

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kabupaten Magelang mempunyai banyak warisan budaya yang sangat menarik untuk disaksikan, salah satunya kesenian Kuda lumping atau Kuda Kepang atau masyarakat di Magelang menyebut "Jathilan". Penulis mengkhususkan kesenian tersebut pada sebuah kesenian yang bertempat di Dusun Tuksono, Desa Kalisari, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang, yang tidak lain itu adalah tempat tinggal penulis.

Kesenian tersebut membutuhkan media baru untuk meningkatkan visitor dan sosialisasinya. Dari tahun ketahun kesenian ini menggunakan brosur dan balho sebagai media untuk meningkatkan visitor dan sosialisasi keseniannya, sehingga daya jangkauanya kurang luas. Selain itu brosur memiliki jumlah yang terbatas. Oleh sebab itu masyarakat tidak dapat menerima informasi tentang kesenian ini secara maksimal. Dengan menggunakan website daya jangkau promosinya bisa lebih luas, maka penulis mendapat gagasan untuk membuat company profile tentang kesenian tersebut sebagai media promosi dan sosialisasi.

Dalam pembuatan website kesenian ini, Pembuatan *website* kesenian jathilan ini diharapkan dapat meningkatkan sosialisasi kesenian Jathilan atau Kuda Lumping Swa Budaya Remaja yang ada di Desa Kalisari, sehingga masyarakat mendapatkan informasi secara maksimal.

Dari latar belakang yang dipaparkan diatas penulis mengambil judul "*Pembuatan Company Profile Swa Budaya Remaja Berbasis Web*"

## 1.2 Perumusan Masalah

Setelah mengetahui latar belakang masalah, dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut: "*Bagaimana membuat website yang baik agar dapat digunakan sebagai media promosi pada kesenian kuda lumping Swa Budaya Remaja.*"

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dibahas pada pembuatan *company profile website* Swa Budaya Remaja adalah sebagai berikut.

1. *Website* yang dibuat hanya menyediakan informasi dan promosi.
2. Perancangan web ini menggunakan beberapa ketentuan sebagai berikut. HTML, JavaScript, CSS, PHP sebagai scriptnya, MySQL sebagai database server, Apache sebagai web server.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian Tugas Akhir ini adalah

1. Membangun *website* Swa Budaya Remaja Desa Kalisari Kabupaten Magelang, sebuah *website* yang menampilkan informasi berupa informasi singkat, foto, serta deskripsi mengenai kesenian tersebut.
2. Pembuatan *website* Swa Budaya Remaja ini diharapkan dapat mempermudah promosi dan sosialisasi kesenian yang ada di kabupaten

Magelang ini, sehingga meningkatkan semangat untuk melestarikan budaya Indonesia pada umumnya dan kesenian jatiluh pada khususnya.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Pelaksanaan Tugas Akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

### **1.5.1 Bagi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Magelang**

Manfaat pembuatan Company Profile Swa Budaya remaja bagi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Magelang antara lain.

1. Membantu Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Magelang dalam memasarkan potensi pariwisata di Kabupaten Magelang.
2. Membantu wisatawan untuk mencari informasi tentang potensi pariwisata di Kabupaten Magelang.

### **1.5.2 Bagi STMIK AMIKOM**

Manfaat pembuatan Company Profile Swa Budaya remaja bagi STMIK AMIKOM antara lain.

1. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Tugas Akhir.
2. Referensi penulisan karya ilmiah bagi mahasiswa STMIK AMIKOM yang mengambil Tugas Akhir mengenai pembuatan *website*.

### 1.5.3 Bagi Penulis

Manfaat pembuatan Company Profile Swa Budaya remaja bagi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Magelang antara lain.

1. Penerapan ilmu pengetahuan yang diperoleh saat kuliah.
2. Merambah pengetahuan, pengalaman dan wawasan mengenai perancangan *website* sebagai media informasi dan promosi.
3. Memenuhi Tugas Akhir sebagai prasyarat kelulusan program Diploma 3 jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md).

## 1.6 Pengumpulan Data

### 1.6.4 Wawancara

Metode ini dilakukan dengan mendatangi Ketua Swa Budaya Remaja secara langsung dan mendokumentasikan kesenian tersebut.

### 1.6.5 Studi Pustaka

Dilakukan untuk mencari referensi yang berkaitan dengan teknis pembuatan *company profile website* Swa Budaya Remaja dengan mengumpulkan data dari buku, artikel, jurnal, karya ilmiah melalui internet maupun media cetak lainya.

## 1.7 Sistematika Penulisan

### BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan dan jadwal rencana kegiatan penelitian.

### BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini memuat tinjauan pustaka dan kerangka pemikiran yang berisi teori-teori yang menjadi dasar untuk menunjang dalam penulisan Tugas Akhir ini.

### BAB III : TINJAUAN UMUM

Bab ini memuat gambaran umum dari perusahaan dan data – data yang diperlukan dalam pembuatan *company profile website*.

### BAB IV : PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas rancangan, implementasi dan evaluasi mengenai *company profile website* yang dikerjakan.

### BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil keseluruhan pembuatan *company profile website*, beserta saran – saran untuk pengembangan sistem berikutnya.

### DAFTAR PUSTAKA

### LAMPIRAN

