

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi sangat mendukung dan dibutuhkan dalam membantu lancarnya kinerja dalam suatu instansi atau perusahaan, begitu juga dengan penyajian informasi. Kemajuan di berbagai bidang terutama kemajuan dalam bidang teknologi informasi dan komputer, mendorong munculnya berbagai inovasi baru dalam penyajian informasi, untuk memenuhi kebutuhan informasi yang perkembangannya sangat pesat di berbagai belahan dunia. Teknologi yang diciptakan untuk membantu aktifitas kehidupan di berbagai aspek, salah satu teknologi tersebut adalah teknologi informasi berbasis komputer yang cenderung lebih mudah, dapat diterima oleh masyarakat, khususnya kalangan intelektual namun tidak menutup kemungkinan bagi masyarakat yang belum bersentuhan dengan teknologi informasi tersebut untuk dapat mempelajarinya.

Perkembangan teknologi tersebut tentu saja dapat mengubah pola kehidupan masyarakat, seperti bentuk rumah, organisasi, perusahaan, lapangan kerja, serta pola aktifitas yang lainnya. Penggunaan komputer dalam berbagai aspek kehidupan manusia pada era sekarang ini sudah tidak dapat dihindarkan lagi, sehingga manusia dituntut untuk dapat menguasai teknologi tersebut dengan

baik. Sehubungan dengan hal tersebut kehadiran komputer khususnya teknologi informasi dalam dunia usaha telah dapat melakukan efisiensi jumlah tenaga kerja dan meningkatkan efektifitas kerja. Teknologi informasi juga memungkinkan mobilitas seseorang atau perusahaan menjadi lebih tinggi. Tingkat apresiasi masyarakat terhadap berbagai bentuk informasi sangat beraneka ragam, sehingga dapat dijadikan peluang untuk meningkatkan citra dari sebuah perusahaan.

Maka dari itu perlu sebuah sistem yang dapat diakses dari berbagai tempat yang terkoneksi langsung dari internet, sehingga informasi yang dihasilkan dapat diupdate setiap saat, dan user dapat memperoleh dan memilih berbagai bentuk informasi yang dihasilkan.

Aplikasi web merupakan salah satu bentuk aplikasi yang tepat untuk mempermudah penyampaian suatu informasi dalam bentuk visual. Dengan adanya web telah mengubah cara berinteraksi antar manusia dengan komputer, adapun caranya dapat melalui media gambar (image), text, sound (audio), dan video yang saling berinteraksi satu sama lain, itu dikarenakan komputer dapat menghasilkan sesuatu menjadi lebih menarik dan hidup.

Benny Video yang bergerak di bidang digital photo dan video, untuk meningkatkan pelayanan dan memperkenalkan Benny Video terhadap konsumen serta meningkatkan citra dari Benny Video itu sendiri maka dibutuhkan sistem yang dinamis, interaktif, menarik, serta mudah diakses.

## 1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang diuraikan, permasalahan yang dirumuskan adalah bagaimana membangun sebuah media promosi dan informasi yang efektif, efisien, dinamis, mudah dikelola, interaktif, sebagai alat dalam membantu perkembangan Benny Video supaya lebih dikenal oleh masyarakat umum.

Dengan pertimbangan di atas, maka penulis mengambil skripsi dengan judul

**“Membangun Website Benny Video Yogyakarta Sebagai Media Informasi dan Promosi”**

## 1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini dibuat agar penulisan laporan dan implementasi sistem tidak menyimpang dari tujuan, maka penelitian ini lebih dititik beratkan pada :

1. Pembuatan situs web ini hanya sebatas untuk media informasi dan promosi yang khusus membahas tentang Benny Video tetapi belum bisa melakukan pemesanan dan pembayaran secara online.
2. Software yang digunakan yaitu XAMPP, Macromedia Dreamweaver 8, Adobe Photoshop Creative Suite, Mozilla Firefox.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Penulis sebagai mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informasi dan Komputer "AMIKOM" berusaha :

1. Membuat sistem informasi sebagai media promosi dan informasi berbasis web untuk Benny Video.
2. Memenuhi persyaratan bagi jenjang sarjana strata-1 SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMASI DAN KOMPUTER "AMIKOM" YOGYAKARTA.
3. Menerapkan ilmu dan teori yang didapat selama mengikuti pendidikan yang ditempuh selama dibangku kuliah ke dalam aplikasi nyata guna mendukung dalam penerapan ilmu dan diterapkan dalam aplikasi nyata.
4. Mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai bidang yang sekarang ditekuni, yaitu bagaimana mempromosikan internal sebagai media promosi bagi Benny Video.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang didapat setelah melakukan penelitian di Benny Video yaitu :

1. Untuk Benny Video dapat terbantunya memperluas promosi usaha yang sebelumnya dilakukan lewat media dari mulut ke mulut akan mulai menggunakan media website yang lebih luas cakupannya pada saat sekarang ini.

2. Untuk masyarakat luas nantinya dapat memperoleh informasi yang lengkap secara online lewat internet tentang usaha Benny Video ini dan tidak perlu datang langsung ke studionya.
3. Untuk penulis sendiri dapat membantu mempromosikan usaha Benny Video ini secara online agar lebih dikenal oleh masyarakat luas dan juga mengembangkan ilmu yang didapat selama perkuliahan.

## **1.6. Metode Pengumpulan Data**

Dalam pembuatan tugas akhir ini, penyusun menerapkan sistem pengambilan data sebagai berikut :

### **1.6.1. Observasi**

Melihat dengan datang secara langsung ke lokasi dan mempelajari hal-hal yang diperlukan atau segala informasi yang ada di Benny Video.

### **1.6.2. Wawancara / Interview**

Melakukan wawancara dengan pihak-pihak yang terkait dengan objek penelitian.

### **1.6.3. Metode Kearsipan / *Documentation***

Melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data dan arsip yang sudah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

#### **1.6.4. Kepustakaan / Library**

Belajar dari buku-buku untuk menunjang serta membantu guna memperoleh hasil yang optimal supaya kekeliruan atau kekurangan yang ada seminimal mungkin. Selain ini sebagai referensi bagi pembuatan skripsi ini.

### **1.7. Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah penulisan skripsi ini, akan digunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

#### **1.7.1 BAB I : Pendahuluan**

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

#### **1.7.2 BAB II : Landasan Teori**

Pada bab ini akan diuraikan dan dijelaskan tentang dasar sistem informasi, konsep dasar pemrograman internet dan tool-tool pendukung dalam menganalisa dan merancang sistem dan juga teori-teori yang terkait lainnya serta gambaran umum dari Benny Video.

#### **1.7.3 BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem**

Mengidentifikasi permasalahan dalam bidang promosi yang sekarang dihadapi, analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem.

#### **1.7.4 BAB IV : Implementasi Sistem**

Memaparkan hasil-hasil dari pembangunan sistem, pengujian sistem, pemeliharaan sistem.

#### **1.7.5 BAB V : Penutup**

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran guna penyempurnaan skripsi ini.

#### **1.7.6 DAFTAR PUSTAKA**

Berisi sumber-sumber pustaka yang diambil baik dari Buku, Majalah, Narasumber, maupun dari data di Internet.

#### **1.7.7 LAMPIRAN**

Berisi coding program, fotokopi surat ijin penelitian, fotokopi kartu bimbingan.

