BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kecanggihan teknologi terutama di bidang IT kini telah banyak memberikan kontribusi yang positif terutama dalam penyampaian informasi di bidang pengajaran.

Banyak bentuk teknologi di bidang IT yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam bidang pengajaran. Salah satu bentuk teknologi yang digunakan adalah penyampaian informasi lewat ebook. Bentuk ebook yang paling umum digunakan di dunia IT berupa dokumen berbentuk file pdf.

Penggunaan ebook di Indonesia sebagai alat penyampaian informasi terutama di bidang pengajaran masih belum diminati karena bentuk ebook yang digunakan kurang menarik dan sangat membosankan untuk membacanya.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka untuk meningkatkan penggunaan ebook sebagai alat penyampaian informasi terutama di bidang peng ajaran maka dikembangkanlah sebuah ebook interaktif dengan desain dan warna yang menarik. Diharapkan dengan desain dan warna yang menarik tersebut dapat meningkatkan minat baca ebook.

Untuk itu sebuah perusahaan pengembang perangkat lunak yakni CV. Sopindo Multi System mengembangkan sebuah ebook interaktif Tutorial HTML.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah diungkapkan sebelumnya, ada baiknya untuk membuat suatu alternatif metode pengajaran yang dapat memberikan suatu warna tersendiri agar metode pengajaran lebih berkesan. Berdasarkan alasan di atas, maka akan dicoba diuraikan beberapa permasalahan yang ada yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana mendesain ebook agar memiliki tampilan dan warna yang menarik.
2. Bagaimana menyusun materi pengajaran yang menarik dan lebih interaktif.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari penulisan laporan Kerja Praktek ini adalah membuat ebook interaktif Tutorial HTML.

1.3.2 Tujuan

1. Mengenalkan HTML
2. Meningkatkan minat baca karena design yang lebih menarik

1.4 Batasan Masalah

Dalam membuat aplikasi ini memiliki batasan – batasan masalah, antara lain :

1. Software yang digunakan Edit plus_2, Adobe Photoshop CS3, Corel Draw GS 12, Ebook pack Express 1.75.

2. Sistem Operasi yang mendukung system aplikasi ini adalah windows 2000 dan windows XP.
3. Aplikasi yang dibangun adalah ebook interaktif.
4. ebook yang dibuat diperuntukan bagi pengguna IT tingkat pemula.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian tugas akhir ini menggunakan dua metode yaitu pengumpulan data dan metode pengembangan sistem.

1.5.1 Metodologi Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data ini merupakan tahap-tahap dalam melakukan penelitian. Adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan data ini terdiri dari :

1. Observasi, yaitu dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung atas objek penelitian.
2. Wawancara (*Interview*), yaitu mengadakan wawancara atau tanya jawab langsung kepada beberapa bagian yang terkait dalam penyusunan laporan ini.

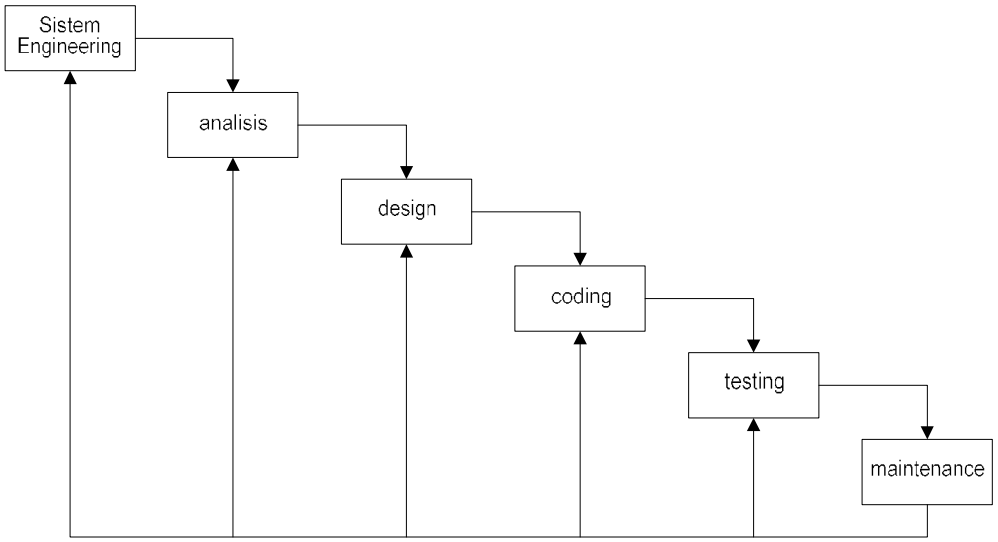
Studi Kepustakaan, yaitu dilakukan dengan maksud untuk menggali teori teori dasar serta konsep-konsep yang berhubungan dengan penelitian serta orientasi yang luas mengenai topik yang dipilih guna mendapatkan data sekunder.

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem ini merupakan urutan tahapan / prosedur yang akan dilaksanakan dalam melakukan perancangan / pembuatan sistem informasi ini. Adapun metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini terdiri dari :

1. *Sistem Engineering*, melakukan pengumpulan data dan penetapan kebutuhan semua elemen sistem.
2. *Analysis*, melakukan analisis dan menetapkan kebutuhan perangkat lunak. fungsi formasi dan *interfacing*.
3. *Design*, menetapkan domain informasi unruk perangkat lunak, fungsi dan *interfacing*.
4. *Coding*, pengkodean yang mengimplementasikan hasil desain kedalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh mesin komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu.
5. *Testing*, melakukan pengujian kebenaran logic dan fungsionalitas.

Dengan adanya teori yang menjelaskan tentang pengertian sistem tersebut maka metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah berdasarkan paradigma waterfall yang terdiri dari *Sistem Engineering, Sistem Analysis, Design, Coding, Testing dan Maintenance*. Untuk lebih jelasnya tahapan tahapan dari paradigma Waterfall dapat dilihat pada Gambar 1.1 berikut ini:



Gambar 1.1 Metode Model Waterfall

1.6 Sistematika Pelaporan Kerja Praktek

BAB I Pendahuluan

Membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian, sistematika penulisan laporan kerja praktek.

BAB II Ruang Lingkup Instansi

Membahas tentang Sejarah Instansi,Tempat dan Kedudukan Instansi, Bentuk dan Badan Hukum Instansi, Bidang pekerjaan Instansi, Struktur Organisasi Instansi, Divisi tempat kerja praktek.

BAB III Kegiatan Selama Kerja Praktek

Membahas tentang Jadwal Kerja Praktek, analisis sistem, perancangan program, implementasi program.

BAB IV Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi Kesimpulan dari seluruh kegiatan penyusunan laporan kerja praktek dan juga Saran sebagai tanggapan terhadap hasil Laporan Kerja Praktek.