

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Era glogalisasi sekarang ini, kemajuan teknologi berkembang sangat cepat diantaranya adalah bidang teknologi informasi. Dengan perkembangan teknologi komputer yang demikian pesat, kesulitan-kesulitan dapat diatasi dalam penyediaan informasi, salah satunya adalah *internet*.

Internet merupakan media informasi yang sangat cepat dan efisien dalam penyebaran informasi dan tidak lepas oleh jarak dan waktu, sehingga keberadaan media ini telah membentuk suatu budaya masyarakat yang baru dan modern. Untuk mencari informasi di *internet* dapat dilakukan dengan mengunjungi situs (*website*) yang berhubungan dengan informasi yang dibutuhkan.

Website merupakan salah satu aplikasi pada *internet* yang berupa informasi *Hypertext* yang dapat membaca dan menelusuri informasi tersebut secara virtual tanpa terikat pada media tertentu. Melalui *website* dapat memasarkan produk atau jasa.

Dengan berdasarkan latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian serta pembuatan aplikasi berbasis *web* yang berjudul “ ***Membuat Website Sebagai Sarana Memperkenalkan Hasil Karya Fotografer Sandi Irawan*** “ yang akan menampilkan

website dinamis yang menampilkan informasi mengenai hasil karya Fotografer Sandi Irawan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah “Bagaimana membuat *website* sebagai sarana memperkenalkan hasil karya Fotografer Sandi Irawan”.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Pembahasan lebih berfokus pada hasil karya Fotografer Sandi Irawan.
2. Informasi hasil karya Fotografer Sandi Irawan melalui *web*.
3. Mencangkup media teks dan gambar sebagai sarana menyajikan informasi yang dibuat oleh Fotografer Sandi Irawan yang terinspirasi pada fotografer-fotografer Indonesia seperti mengikuti profil Daniek G.Sukarya.
4. Yang menjadi sasaran dari *web* ini adalah kalangan masyarakat pengguna *internet* dan para penggemar Fotografer untuk memberikan komentarnya pada hasil karya Fotografer Sandi Irawan.

5. Resolusi yang digunakan pada *web* ini adalah untuk gambar menggunakan resolusi max 1024x768 pixel dan quality gambar sebesar 8 bit.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Sebagai syarat kelulusan S-1 jurusan Sistem Informasi “ **STMIK AMIKOM Yogyakarta** “.
2. Untuk membuat *web* yang berjudul “*Membuat Website Sebagai Sarana Memperkenalkan Hasil Karya Fotografer Sandi Irawan* “.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Masyarakat
 - a. Memberikan kepuasan kepada masyarakat dalam hal penyampaian informasi yang selalu *up to date* tanpa dibatasi ruang dan waktu.
 - b. Mempermudah akses dalam layanan informasi.
2. Bagi Penulis
 - a. Menambah wawasan dalam bidang informasi berbasis *web*.
 - b. Memperdalam pengetahuan tentang sistem informasi secara online terutama pada sistem yang diusulkan dalam penulisan skripsi ini.

1.6 Metode Penelitian

1. Pengumpulan data

- a. Analisis Dokumen, teknik ini dilakukan dengan mempelajari material yang menggambarkan sistem yang sedang berjalan. Dokumen yang diamati berupa *form*, laporan, manual kebijakan, grafik organisasi.
- b. Studi Pustaka, merupakan studi yang dilakukan dengan membaca, mempelajari dan mencatat dari buku-buku, artikel-artikel dan bahan-bahan referensi lainya yang berkaitan dengan topik skripsi.

2. Analisis

Mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan yang ada dan merumuskan usulan pemecahan masalah sebagai dasar untuk memperbaiki sistem.

3. Perancangan

Mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik.

4. Implementasi

Proses merancang, mempersiapkan, menguji dan menerapkan sistem untuk melakukan verifikasi bahwa sistem telah berjalan dengan benar.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas pada penulisan skripsi ini, maka akan dibagi penulisannya secara sistematis ke dalam lima bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan teori-teori dasar maupun teori-teori khusus yang mendasari penulisan skripsi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas tentang analisis dan perancangan sistem secara umum serta segala kelebihan dan kekurangan dari keseluruhan rancangan sistem yang diusulkan.

BAB IV PEMBAHASAN SISTEM

Pada bab ini berisikan tentang pembahasan sistem yang diusulkan, perangkat yang dibutuhkan baik perangkat keras maupun perangkat lunak yang akan digunakan untuk menjalankan sistem yang diusulkan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran. Kesimpulan berisi garis besar dari keseluruhan hasil penelitian dan saran berisi garis besar saran-saran yang perlu diambil untuk tindak lanjut yang lebih baik dari pemecahan masalah.

