# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

SMKN 1 Majalaya, Adalah salah satu Sekolah Menengah Kejuruan Negeri yang ada di Provinsi Jawa Barat khususnya di Kabupaten Bandung. SMK, pada umumnya sama dengan SMA, masa pendidikan yang di tempuh selama Tiga tahun pelajaran, nilai diambil dari kelas X sampai XII. Bedanya SMK dan SMA, yaitu SMK lebih fokus dalam kejuruan yang mampu membuat para lulusan SMK lebih siap turun kelapangan untuk mendirikan ataupun bekerja karna telah mendapat pembekalan.

Saat ini sistem informasi dari sebuah pendidikan khususnya di Sekolah Menengah Atas dan Kejuruan (SMA/SMK) seringkali menggunakan website sebagai media untuk memberikan informasi mengenai pengenalan dan publikasi keberadaan sekolah kepada masyarakat umum ataupun untuk mengelola informasi dalam menunjang kebutuhan aktivitas belajar mengajar di sekolah hal ini dikarenakan sifat web yang dapat diakses oleh siapa saja dalam waktu kapan saja dari komputer yang terletak dimana saja selama masih terhubung ke dalam jaringan internet.

*Website* adalah penyebaran suatu informasi melalui internet. Dengan menggunakan internet, teks, gambar, suara, dan video dapat dikirim ke belahan dunia manapun secara cepat,bahkan hanya dalam hitungan detik saja. Oleh karena itulah internet menjadi media elektronik untuk pertukaran ataupun pencarian informasi yang efektif dan efisien serta dapat menawarkan kecepatan, kemudahan, dan kenyamanan informasi penggunanya. Penyebaran informasi di SMKN 1 Majalaya bisa di katakan belum maksimal dikarenakan belum adanya teknologi informasi melalui internet yang dapat di akses dan dikenal oleh masyarakat luas.

Website ini sendiri merupakan sebuah sistem informasi yang efektif apabila dikembangkan dimanajemen secara baik dan efisien, Untuk itulah akhir-

akhir ini telah dikembangkan sebuah sistem yang memberikan kemudahan kepada para pengguna dalam mengelola dan perubahan isi sebuah website secara dinamis tanpa harus memikirkan beberapa hal yang bersifat tekhnis, seperti penguasa bahasa pemrograman dan sebagainya, sehingga sengan demikian setiap orang seperti penulis, maupun editor, setiap saat dapat menggunakannya secara leluasa untuk membuat, menghapus, atau memperbarui isi website tanpa harus memerlukan campur tangan dari pihak webmaster.

Didalam internet itu sendiri terdapat sebuah aplikasi yang disebut dengan HTTP (Hyper Text Transfer Protocol) yang memungkinkan adanya pertukaran data yang berbentuk konten-konten berupa gambar,teks,suara,atau video yang terstruktur yang saat ini disebut dengan website dan homepage.

Solusi yang diusulkan untuk mengatasi masalah ini adalah dibuatnya sebuah website untuk menyampaikan informasi yang bersangkutan dengan sekolah ini tanpa harus berhubungan langsung dengan pihak sekolah. Oleh karena itu penulis mengajukan sebuah solusi menggunakan sistem teknologi informasi yang nantinya akan memberikan jawaban dari permasalahan tersebut.

Sehingga cara mengimplementasikan hal tersebut tentunya memerlukan penataan dan manajemen sebuah sistem informasi yang baik dan dinamis sehingga mempermudah pengelolaan akses oleh semua kalangan dengan demikian untuk mengimplementasikan teori-teori tentang rekayasa web dan jaringan dengan cara mempraktekan langsung ke lapangan memalui Kerja Praktek, untuk membangun website sekolah yang dinamis pada SMKN 1 Majalaya dengan menggunakan Dreamweaver 8.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka laporan kerja praktek ini diberi judul **“MEMBUAT APLIKASI PENYAMPAIAN INFORMASI BERBASIS WEB SMK NEGERI 1 MAJALAYA”**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan,maka identifikasi batasan masalah dalam hal ini adalah :

1. Belum maksimalnya penyebaran informasi di SMKN 1 Majalaya.
2. Penyebaran informasi yang di terapkan di SMKN 1 Majalaya masih terlalu umum.
3. Sulitnya mendapatkan informasi yang ada di SMKN 1 Majalaya

## 1.3. Maksud dan Tujuan

1. Untuk mempermudah pengaksesan suatu informasi di SMKN 1 Majalaya.
2. Memaksimalkan penyebaran informasi di SMKN 1 Majalaya.

## 1.4. Batasan Masalah

1. Software yang dipakai adalah Content Manajemen System (CMS) Balitbang V 3.5
2. Aplikasi dapat dijalankan pada semua sistem operasi windows.
3. Resolusi layar minimal 1280 x 768 pixel.

