BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan *internet* pada jaman sekarang sudah mengalami kemajuan yang sangat pesat, dan menjadi suatu hal yang berguna dan penting bagi masyarakat. Hal ini disebabkan bahwa di dunia *internet*, informasi dapat disediakan untuk masyarakat seluruh dunia dan tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Dan untuk menyampaikan informasi di dunia *internet* dikenal suatu media untuk meletakkan informasi tersebut secara *online* yaitu *web*.

Web atau www (*World Wide Web*) adalah sebuah metode baru yang berjalan di dunia *internet* yang akhir – akhir ini berkembang dengan cepat. Dengan adanya media ini, seseorang dapat menciptakan puluhan bahkan ratusan aplikasi yang berjalan di bawah *web* (*underweb*).

Yayasan Lampu Indonesia merupakan lembaga sosial kemanusiaan yang konsen pada pemberdayaan komunitas bagi terwujudnya kemandirian dan kesejahteraan. Saat ini, masyarakat masih banyak yang belum mengetahui apa itu Yayasan Lampu Indonesia dan apa saja yang terdapat di dalam nya. Selama ini masyarakat mengetahui informasi tentang Yayasan Lampu Indonesia hanya melalui media cetak dan radio saja, oleh karena itu di butuhkan suatu media yang dapat menyamaikan informasi, dimana Yayasan Lampu Indonesia dapat

membagikan informasi yang dimiliki kepada masyarakat dengan cepat, sehingga Yayasan Lampu Indonesia ini dapat dikenal oleh masyarakat luas.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian Latar belakang di atas, terdapat permasalahan Bagaimana membuat Website Yayasan Lampu Indonesia ?

1.3. Maksud dan Tujuan

1.3.1. Maksud

Pembangunan website ini dimaksudkan untuk Membangun sebuah Situs Yayasan Lampu Indonesia.

1.3.2. Tujuan

Tujuan dari Pembangunan Website ini adalah :

a. Mempermudah pihak Yayasan Lampu Indonesia untuk menyediakan media promosi pelayanan dan memperkenalkan yayasan lampu indonesia dengan cepat.
b. Mempermudah masyarakat untuk mendapatkan informasi yang di butuhkan yang terdapat di Yayasan Lampu Indonesia.

1.4. Batasan Masalah

Ruang Lingkup permasalahan dalam merancang website ini antara lain :

a. Website yang dibangun digunakan sebagai media informasi mengenai Yayasan Lampu Indonesia dan menampilkan kegiatan sosial apa saja yang dilakukan oleh yayasan lampu. Indonesia terhadap masyarakat.
b. Website hanya dikelola oleh admin.
c. Website dibangun dengan menggunakan CMS JOOMLA, XAMPP sebagai server (*localhost*) dan MySQL sebagai Database server.
d. Editor gambar menggunakan Adobe Photoshop CS3.

1.5. Metode Penelitian

Dalam Pembuatan Website Lampu Indonesia metode penelitian yang dipakai adalah pengumpulan data dan pembangunan aplikasi. Penulis mendapatkan data dan informasi sebagai bahan penyusunan laporan ini melalui beberapa cara:

1.5.1. Tahap Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Studi Literatur

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan *literature*, jurnal, *paper*dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

b. Observasi

Teknik pengumpuan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalan yang diambil.

c. Interview

Teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan Tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topic yang diambil

1.5.2. Tahap Pembangunan Aplikasi

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak scara *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya :

a. *System information/engineering*

Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

b. *Analisis*

Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

c. *Design*

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

d. *Coding*

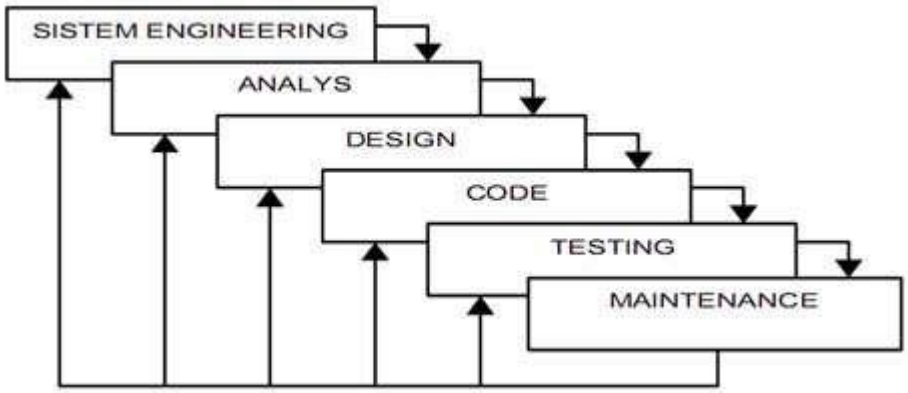
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman tertentu.

e. *Testing*

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. *Maintenance*

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapatmengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.



Gambar I-1 Model Waterfall

1.6. Sistematika Pelaporan Kerja Praktek

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini penulis membahas tentang Latar Belakang , Maksud dan Tujuan Penulisan, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini penulis membahas mengenai Tinjauan Pustaka, yang di dalamnya terdapat Profil Tempat Kerja Praktek tang berisikansejarah singkat mengenai instansi tempat penulis melakukan kerja praktek, Logo Instansi, Badan Hukum Instansi, dan struktur organisasi beserta *job description,* dengan Landasan Teori yang penulis gunakan untuk MembangunSistem Informasi Yayasan lampu Indonesia.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil Sistem Informasi yang dibangundan Sistem pedukung yang digunakan dalam membangun Website di Yayasan Lampu Indonesia

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi mengenai kesimpulan dari laporan yang telah dibuat dan juga saran – saran khususnya untuk Informasi di Yayasana Lampu Indonesia dan juga mengenai kegiatan praktek kerja lapangan itu sendiri.