BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Yayasan Pendidikan Islam Al-Mukhtariyah Rajamandala adalah sebuah instansi pendidikan yang terdiri dari berbagai tingkatan pendidikan mulai dari RA sampai MA (Sederajat TK sampai SMA). Yayasan ini beralamat di Jalan Stasiun Rajamandala no.1 Desa Mandalasari Kecamatan Cipatat Bandung Barat. Dalam perkembangannya, yayasan ini hanya di dukung dari cerita masyarakat mulut ke mulut. Kurangnya media promosi untuk menyampaikan visi misi serta prestasi yang telah diraih menjadikan instansi ini lebih kurang populer dibandingkan sekolah-sekolah lain. Padahal kualitas dan sarana pendidikan tidak kalah baik dari sekolah yang lain.

Informasi yang kurang menyebabkan yayasan ini kurang populer. Apabila ada orang yang ingin mencari informasi tentang yayasan ini juga akan mengalami kesulitan karena tidak adanya media informasi yang praktis dan bisa di akses kapan dan dimana saja. Informasi hanya bisa diperoleh dengan mendatangi kantor yayasan. Tentu hal ini akan sangat merepotkan dan menghabiskan waktu dan tenaga, apalagi kalau jarak orang itu dan kantor pusat yayasan sangat jauh.

Beranjak dari masalah-masalah tersebut maka perlu dibangun sebuah media informasi yang praktis berupa website yayasan untuk memudahkan yayasan menyampaikan visi misi serta menjadi media promosi. Selain itu juga akan memudahkan bagi siapa saja orang mencari informasi tentang yayasan tersebut.

1.2 Rumusan dan Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di jelaskan maka rumusan masalahnya adalah bagaimana membangun website sebagai media informasi dan promosi untuk YPI Al-Mukhtariyah Rajamandala.

Identifikasi masalah berdasarkan latar belakang tersebut diantaranya :

1. Belum tersedianya media informasi yang fleksibel.
2. Kurangnya media promosi untuk menarik calon siswa.
3. Sulitnya mendapatkan informasi dari yayasan.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Berdasarkan dari masalah yang ada tersebut maka kami bermaksud untuk membuat sebuah media informasi berbasis web berupa website yayasan.

1.3.2 Tujuan

Tujuan dari pembuatan website ini diantaranya :

1. Yayasan memiliki media informasi berbasis web yang fleksibel.
2. Sebagai media promosi.
3. Memudahkan masyarakat luas mengetahui informasi dari yayasan tersebut.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan website ini diantaranya :

1. Website yang dibangun merupakan website dinamis.
2. Pengelolaan website hanya bisa dilakukan oleh admin yang sudah login sebelumnya.
3. Inputan yang bisa dilakukan admin adalah tambah artikel dan tambah komentar, sedangkan inputan pengunjung hanya tambah komentar saja.

4. Proses yang bisa dilakukan admin adalah tambah artikel, edit artikel, hapus artikel, dan tambah komentar, sedangkan proses pengunjung hanya tambah komentar saja.
5. Outputnya berupa artikel dan informasi seputar yayasan.
6. Pengguna dari website ini adalah para calon siswa dan siswa dari yayasan ini sendiri khususnya dan masyarakat luas pada umumnya.
7. Website dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, Javascript, dan editor menggunakan Macromedia Dremweaver 8.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Tahap Pengumpulan Data

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

a. Studi pustaka

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

b. Observasi

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

c. Wawancara (*Interview*)

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

1.5.2 Tahap Pembuatan Perangkat Lunak (*Website*)

Teknik analisis data dalam pembuatan website menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*, yang menurut Pressman[1] meliputi beberapa proses diantaranya:

a. System / Information Engineering and Modeling

Permodelan ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk software. Hal ini sangat penting, mengingat software harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti hardware, database, dsb. Tahap ini sering disebut dengan Project Definition.

b. *Software Requirements Analysis*

Proses pencarian kebutuhan diintensifkan dan difokuskan pada software. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, maka para software engineer harus mengerti tentang domain informasi dari software, misalnya fungsi yang dibutuhkan, user interface, dsb. Dari 2 aktivitas tersebut (pencarian kebutuhan sistem dan software) harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada pelanggan.

c. *Design*

Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk "blueprint" software sebelum coding dimulai. Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Seperti 2 aktivitas sebelumnya, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari software.

d. *Coding*

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tadi harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses coding. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap design yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh programmer.