## 1.5. Metode Penelitian

Dalam penyelesaian laporan kerja praktek ini,metodelogi yang digunakan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut :

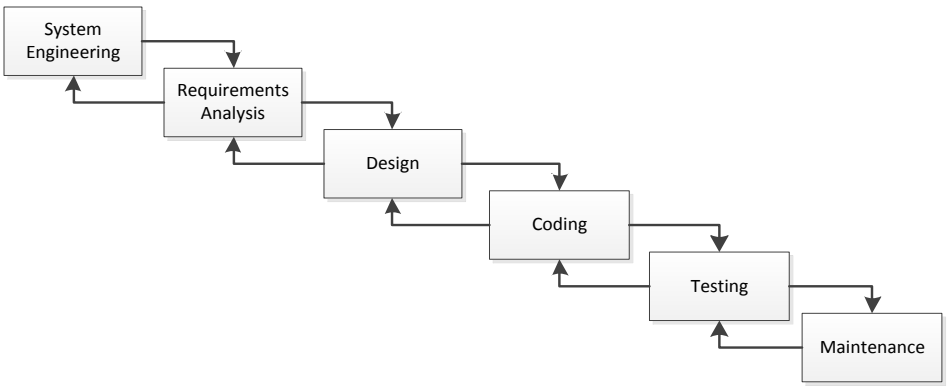
**a. Tahapan Pengumpulan Data**

1. Wawancara  yaitu melakukan dialog secara langsung dengan pihak yang terkait dalam memberikan keterangan terhadap data yang dibutuhkan.
2. Studi Pustaka yaitu mengumpulkan data serta informasi yang dibutuhkan dengan cara mempelajari dan meneliti berbagai literatur yang bersumber dari pihak sekolah, situs di internet serta tulisan-tulisan yang berhubungan dengan topik yang diberikan.

**b. Tahapan Pengembangan Program Aplikasi**

Dalam pengembangan program aplikasi kami menggunakan metode *waterfall*. Metode *waterfall* adalah metode yang digunakan dalam pendekatan yang sistematis dan sequencial melalui tahapan-tahapan yang ada untuk membangun sebuah aplikasi.

Metode *waterfall* menekankan pada sebuah keterurutan dalam proses pengembangan sebuah aplikasi. Dalam metode *waterfall*, satu fase harus selesai terlebih dahulu sebelum fase berikutnya dimulai. Suatu fase dapat dinyatakan selesai apabila output dari fase tersebut sesuai dengan kebutuhan yang didefinisikan pada fase sebelumnya. Metode ini merupakan metode yang tepat dalam membangun sebuah aplikasi yang tidak terlalu besar dan sumber daya manusia yang terlibat dalam jumlah yang terbatas. Berikut gambar dari metode *waterfall* :




Gambar 1.1.Diagram metode *waterfall* Roger S Pressman

Berikut penjelasan dari fase-fase yang terdapat dalam metode *waterfall* :

a. System Engineering

   Merumuskan program yang akan dibuat. Hal ini bertujuan agar dapat memahami program yang akan dibuat dan langkah-langkah yang berkaitan dengan pembuatan program tersebut.

b. Requirement Analysis

   Melakukan analisis terhadap permasalahan yang dihadapi dan menetapkan kebutuhan perangkat lunak.

c. Design

   Membuat rancangan program aplikasi berbasis web yang memenuhi kebutuhan user.

d. Coding

   Pengkodean yang mengimplementasikan hasil desain ke dalam kode atau bahasa yang dapat dimengerti oleh mesin komputer dengan menggunakan bahasa pemograman tertentu.

e. Testing

   Melakukan pengujian yang menghasilkan kebenaran program.Proses Pengujian berfokus pada logika internal program aplikasi yang memastikan bahwa semua penyataan sudah diuji dan memastikan apakah hasil yang diinginkan tercapai atau belum.

f. Maintenance

   Menangani program aplikasi yang sudah selesai agar dapat dipergunakan dan terhindar dari gangguan yang dapat menyebabkan kerusakan.

## 1.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang tugas Kerja Praktek yang di jalankan. Sistematika penulisan Laporan Kerja Praktek ini terdiri dari Empat BAB, yaitu sebagai berikut:

**BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas mengenai latar belakang kerja praktek, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian serta sistematika penulisan sisrem pelaksanaan dalam website, teknik pengumpulan data, sistematika pelaporan kerja.

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan pustaka dan landasan teori tentang website dengan mendefinisikan secara detail dan didalamnya menjelaskan tentang gambaran tempat Kerja Praktek, struktur organisasi sekolah serta peran para staf dan guru SMKN 1Majalaya.

**BAB III PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang teori dasar yang berhubungannya dengan Internet, Website dan Dreamweaver 8.

**BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan hasil laporan Kerja Praktek dan saran-saran yang dapat membangun untuk penulisan karya ilmiah yang berkaitan dengan aplikasi yang kami kerjakan yaitu website.