

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Teknologi merupakan sebuah perkembangan Hardware maupun Software yang didasari ilmu pengetahuan seiring dengan perkembangan zaman, serta didasari dengan kebutuhan pengguna saat ini. Menurut Haag dan Keen teknologi Informasi adalah seperangkat alat yang membantu anda bekerja dengan informasi dan melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi.

Perkembangan teknologi dalam kehidupan dimulai dari proses sederhana dalam kehidupan sehari-hari hingga pada tingkat pemenuhan kepuasan sebagai individu dan makhluk sosial. Teknologi terus berkembang, berawal dari era teknologi pertanian, industri, informasi, sampai era teknologi komunikasi dan informasi. Perkembangan ini memberikan berbagai dampak dalam kehidupan bermasyarakat, hingga setiap individu tertarik untuk menggunakan dan memanfaatkan setiap perkembangan ini.

Salah satunya pada teknologi digital, sebuah teknologi informasi yang lebih mengutamakan kegiatan yang berlangsung secara digital melalui computer menggunakan tenaga manusia dengan minim. Tetapi lebih cenderung pada system pengoperasian otomatis dan canggih dengan system format yang dapat dibaca komputer.

Teknologi informasi adalah sebuah perkembangan di bidang informasi dalam menjalankan tugas sehari-hari, baik mendapatkan informasi maupun penyebaran informasi. Misalnya media cetak yang mulai beralih ke media online. Tujuan teknologi informasi diciptakan adalah untuk mempermudah pengguna dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

Peran teknologi informasi di bidang Pendidikan sangat besar mulai dari Pendidikan dasar hingga Pendidikan tinggi. Tidak hanya itu, teknologi informasi dengan media internet juga memiliki pengaruh yang besar dalam penyebaran informasi, marketing atau hal lainnya.

SDS Jamiyyatul Hujjaj, salah satu sekolah islam tertua di Kota Bukittinggi. Sekolah memiliki beberapa masalah yang belum terselesaikan salah satunya yaitu media informasi sekolah. Atau yang dikenal juga dengan website sekolah. Karena pada zaman sekarang ini, Dimana segala hal dapat di cari melalui internet, baik itu lewat computer ataupun gadget sehari-hari yang sering kita gunakan.

Pihak sekolah Jamiyyatul Hujjaj membutuh sebuah media baru dalam menyampaikan informasi tentang sekolah mereka. Sehingga website menjadi salah satu pilihan yang tidak dapat dipisahkan dari internet sebagai media informasi pada zaman sekarang. Informasi yang disampaikan melalui website dapat dijangkau oleh siapapun, kapanpun, dan dimanapun.

Dalam membuat *website* diperlukan seorang *web designer*, yang mana jasanya bisa disewa. penting diketahui kualitas *designer* sangat menentukan kualitas *website* yang dihasilkan. Akan tetapi tidak semua *website* yang di hasilkan oleh *web designer* dapat membuat *visitors* menjadi *costumer*. “*A website offer a business not only a platform to promote products or service but also another avenue to generate revenue by attracting more costumers*”(Wen-Chih Chiou, Chin-Chao Lin, Chyuan Perng, 2010).

Dengan adanya *website* dapat menghemat waktu dan tenaga, contoh nya sekolah A memiliki *website* Dimana semua informasi tentang sekolah A dipaparkan. Dengan begitu para orang tua dan calon siswa dapat informasi secara langsung tanpa harus datang ke sekolah A. Baik itu informasi tentang pendaftaran, fasilitas sekolah, dan lain sebagainya. Sayangnya masih banyak sekolah yang belum memiliki *website* sekolah mereka sendiri.

Berdasarkan hasil Observasi diketahui bahwa SDS Jamiyyatul Hujjaj belum memiliki *website* sekolah. Akibatnya pencarian informasi tentang sekolah oleh pihak luar menjadi kurang efektif dan efisien, karena sekolah ini masih menggunakan brosur sebagai media penyebaran informasi kepada pengunjung yang datang untuk mendaftar.

Disamping itu penggunaan brosur dalam penyebaran informasi di saat sekarang ini sudah menjadi kurang efektif, dikarenakan pada zaman serba maju saat sekarang ini, orang-orang lebih menginginkan sesuatu yang efisien dan efektif.

Berdasarkan penjabaran diatas penulis bertujuan untuk membuat *website design* yang mana hal itu merupakan proses terpenting dalam membangun sebuah *website*. Untuk itu penulis memilih untuk membuat sebuah *website design* SDS Jamiyyatul Hujjaj. Dan hal tersebut juga disetujui oleh pihak sekolah.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Belum adanya *website design* untuk SDS Jamiyyatul Hujjaj
2. Cara penyebaran informasi yang sebelumnya kurang efisien, efektif, komunikatif, dan interaktif.
3. Minimnya Informasi tentang sekolah yang diketahui oleh pengunjung yang ingin mendaftarkan anaknya
4. Berkurangnya peminat yang ingin mendaftar ke sekolah dikarenakan kurangnya informasi yang mereka ketahui

## **C. Batasan Masalah**

Sesuai dengan pengembangan Identifikasi masalah dalam merancang desain *website* SDS Jamiyyatul Hujjaj, maka penulis perlu membatasi masalah yang akan di sajikan, yaitu:

1. Belum adanya *website design* untuk SDS Jamiyyatul Hujjaj
2. Cara penyebaran informasi yang sebelumnya kurang efisien, efektif, komunikatif, dan interaktif.

## **D. Rumusan Masalah**

Dari identifikasi masalah yang dijelaskan maka rumusan masalah yang dapat diambil pada perancangan ini adalah :

1. Bagaimana cara merancang *website design* untuk SDS Jamiyyatul Hujjaj ?
2. Bagaimana cara penyebaran informasi yang akan ditampilkan pada *website design* sekolah dengan efisien, efektif, komunikatif, dan interaktif ?

#### **E. Tujuan Perancangan**

Dari beberapa penjelasan diatas maka tujuan pada perancangan ini adalah perlu adanya sebuah *website design* yang interaktif, komunikatif serta menarik untuk SDS Jamiyyatul Hujjaj, sehingga informasi yang disampaikan dapat tersampaikan dengan baik kepada masyarakat secara efisien dan efektif.

#### **F. Manfaat Perancangan**

Adapun kegunaan perancangan ini adalah :

1. Bagi Masyarakat

Pengunjung yang ingin mencari tahu informasi tentang SDS Jamiyyatul Hujjaj secara efektif dan efisien menjadi lebih nyaman dalam mendapatkan informasi tentang sekolah.
2. Bagi Perancang
  - a. Merasakan pengalaman secara nyata dalam memecahkan persoalan karya ilmiah yang sedang dihadapi, dan jadi berguna sebagai bekal untuk menentukan langkah di masa depan

- b. Salah satu bentuk penerapan ilmu yang berhubungan dengan Desain Komunikasi Visual
  - c. Kreatifitas serta pengembangan ide di ruang lingkup komunikasi visual meningkat
3. Bagi Universitas
- a. Hasil karya rancangan dapat menjadi dokumen akademik yang berguna, sehingga dapat dijadikan acuan bagi civitas akademika.
  - b. Agar dapat bermanfaat bagi civitas Akademika Universitas Putra Indonesia YPTK Padang dan seluruh perguruan tinggi