BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada saat ini, teknologi informasi dan komunikasi mengalami perkembangan begitu pesat. Dengan adanya teknologi informasi, pengguna dapat melakukan proses pertukaran data serta mengakses informasi sesuai kebutuhan secara cepat. Dan akibat dari kemajuan tersebut, membuat masyarakat mulai bergantung pada teknologi informasi. Salah satu dari kemajuan dari teknologi informasi adalah dengan adanya teknologi *Website.* Dengan adanya teknologi tersebut, pengembang dapat membuat suatu aplikasi yang dimana dapat diakses oleh para pengguna di seluruh dunia.

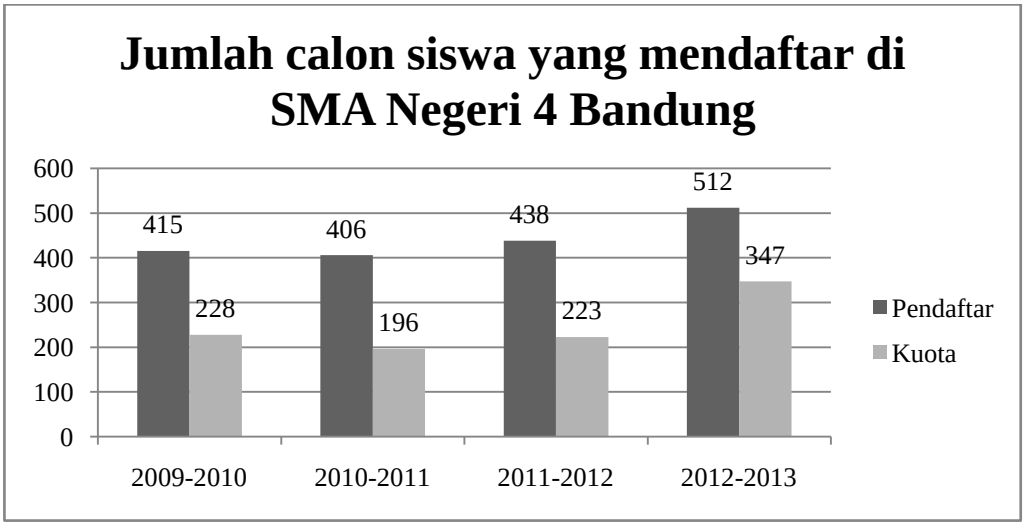
Masyarakat menggunakan teknologi *Website* dalam berbagai keperluan, mulai dari menulis perjalanan hidup maupun bertukar informasi. Bahkan, sebuah organisasi khususnya baik perusahaan maupun instansi menggunakan teknologi *Website* sebagai alat bisnis yang dimana dari sebagai media promosi sampai aplikasi yang digunakan pengguna dalam melakukan transaksi.

Instansi khususnya Lembaga pendidikan (dalam hal ini sekolah) dapat memanfaatkan *Website* tersebut sebagai sarana penunjang pembelajaran dan diskusi baik siswa maupun guru. Selain itu, *Website* tersebut dapat digunakan sebagai media promosi bagi calon siswa yang akan melanjutkan pendidikannya.

Dengan adanya *Website* tersebut maka lembaga pendidikan dapat melayani pelaku instansi (siswa dan guru) dimana saja dan kapan saja.

SMA Negeri 4 Bandung merupakan satu dari beberapa lembaga pendidikan yang ada saat ini. Sekolah tersebut memiliki fasilitas yang memadai dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Mulai dari ruangan kelas, tersedianya laboratorium, kantin, lapangan olahraga, serta memiliki sistem informasi yang telah terkomputerisasi. Dengan adanya fasilitas yang menunjang tersebut maka tidak sedikit dari siswa memperoleh prestasi, baik akademik maupun non-akademik.

Berdasarkan dasar diatas, maka terjadi peningkatan jumlah pendaftar atas sekolah terebut seperti yang tertera pada diagram dibawah ini.



Gambar 1.1. Jumlah pendaftar SMA Negeri 4 Bandung

Pada gambar diatas terlihat jumlah pendaftar yang mengalami peningkatan dari tiap awal tahun pelajaran. Dan, pihak sekolah juga mulai membangun

beberapa ruangan kelas baru untuk menambah daya tampung (kuota) dari sekolah tersebut.

