

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Media informasi saat ini berkembang pesat sekali. Sejak komputer di temukan dan program aplikasi dibuat oleh banyak vendor, munculah berbagai macam bentuk program aplikasi.pada generasi awal dikenal program aplikasi berbasis desktop (*desktop based*),lalu di awal tahun 90-an ketika internet mengalami perkembangan yang cukup pesat denganbanaknya komputer yang terhubung ke internrt, banyak pula aplikasi dan layanan yang berjalan di internet.salah satunya adalah aplikasi berbasis (*web based application*).

Web merupakan salah satu bentuk aplikasi yang saat ini perkembangannya cukup pesat, mulai dari era web 1.0 kemudian berkembang web 2.0 dan saat ini sedang proses menuju era web 3.0.akibat adanya perkembangan era web tersebut, maka secara tidak langsung konsep pemograman web juga otomatis berkembang (Rudyanto Arief,2011:1).

Griya batik Raisa merupakan sebuah Griya Batik yang bergerak di bidang penjualan batik, berlokasi di jalan angka II no.210 Maguwoharjo,Ringroad Utara,Sleman yogyakarta.

Menyediakan berbagai jenis batik untuk dewasa ,anak-anak, pria dan wanita Dengan model dan jenis terbaru sesuai dengan perkembangan zaman dan mode ,Cocok di kenakan diberbagai jenis acara resmi maupun non resmi.

Griya Batik Raisa pada saat ini penyajian informasi yang dilakukan adalah melalui brosur dan papan informasi secara manual , sehingga masih memiliki keterbatasan dalam penyampaian informasi, oleh karena itu agar dapat menarik konsumen di sarankan perlu adanya suatu media informasi yang bertujuan untuk mempublikasiakan serta mampu memberian informasi seputar Griya Batik Raisa.

Mengatasi hal tersebut maka dibuatlah website sebagai media promosi . Adanya website ini maka promosi dapat dilakukan lebih baik,jelas,dan atraktif sehingga lebih menarik konsumen untuk berkunjung ke Griya Batik Raisa

1.2.Rumusan Masalah

Rumusan Masalah dari penelitian ini adalah :

Bagaimana membuat Website untuk Griya Batik Raisa Sebagai Media Promosi

1.3.Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini mencakup :

- 1.Website ini hanya menyajikan informasi tentang Griya Batik Raisa
- 2.Ruang lingkup masih sebagai media promosi

1.4.Tujuan Penelitian

Tujuan dari Penelitian ini adalah

- 1.Membuat website untuk Griya Batik Raisa Sebagai Media Promosi
- 2.Menghasilkan media informasi yang menarik dan interaktif

1.5.Manfaat Penelitian

1.Bagi Penulis

Menambah wawasan dalam ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam membuat sebuah website.

2.Bagi Masyarakat

Memberikan kemudahan bagi masyarakat yang membutuhkan informasi mengenai Griya Batik Raisa

3.Bagi Akademik

Untuk menguji kemampuan mahasiswa dalam menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dibangku perkuliahan.

1.6.Metode Penelitian

Pembuatan skripsi ini dilakukan dengan langkah-langkah penelitian sebagai berikut :

1. Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan Data yang digunakan untuk menyusun proposal penelitian ini adalah :

1. studi literatur

Yaitu dengan cara mengumpulkan data dari artikel-artikel di internet, buku-buku atau brosur tentang website. Metode ini sangat berguna dalam mendukung dasar teori penelitian.

2. dokumentasi

Yaitu mengumpulkan data dengan merujuk pada buku-buku atau literatur, media cetak dan elektronik yang berkaitan dengan masalah-masalah penelitian.

2. Analisis Aplikasi

Melakukan analisis pada website “Apa yang dibutuhkan dalam pembuatan website promosi Griya Batik Raisa agar website tersebut dapat berjalan dengan baik

1. Perancangan Aplikasi

Melakukan proses perancangan aplikasi “Hal apa yang menarik di Griya Batik Raisa”.

2. Pembuatan Aplikasi

Melakukan proses pembuatan aplikasi Griya Batik Raisa yang dilakukan dari tahap awal hingga akhir, sehingga aplikasi dapat digunakan dengan baik.

3. Uji Coba Aplikasi

Melakukan uji coba aplikasi, apakah aplikasi sudah berjalan dengan baik atau belum.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Pengumpulan Data dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini meliputi Konsep dasar multimedia dan siklus pengembangan multimedia

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Meliputi mendefinisikan masalah, studi kelayakan, analisis kebutuhan sistem, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah dan merancang grafik

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang memproduksi sistem dan penggunaan sistem.

BAB V PENUTUP

Meliputi kesimpulan yang dihasilkan dari jawaban rumusan masalah dan saran.

Daftar Pustaka

