

BAB I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan telah berkembang pesat dari tahun ke tahun. Perpaduan antara teknologi internet dengan dunia pendidikan menjadi hal yang tidak terpisahkan dari kehidupan kita. Kemudahan dan kecepatan yang diberikan oleh teknologi internet kepada kita dalam memperoleh informasi terkini, telah menyadari kita betapa pentingnya teknologi internet. Dari menit ke menit perubahan informasi terus terjadi secara dinamis dan bersumber dari berbagai kelompok, individu ataupun group. Informasi pendidikan yang ditawarkan juga beragam, ada yang gratis dan ada juga yang bayar.

Di dunia kerja, masyarakat, khususnya Mahasiswa,, dituntut untuk memiliki pengetahuan dan kemampuan yang memadai agar dapat tampil kompeten. Untuk memenuhi pengetahuan yang memadai mengenai bidang yang digeluti misalnya pemrograman. Selama ini mayoritas masyarakat, khususnya mahasiswa masih menggunakan cara konvensional yaitu melalui buku atau media cetak untuk memperoleh informasi atau materi pemrograman yang dibutuhkan.

Media konvensional memiliki banyak kelemahan dalam menyediakan informasi. Misalnya dalam hal kecepatan. Media konvensional kadang terlambat menyampaikan informasi teknologi yang sedang populer. Kondisi tersebut menyebabkan masyarakat tertinggal dalam memperoleh informasi teknologi dunia terkini. Harga buku yang terus melambung tinggi, sehingga hanya sebagian masyarakat, khususnya mahasiswa, yang secara finansial tercukupi saja yang mampu membeli buku dan media konvensional lain, dan kelemahan terbesar pada media konvensional adalah tidak interaktif.

Kelemahan media konvensional dapat diatasi dengan sebuah aplikasi berbasis web. Aplikasi berbasis web dapat menyediakan informasi secara *up-to-*

date, interaktif dan gratis sehingga masyarakat, khususnya mahasiswa, dapat memperoleh informasi terkini dengan mudah.

Berdasarkan permasalahan diatas maka terbentuklah sebuah konsep untuk mengembangkan sistem berbasis web yang dapat berfungsi sebagai penyedia informasi kepada masyarakat, khususnya mahasiswa. Sistem ini akan mampu mengorganisasikan informasi yang tersedia dan menyajikannya kepada yang membutuhkannya secara *online* dan bebas untuk diakses.

Keuntungan yang akan dirasakan oleh masyarakat, khususnya mahasiswa secara signifikan, antara lain:

- Informasi yang *up-to-date* dan gratis. Sehingga masyarakat, khususnya mahasiswa, dapat dengan mudah dan gratis untuk memperoleh informasi yang terkini .
- Masyarakat, khususnya mahasiswa, dapat ikut berpartisipasi dalam menyediakan informasi yang dimilikinya melalui aplikasi web tersebut .
- Aplikasi web tersedia secara *online*. Maka masalah tempat dan waktu bukan lagi merupakan halangan. Masyarakat, khususnya mahasiswa, dapat mengaksesnya kapanpun dan dimanapun.
- Terbentuknya komunitas yang kuat, sehingga memungkinkan antar pengguna dapat saling membantu dan mengisi.

Diharapkan kelak dengan tersedianya sistem ini, maka informasi yang terkini dan gratis dapat diwujudkan secara komputerisasi dan terpusat, mengingat efektifitas dan efisiensi yang dapat kita peroleh dengan menggunakan teknologi berbasis web.

I.2 Perumusan Masalah

Masalah – masalah yang akan dibahas adalah :

- Bagaimana situs memenuhi kebutuhan informasi masyarakat, khususnya mahasiswa, mengenai pemrograman ?
- Bagaimana informasi tersebut dapat disampaikan dengan tepat dan cepat ?
- Bagaimana antara pengguna dengan penyedia informasi dapat saling berkomunikasi melalui situs ?

- Bagaimana situs dapat mengatasi waktu dan tempat yang merupakan permasalahan penyedia informasi konvensional ?

I.3 Tujuan Penelitian

Bagi Penulis

- Penulis berharap dengan melalui proses pembuatan aplikasi berbasis web ini , maka penulis dapat lebih memahami bahasa pemrograman PHP dan menerapkan pengalaman dan pengetahuan dalam pembuatan aplikasi berbasis web.

Bagi Mahasiswa

- Penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan inspirasi dan pemikiran baru untuk penelitian sejenis lebih lanjut di masa yang akan datang.

Adapun tujuan penelitian yang berdasarkan permasalahan yang diuraikan diatas adalah:

- Menyediakan sebuah situs yang dapat mengakomodasi kebutuhan masyarakat akan informasi pemrograman.
- Pengurangan biaya pengeluaran masyarakat dengan menyediakan informasi pemrograman yang gratis dan terkini.
- Dengan terwujudnya situs penyedia informasi pemrograman secara *online* ini, diharapkan tempat dan jarak bukan lagi menjadi penghalang.
- Menjadi media komunikasi antara penyedia informasi dengan para pengunjung situs melalui forum yang tersedia.

