

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan Dunia informasi, menyadarkan kita akan arah dari kehidupan di masa depan yang serba cepat. Teknologi informasi telah mengubah cara hidup manusia modern baik cara bersosialisasi atau cara berbisnis, teknologi informasi kini semakin berkembang, diluar negeri hampir semua kegiatan terkomputerisasi, dari sektor bisnis, sektor pemerintahan sampai sektor kerumahtanggaan. Indonesia hal tersebut belum sepenuhnya terrealisasikan karena minimnya pengetahuan orang dibidang tersebut. Semakin berkembangnya jaman beriring dengan kemajuan teknologi, maka kita dituntut untuk dapat mengikuti perkembangannya, alasannya tidak lain yaitu untuk sebuah kemajuan baik dalam diri kita sendiri maupun untuk orang lain di sekeliling kita.

Sebagai alat komunikasi dan informasi yang efektif dan banyak dipilih sebagian besar masyarakat, *website* dipercaya dan telah terbukti dapat menyebarkan informasi seluas mungkin di berbagai belahan dunia. Demikian pula Mindset Band yang berharap dan yakin dapat menyebarkan informasi seluas mungkin tentang grup band ini sendiri maupun hasil karya yang telah dihasilkan. Dengan pembangunan *website* ini, diharapkan Mindset Band dapat dikenal masyarakat luas, tak hanya di Yogyakarta, Solo atau Indonesia, namun juga masyarakat di luar negeri.

Selain penyebaran informasi yang luas, pembangunan web ini juga akan berusaha menjawab kekurangan yang ada pada jejaring sosial yang sebelumnya telah digunakan oleh Mindset Band untuk memperkenalkan diri. Kekurangan-kekurangan tersebut antara lain terbatasnya kebebasan dalam mengekspresikan

jiwa Mindset Band, pengenalan pribadi personil yang tidak dapat dituangkan dalam satu akun saja, terbatasnya ruang *galery* pemasaran merchandise atau promosi hits terbaru dan beberapa kekurangan lainnya yang telah dirasakan oleh Mindset Band. Maka dengan website sendiri untuk mindset band, diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan diatas, untuk itu perlu adanya analisis dan perancangan web pada mindset band sebagai media informasi dan pemasaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana membuat web pada mindset band sebagai media informasi dan pemasaran.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menyederhanakan masalah agar tidak membahas masalah yang terlalu luas dan sekaligus memfokuskan perancangan web bagi Mindset Band ini, maka dibuatlah batasan permasalahan yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Informasi yang disajikan hanyalah informasi mengenai Mindset Band.
2. Produk yang dipasarkan hanya lagu, album dan *merchandise* dari Mindset Band.
3. Penelitian dilakukan hanya pada Mindset Band yang berkaitan dengan tatacara pemesanan produk hasil karya Mindset Band serta hal-hal lain seperti penelitian dan analisis design interface yang cocok untuk website pada Mindset Band.

Sedangkan untuk membuat aplikasi ini menggunakan beberapa perangkat lunak antara lain:

1. Notepad++ sebagai *web editor*.
2. Adobe Photoshop CS3 sebagai *image editor*.
3. Apache 1.7.4 sebagai *web server*.
4. Browser Mozilla Firefox 3.6.3 sebagai *web browser*.
5. MySQL 5.0.51a sebagai *database*.
6. PhpMyAdmin 2.11.4 sebagai *database editor*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah :

1. Membangun sebuah website informasi dan pemasaran untuk Mindset Band
2. Menganalisis proses penyebaran informasi dan pemasaran pada Mindset Band.
3. Sebagai alternatif media promosi pada Mindset Band.
4. Penerapan serta praktek dari ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
5. Agar penerapan teknologi informasi berbasis website yang dikombinasikan dengan program study pemasaran konvensional dapat menjadi studi ilmu baru pada perguruan tinggi.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Mindset Band
 - a. Membantu dan memberi kemudahan bagi mindset band untuk mempromosikan grup band nya serta memasarkan produknya.
 - b. Memberikan pengetahuan baru dan cara-cara baru kepada mindset band di dunia perkembangan sistem Informasi.
2. Bagi Penulis
 - a. Menambah wawasan pengetahuan bagi penulis di luar lingkungan bangku perkuliahan.
 - b. Mengimplementasikan teori yang didapat dari bangku perkuliahan untuk bidang diluar program studi.
3. Bagi Ilmu Pengetahuan

Diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya teknologi website yang digabungkan dengan konsep pemasaran konvensional agar menjadi nilai tambah pada materi e-commerce.

1.6 Metode Penelitian

Pada penyusunan skripsi ini, penulis mengumpulkan data menggunakan beberapa metode diantaranya :

a. Observasi

Yaitu pengamatan langsung pada objek atau sumber data penelitian yang berhubungan dengan penelitian laporan skripsi yang akan disusun.

b. Wawancara

Yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung pada pihak yang bersangkutan, yaitu Mindset Band, mengenai hal-hal yang bersangkutan dalam pembuatan web ini dan sesuai dengan masalah yang dihadapi.

c. Dokumentasi

Pengumpulan data dengan cara meneliti semua data yang berhubungan dengan Mindset Band, baik berupa foto, artikel, dan sebagainya yang berhubungan dengan Mindset Band.

d. Studi Pustaka

Metode yang mengacu pada buku-buku pedoman yang telah ada yang digunakan untuk mendapatkan kajian sebagai dasar teori dalam melakukan analisis perancangan *web* yang akan dibangun.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan ini dapat lebih terstruktur serta mudah untuk dipahami, maka dalam penulisan laporan ini dibagi dalam lima bab. Dalam masing-masing bab diuraikan sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan

Dalam bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah agar tidak menyimpang dari pokok bahasan, tujuan dan manfaat penulisan skripsi, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

Bab II : Dasar Teori

Dalam bab ini akan diuraikan tentang hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan website.

Bab III : Analisis dan Perancangan Sistem

Dalam bab ini memberikan penjelasan tentang analisis kelemahan, analisis kebutuhan sistem, analisis kebutuhan teknologi, analisis kelayakan, dan analisis biaya dan manfaat. Selain itu juga akan diuraikan tentang perancangan dari aplikasi yang telah dibuat yaitu merancang konsep, merancang isi, dan merancang layout.

Bab IV : Implementasi dan Pembahasan

Dalam bab ini akan dibahas tentang implementasi program yang telah dibuat seperti memproduksi sistem, pengujian sistem, penggunaan sistem, bagaimana menjalankan, dan cara pemeliharaan.

Bab V : Penutup

Dalam bab ini akan dibahas tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan aplikasi ini, serta beberapa saran yang berguna baik bagi penulis maupun bagi penulis skripsi yang akan datang.