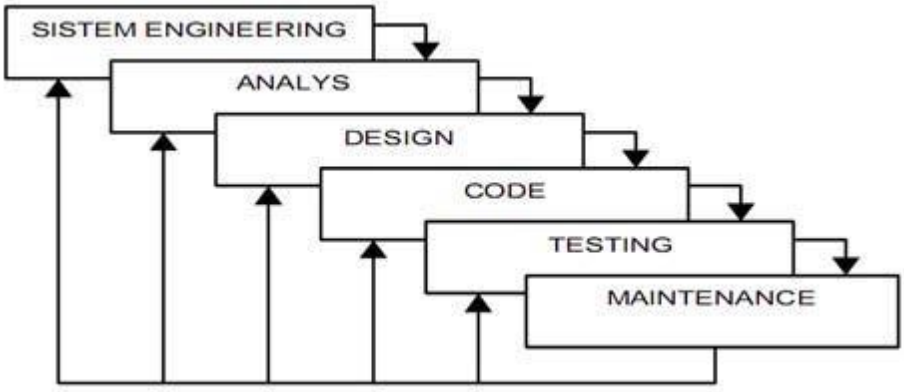
e. *Testing / Verification*

Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan software. Semua fungsi-fungsi software harus diujicobakan, agar software bebas dari error, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

f. Maintenance

Pemeliharaan suatu software diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena software yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada errors kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada software tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari eksternal perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya.

Gambar model *waterfall* dapat dilihat pada gambar 1.1 dibawah ini :



Gambar 1.1 Model Waterfall Pressman[1]

1.6 Kegunaan Kerja Praktek

Hasil Kerja Praktek ini diharapkan dapat memberikan kegunaan sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Kerja praktek ini merupakan suatu kesempatan yang sangat berharga bagi penulis untuk menambah wawasan dan pengetahuan penulis tentang dunia kerja terutama dibidang pendidikan.

2. Bagi Instansi

   Hasil kerja praktek ini semoga dapat menjadi media informasi dan promosi bagi YPI Al-Mukhtariyah Rajamandala.

3. Bagi Akademis

   Diharapkan hasil laporan kerja praktek ini dapat menambah pengetahuan bagi akademi dan rekan-rekan mahasiswa Universitas Komputer Indonesia.

4. Bagi Pihak Lain

   Diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat luas sebagai media informasi.

1.7 Lokasi dan Waktu Kerja Praktek

Penulis melakukan Kerja Praktek di YPI AL-Mukhtariyah Rajamandala yang beralamat di Jl. Stasiun Rajamandala No.1 Desa Mandalasari Kecamatan Cipatat Bandung Barat. Adapun waktu yang digunakan untuk pelaksanaan kerja praktek ini adalah selama 1 bulan, dimulai dari tanggal 16 Juli 2012 sampai dengan 16 Agustus 2012 dengan jam kerja hari Senin sampai dengan hari Sabtu pukul 07.00 – 15.00 WIB.

1.8 Sistematika Penulisan

Laporan kerja praktek ini terbagi dalam 4 (empat) bab, uraian singkat mengenai masing-masing bab adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini dibahas mengenai latar belakang pembuatan laporan, permasalahan yang dihadapi, tujuan yang diharapkan untuk mengatasi

permasalahan, batasan-batasan dari masalah yang dibahas, metode perancangan dan sistematika penulisan laporan kerja prakek.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Merupakan pembahasan tentang tempat kerja praktek mulai dari sejarah instansi, logo instansi, badan hukum instansi, serta struktur organisasi dan *job description.* Selain itu di bab ini dijelaskan pula landasan teori yang merupakan pembahasan tentang teori-teori yang di gunakan yang relevan dengan topik laporan kerja praktek, dari mulai teori yang bersifat umum, khusus, sampai teori tentang perangkat lunak yang mendukung perancangan dan sistematika penulisan.

BAB III PEMBAHASAN

Berisi uraian tentang analisa masalah, penyelesaian masalah yang di hadapi, analisa aplikasi, metode kerja termasuk di dalamnya diagram konteks serta perancangan dan implementasi sistem.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Berisikan kesimpulan mengenai apa saja yang telah di hasilkan dan saran-saran mengenai sesuatu yang belum terdapat pada website serta laporan ini.