yang telah diuraikan di atas perlu dibangun sebuah web SMP Negeri 2 Banjar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul adalah :

1. Bagaimana cara menyebarluaskan informasi mengenai profil sekolah dan pengumuman penerimaan siswa baru?
2. Bagaimana cara mempercepat informasi nilai kepada siswa?

3. Bagaimana cara menaggulangi kesulitan komunikasi antara orang tua wali dengan wali kelas?
4. Bagaimana cara menyambung komunikasi antar alumni?

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari pembuatan laporan ini adalah untuk merancang dan membangun web SMP Negeri 2 Banjar.

Tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan laporan ini adalah :

1. Memperluas informasi tentang SMP Negeri 2 Banjar dan penerimaan siswa baru.
2. Mempercepat informasi nilai kepada siswa.
3. Mempermudah komunikasi antara orang tua wali dengan wali kelas anak walinya.
4. Mewujudkan komunikasi antar alumni agar terjalin kembali sehingga bisa bertukar informasi yang bermanfaat baik bagi alumni sendiri ataupun pihak sekolah.

1.4 Batasan Masalah

Mengingat ruang lingkup yang akan dibahas begitu luas, maka dibutuhkan batasan masalah sebagai berikut :

1. Data yang akan diolah pada web ini adalah profile sekolah, data galeri, data ekstrakulikuler, data guru, data siswa, data nilai, data materi, data orang tua wali dan data alumni.

2. Proses yang terdapat pada web ini adalah pengolahan profile sekolah, pengolahan data galeri, pengolahan data ekstrakulikuler, pengolahan data guru, pengolahan data siswa, pengolahan data nilai, pengolahan data materi, pengolahan data orang tua wali dan pengolahan data alumni.
3. Info data yang diperoleh pada web ini adalah info profile sekolah, info data galeri, info data ekstrakulikuler, info data guru, info data siswa, info data nilai, info data orang tua wali, info data materi dan info data alumni.
4. Semua pengolahan data dilakukan oleh bagian multimedia sebagai admin kecuali input data nilai oleh guru.
5. Siswa, guru, alumni dan orang tua bisa mengirim pesan dan gabung di forum SMP Negeri 2 Banjar.
6. Model analisis perangkat lunak yang digunakan adalah pemodelan analisis terstruktur. Alat yang digunakan adalah *flowmap* dan *diagram E-R*, dan untuk menggambarkan proses yang digunakan adalah DFD (*Data Flow Diagram*).
7. Web SMP Negeri 2 Banjar dibangun menggunakan PHP (*Personal Home Page*), MySQL sebagai *database* dan untuk desain digunakan Adobe Photoshop CS3.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan untuk pembuatan laporan dan pembangunan web SMP Negeri 2 Banjar adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yang berkaitan dengan penyusunan laporan dan pembuatan web SMP Negeri 2 Banjar adalah sebagai berikut :

a. Studi Pustaka

Studi pustaka digunakan untuk mengumpulkan data kepustakaan dengan menggunakan berbagai *literature* yang menunjang dan berkaitan dengan materi yang diambil meliputi pengumpulan buku-buku sumber, majalah dan informasi dari internet.

b. Wawancara

Wawancara dugunakan untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan pembuatan laporan dan pembangunan web.

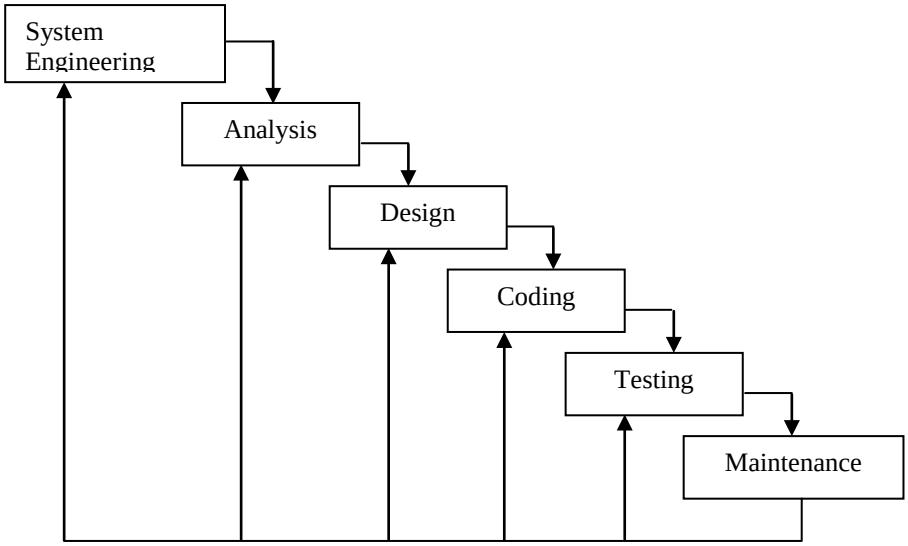
c. Observasi

Observasi dilakukan untuk pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung keadaan di SMP Negeri 2 Banjar dengan segala aspek kegiatan yang berkaitan dengan pembuatan laporan dan pembangunan web.

2. Model Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan dalam pembangunan web ini menggunakan metode *waterfall,* yaitu :

a. *System Enginerring* adalah tahap observasi dimana metode ini digunakan untuk mendapatkan data-data di lapangan seperti data profile sekolah, data galeri, data ekstrakulikuler, data guru, data siswa, data nilai, dan data alumni.
b. *Analysis* adalah mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh aplikasi yang akan dibangun.
c. *Design* adalah perancangan antarmuka dari hasil analisis kebutuhan yang telah selesai dikumpulkan secara lengkap.
d. *Coding* adalah tahap penterjemahan data atau pemecahan masalah perangkat lunak yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman yang telah ditentukan.
e. *Testing* adalah tahap pengujian digunakan untuk memeriksa apakah perangkat lunak yang dibuat sudah sesuai dengan spesifikasinya atau tidak.
f. *Maintenance* adalah tahap pemeliharaan perangkat lunak yang telah selesai dibuat, dan perangkat lunak yang dibuat dapat mengalami perubahan sesuai permintaan dari pengguna.



Gambar I.1 *Waterfall Model*

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu: tinjauan umum perusahaan dan landasan teori. Tinjauan umum perusahaan berisi tentang sejarah singkat perusahaan, visi, misi, dan struktur organisasi sedangkan landasan teori berisi teori-teori pendukung dalam merancang dan membangun web SMP Negeri 2 Banjar.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini, analisis sistem yang sedang berjalan pada aplikasi ini sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat disertai juga dengan hasil pengujian dari aplikasi ini yang dilakukan di SMP Negeri 2 Banjar sehingga diketahui apakah web yang dibangun sudah memenuhi syarat sebagai aplikasi yang *user-friendly*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan tentang keseluruhan dari pembangunan aplikasi ini dan saran tentang aplikasi ini untuk masa yang akan datang.