Setiap organisasi dalam melakukan aktivitas yang dianggap penting mendokumentasikan kegitan yang dilakukan oleh organisasi tersebut (baik merencanakan suatu kegiatan maupun kegiatan yang dapat berpengaruh bagi organisasi tersebut). Begitu juga dengan lembaga pendidikan. Dengan adanya media pemberitaan, maka masyarakat dapat melihat bagaimana kegiatan yang dilakukan lembaga pendidikan pada waktu saat itu juga. Adapun pemberitaan terhadap SMA Negeri 4 Bandung justru dilakukan oleh media lain. Hal ini menyebabkan masyarakat hanya dapat mendapatkan sebagian informasi tentang SMA Negeri 4 Bandung.

Untuk menunjang pembelajaran, maka biasanya siswa akan diberi tugas sesuai dengan materi yang didapat, baik dalam bantuk jangka pendek maupun jangka panjang, dan juga baik dalam bentuk tugas individu maupun kelompok. Ketika hasil dari pekerjaan tersebut harus dikumpulkan dalam bentuk suatu file komputer, siswa masih harus mengumpulkannya langsung kepada guru yang bersangkutan.

Selain memberikan tugas, guru juga memberikan suatu kuis kepada siswa. Dengan adanya kuis maka guru bisa mengetahui apa yang siswa ketahui setelah melalui kegiatan pembelajaran. Pada saat kuis khususnya soal pilihan ganda, kuis dikumpulkan untuk diperiksa. Kemudian, guru harus memeriksa satu-persatu kuis

yang telah dikerjakan oleh sisiwa, sehingga memerlukan waktu beberapa hari untuk dapat diumumkan nilai kuis tersebut kepada siswa.

Inilah yang mendorong untuk menganalisa dan membuat *Website* SMA Negeri 4 Bandung. Mengingat pengguna internet di indonesia terus meningkat, dengan dibangunnnya *Website* tersebut diharapkan selain dapat menunjang pembelajaran, juga dapat memberikan informasi kepada masyarakat, sehingga dapat menarik minat calon siswa untuk menjadikan SMA Negeri 4 Bandung sebagai salah satu pilihan untuk melanjutkan pendidikannya yang dimana dapat menginkatkan kualitas penilaian terhadap sekolah tersebut. Maka itulah, judul yang diambil adalah **"*WEBSITE* SMA NEGERI 4 BANDUNG"**.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, permasalahan yang terdapat di SMAN 4 Bandung dapat diidentifikasikan sebagai berikut :

1) Dibutuhkan suatu media yang menyediakan informasi yang memungkinkan masyarakat umum untuk melihat informasi yang berhubungan dengan sekolah.

2) Siswa masih harus bertemu dengan guru dalam mengumpulkan tugas berbentuk file komputer.

3) Guru masih harus memeriksa dan melakukan penilaian manual dari kuis pilihan ganda yang dikumpulkan dari siswa.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, didapatkan rumusan masalah pada sistem tersebut, yaitu :

1) Bagaimana proses pemberitaan serta pemberian tugas dan kuis yang dilakukan oleh SMA Negeri 4 Bandung?

2) Bagaimana merancang *Website* SMA Negeri 4 Bandung?

3) Bagaimana mengimplementasikan *Website* SMA Negeri 4 Bandung?

4) Bagaimana menguji *Website* SMA Negeri 4 Bandung?

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan diadakannya penelitian terhadap SMAN 4 bandung adalah sebagai berikut :

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk membuat sebuah *Website* SMA Negeri 4 Bandung yang diharapkan dapat menunjang kegiatan pembelajan serta sebagai media informasi bagi SMA Negeri 4 Bandung.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian yang dilakukan di SMAN 4 Bandung adalah sebagai berikut :

1) Untuk mengetahui bagaimana proses pemberitaan beserta pemberian tugas dan kuis yang dilakukan oleh SMA Negeri 4 Bandung sehingga dapat diketahui kekurangannya.

2) Untuk merancang *Website* SMAN 4 Bandung sebagai solusi dari permasalahan tersebut.

3) Untuk mengimplementasikan *Website* SMA Negeri Bandung ke lapangan.