I.4 Pembatasan Masalah

Thadap sistem yang akan dibuat memiliki batasan – batasan sebagai berikut :

- Sistem validasi terhadap kualitas artikel tidak dilakukan secara komputersasi, namun masih dilakukan secara manual oleh pihak administrator.
- *Tutorial* atau materi pemrograman yang disediakan hanya sebatas teks.

- Informasi yang tersedia hanya sebatas mengenai bahasa pemrograman.
- Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuat situs ini adalah *HTML* serta bahasa pemrograman *server-side scripts* yang digunakan adalah *PHP* , dan bahasa pemrograman pendukungnya meliputi *Java Script*, dan *Cascading Style Sheet (CSS) 2.0*.
- Program pengolah situs (*web editor*) yang akan digunakan yaitu *Macromedia Dreamweaver MX*.
- Program pengolah gambar yang akan digunakan *Adobe Photoshop 8.0*.
- Program basis data yang digunakan adalah *MySQL 2.40* .
- Program web *server* yang digunakan adalah *Apache Server 1.3.37*.
- Untuk menguji tampilan akan digunakan *Internet Explorer 5.0* dan *Mozilla Firefox 1.0*.

I.5 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Latar belakang, perumusan masalah, tujuan, pembatasan masalah dan sistematika penulisan laporan Tugas Akhir akan dibahas di dalam bab ini.

Bab II Landasan Teori

Pembahasan materi-materi yang digunakan dalam mendukung serta membantu penyusun laporan dalam membuat laporan Tugas Akhir.

Bab III Analisa dan Perancangan Sistem

Analisa kebutuhan serta spesifikasi sistem yang dibutuhkan oleh situs yang akan dibangun. Selain itu juga dipaparkan proses pembuatan desain sistem hingga mencapai bentuk dan perencanaan yang diinginkan.

Bab IV Hasil Tercapai

Tampilan serta implementasi akhir dari sistem. Fungsionalitas utama dari sistem juga akan dipaparkan sesuai dengan tujuan pembuatan.

Bab V Evaluasi Sistem

Evaluasi tujuan awal dari penelitian dengan hasil akhir yang dicapai.

Bab VI Penutup

Terdiri dari kesimpulan serta saran membangun yang memungkinkan pengembangan lebih lanjut dari situs yang dibuat.

I.6 Jadwal Perencanaan Aktifitas

PEMBUATAN PROPOSAL	
- Analisa Topik	14 – 23 Februari 2005
- Pembuatan Draft Proposal	23 Februari – 29 Maret 2005
- Evaluasi Materi dan Topik	1 – 2 Maret 2005
- Finalisasi Proposal	3 – 6 Maret 2005
- Sidang Proposal Tugas Akhir	15 Maret 2005
ANALISA SISTEM	
- Analisa Kebutuhan Sistem <ul style="list-style-type: none">• Fitur yang diperlukan• Alat Penunjang yang dibutuhkan• Waktu yang dibutuhkan untuk pembangunan sistem	29 – 10 Maret 2005
- Evaluasi Kebutuhan Sistem	11 – 19 Maret 2005
- Pembuatan ER Diagram	20 – 23 Maret 2005
- Evaluasi ER Diagram	23 – 24 Maret 2005
- Finalisasi ER Diagram	24 – 25 Maret 2005
DESAIN SISTEM	
- Desain Layout dan Interface (Storyboard)	26 Maret – 1 April 2005
- Desain Database	28 Maret – 3 April 2005
- Desain Layout dan Interface (Implementasi)	4 – 13 April 2005
- Finalisasi Interface	14 – 16 April 2005
PERANCANGAN SISTEM	
- Pembuatan database	17 – 23 April 2005
- Pembuatan Sistem (Coding)	18 April – 1 Mei 2005

UJI COBA SISTEM	
- Uji coba database	18 – 30 April 2005
- Uji coba Sistem	25 April – 15 Mei 2005
- Evaluasi Sistem	16 – 9 juni 2005
- Finalisasi Sistem	10 juni - 18 Juni 2005
LAPORAN TUGAS AKHIR	
- Persiapan pembuatan Laporan	2 – 7 Mei 2005
- Pembuatan Laporan Tugas Akhir	16 Mei – 25 Juni 2005
- Finalisasi Laporan	27 Juni – 2 Juli 2005
SIDANG TUGAS AKHIR	
- Masa pengajuan sidang	1 – 12 Juli 2005
- Sidang Tugas Akhir	18 – 30 Juli 2005
- Revisi dan finalisasi Laporan Tugas Akhir	1 – 6 Agustus 2005