

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seni merupakan salah satu sarana belajar. Dengan berkarya seni dapat memberi kesempatan bagi seseorang untuk bereksplorasi, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara bebas.

Seni lukis merupakan salah satu seni yang paling sering dijumpai dalam kegiatan pameran, banyak jenis lukisan dengan berbagai aliran baru yang telah berkembang dan menjadi industri. Kebanyakan lukisan dibuat berdasarkan beberapa faktor yaitu ekspresi emosi si seniman, aliran lukisan yang sedang populer, dan berdasarkan pesanan dari pangsa pasar lukisan itu sendiri. Sebagai contoh lukisan dengan aliran realis, ini sangat di gemari karena hampir mendekati kemiripan dengan model yang di lukis.

Umumnya lukisan dibuat untuk kepuasan batin si pelukis namun tidak jarang lukisan juga diburu oleh pecinta atau peminat lukisan yang sering disebut kolektor. Untuk mengapresiasi hasil lukisan, biasanya pelukis mengadakan kegiatan pameran di sebuah galeri atau beberapa galeri seni lukis sekaligus. Kegiatan pameran sendiri selain untuk mengapresiasi hasil lukisan, difungsikan sebagai media pengenalan, pemberitahuan, ataupun lelang sebuah/beberapa lukisan yang telah dibuat oleh pelukis. Kegiatan pameran cukup efektif untuk mengapresiasi ataupun untuk promosi hasil karya seni lukis, maka sering di jumpai beberapa pamphlet, spanduk, dan brosur yang dibagikan ke masyarakat luas. Namun jangkauan informasi menggunakan pamphlet, spanduk, dan brosur hanya sedikit karena jumlahnya terbatas.

Sedangkan pemanfaatan internet masih jarang digunakan untuk media pengenalan/promosi dalam arti belum adanya suatu program pengolahan data yang digunakan untuk mendukung media promosi. Oleh karena itu penulis bertujuan membangun website kelompok seni lukis “Coret Sakti” yang berbasis komputerisasi, yang nantinya diharapkan mampu untuk meningkatkan pelayanan bagi para peminat seni lukis. Seperti contohnya penjelasan mengenai lukisan yang dibuat, informasi mengenai pameran yang akan terselenggara dalam waktu dekat, pihak – pihak yang terkait dalam pameran, katalog, dan sejenisnya. Serta mampu meningkatkan kinerja dari media promosi itu sendiri

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka penulis menyimpulkan bahwa pokok permasalahan yang dihadapi yaitu “Bagaimana menganalisis dan membuat website kelompok seni lukis coret sakti sebagai media promosi”.

### **1.3 Batasan masalah**

Agar pembahasan tidak terlalu luas dan hasil dari penelitian tidak keluar dari topic yang dibahas, maka penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas dengan cakupan sebagai berikut :

1. Objek permasalahan adalah “media promosi kelompok seni lukis coret sakti” yang terdiri dari pengenalan lukisan terbaru, penjelasan tentang pembuatan lukisan, penjelasan makna yang ingin disampaikan oleh pelukis, jadwal/agenda pameran, lokasi pameran, pihak – pihak yang terkait mendukung pameran, serta informasi seputar kegiatan kelompok seni lukis Coret Sakti lainnya.

2. Perangkat lunak yang digunakan untuk perancangan media informasi berbasis web ini diantaranya :

- Adobe Dreamweaver untuk perancangan website.
- Apache sebagai server environment / server local untuk pengujian web.
- Adobe Photoshop untuk editing gambar.
- MySQL untuk pembuatan database.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program strata 1 (S1) STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Sebagai media yang efektif bagi kelompok seni lukis Coret Sakti untuk menyampaikan informasi tentang kegiatan seni lukis.
3. Menerapkan ilmu yang telah didapat oleh penulis di sekolah tinggi manajemen informatika dan komputer "STMIK AMIKOM" Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).
2. Sebagai media informasi yang memudahkan masyarakat untuk mencari informasi mengenai kegiatan seni lukis.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Adapun metode penelitian yang digunakan, yaitu :

1. Metode observasi:

Metode ini merupakan sistem pengumpulan data dengan pengamatan

2. Metode interview:

Metode ini diterapkan dengan cara melakukan komunikasi secara langsung pada yang bersangkutan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan kegiatan seni lukis.

3. Studi Literatur

Tahap ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data baik dari buku ataupun dari informasi pada halaman web yang berhubungan dengan seni lukis.

4. Metode Dokumentasi

Metode ini menerapkan pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip – arsip yang berhubungan dengan masalah yang akan dipecahkan, dengan cara mempelajari data dokumen yang telah tersedia atau mengumpulkan data yang diberikan oleh Coret Sakti.

Cara yang digunakan untuk membuat website yaitu dengan menganalisis data dan informasi yang diperlukan dari sumber – sumber kebanyakan dari materi sejenis dokumen yang berkenan dengan masalah yang diteliti. Setelah itu, merancang design web berdasarkan dari data yang akan di implementasikan dari hasil analisis data. Dan langkah terakhir yaitu dengan melakukan pengujian terhadap web untuk mengetahui kekurangan kelebihan rancangan web kelompok seni lukis.

## 1.6.1 Sistematika Penulisan

### *BAB I PENDAHULUAN*

Bab ini akan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat dari penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan.

### *BAB II LANDASAN TEORI*

Berisi tentang teori-teori yang digunakan sebagai landasan dalam penelitian dan pengertian program yang digunakan.

### *BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM*

Bab ini akan menguraikan analisa system yang diajukan, perancangan *Flowchart*, perancangan database, *Program Data Flow Diagram* (DFD), perancangan *user interface* (tampilan).

### *BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN*

Bab ini merupakan implementasi dari hasil analisis dan pembahasan yang telah dibuat.

### *BAB V PENUTUP*

Bab ini berisi tentang kesimpulan-kesimpulan yang diambil oleh penulis dari pembuatan website, serta saran supaya kedepannya website yang diusulkan dapat dikembangkan menjadi lebih baik lagi.