4) Untuk melakukan pengujian pada *Website* SMA Negeri 4 Bandung agar pada saat digunakan tidak terdapat kejanggalan didalamnya.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Akademik

a. Bagi Pengembangan Ilmu

Usulan penelitian ini diharapkan berguna bagi pengembangan bidang keilmuan khususnya bidang Sistem Informasi tentang *Website*. Diharapkan temuan – temuan yang diperoleh dapat menjadi bahan –

bahan pengkajian dan pengembangan bagi mahasiswa Universitas Komputer Indonesia khususnya mahasiswa bidang studi Sistem Informasi.

b. Bagi Peneliti

Usulan penelitian ini diharapkan berguna bagi peneliti sendiri khususnya dalam menambah dan memperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek, belajar menganalisis dan melatih daya fikir dalam mengambil kesimpulan atas permasalah yang ada didalam lapangan, khususnya dalam perancangan dan pembuatan *Website*.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain atau para akademik yang akan mengambil penelitian tentang Website.

1.4.2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Pihak SMA Negeri 4 Bandung

Bagi kepentingan Instansi khususnya pada SMA Negeri Bandung diharapkan penelitian ini diharapkan dapat memiliki gambaran tentang aplikasi *Website* SMA Negeri 4 Bandung. Dengan ada *Website* ini diharapkan dapat menunjang pelajaran baik siswa maupun guru.

b. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan berguna bagi masyarakat khususnya bagi orang tua calon siswa. Dengan adanya *Website* ini diharapkan dapat melihat informasi yang ada pada sekolah tersebut yang kemudan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan buat orang tua calon siswa dalam memilih Lembaga pendidikan, khususnya SMA.

1.5. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang telah dikemukakan diatas, maka terdapat pokok permasalahan yang menjadi batasan pembatasan dari penelitian ini, diantaranya :

1) Aplikasi ini bersifat Web Aplication yang menggunakan Bahasa Indonesia.
2) *Website* SMA Negeri 4 Bandung menyediakan fasilitas berupa pemberitaan, pemberian tugas, serta pemberian kuis.
3) *Website* SMA Negeri 4 Bandung ini ditujukan kepada siswa, guru, serta masyarakat, yang dimana siswa dan guru memiliki hak khusus masing-masing.
4) Tugas yang dikumpulkan adalah dalam bentuk file komputer.
5) Kuis berbentuk pilihan ganda.

6) Administrator merupakan pengelola dari *Website* ini yang dimana mengolah data berita, siswa, guru, serta keseluruhan dari halaman yang ada dari *Website*.

7) Guru mampu memuat tugas dan kuis, serta akses hasil pekerjaan tugas dan kuis yang telah dikumpulkan.

8) Siswa mampu melihat tugas yang disampaikan serta mengumpulkan hasil pekerjaannya ke *Website*.

9) Siswa memiliki akses untuk mengerjakan kuis serta melihat hasilnya sesuai dengan guru dan pelajaran yang memberikan kuis tersebut,

10) Siswa, Guru, dan Masyarakat bisa melihat berita terkini tentang kegiatan yang dilakukan oleh sekolah.

11) Agar mendapat hak akses untuk siswa atau guru, masyarakat umum harus melakukan pendaftaran kemudian/atau login terlebih dahulu.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 4 Bandung yang beralamat di Jl Gardujati No. 20, Bandung.

1.6.2. Waktu Penelitian

Adapun waktu pelaksanaan penelitita terdapat dalam tabel 1.1. dibawah ini:

Tabel 1.1. Jadwal Penelitian

No	Nama Kegiatan	Bulan/Minggu															
		Maret 2013				April 2013				Mei 2013				Juni 2013			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Analisa Objek Penelitian																
	a. Wawancara	■	■	■	■												
	b. Pengumpulan Data	■	■	■	■												
2	Perancangan Sistem																
	a. Merancang prosedur			■	■	■											
	b. Membuat diagram UML			■	■	■	■										
	c. Merancang input-output				■	■	■	■	■								
3	Implementasi Sistem																
	Implemtasi *Website*					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
4	Pengujian Sistem																
	a. Pengujian Internal													■	■	■	■
	b. Pengujian Lapangan													■	■	■	■