

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring bertambahnya kemajuan teknologi dewasa ini, masyarakat Indonesia semakin menyadari akan pentingnya peranan komputer, penggunaan komputer sudah bukan hanya dibutuhkan oleh para kalangan bisnis, akademisi, ataupun instansi pemerintah, namun juga sudah merambat ke salah satu kebutuhan rumah tangga, hal ini bukan lagi sebagai barang mewah. Bahkan seseorang cenderung memiliki *personal computer (PC)* untuk menjaga privasinya dalam segala aktivitasnya.

Berada dalam arus globalisasi dan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi, jelas tidak dapat melepaskan penulis dari tuntutan penerapannya. Teknologi komunikasi dan informasi yang berkembang pesat saat ini, bisa memberikan solusi informasi secara cepat dan akurat. Terlebih lagi, teknologi komunikasi dan informasi mampu berperan sebagai sarana yang mempermudah dalam berinteraksi, baik secara pribadi maupun organisasi.

Satu-satunya hal yang tidak pernah berubah dalam teknologi dan industri komunikasi-informasi adalah fakta bahwa teknologi dan industri komunikasi informasi terus berubah (*never ending process of becoming*). Baik teknologi maupun industri komunikasi informasi, keduanya merupakan

realitas teknologi sekaligus realitas sosial, dan akan terus mengalami transformasi hingga ke ujung waktu.

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang cukup pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru yang senantiasa terus berubah kearah yang lebih baik. Salah satu bidang pengetahuan yang berkembang sangat pesat dan trend saat ini adalah dunia internet. Saat ini internet sudah bisa diakses di hampir seluruh penjuru dunia mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Maraknya penggunaan internet di seluruh kawasan dunia, memberi dampak yang luas bagi perkembangan infrastruktur yang mendukungnya.

Kemudahan dan biaya akses yang relatif murah menjadikan internet sebagai sarana pemenuhan kebutuhan yang utama. Dengan internet, kita bisa mengetahui informasi yang terbaru dalam segala bidang baik itu di dalam negeri maupun luar negeri, bahkan dengan internet kita juga bisa belanja kebutuhan, memesan tiket atau kamar hotel, mengirim pesan dan lain-lain. Bagi perusahaan atau instansi maupun suatu organisasi, internet merupakan media promosi atau informasi atau iklan yang bisa dibilang sangat murah.

Untuk mencapai kebutuhan diatas, sebuah situs website haruslah dinamis dan menarik, karena situs website yang modern harus menjaga ke *up to date* –annya. Masalahnya, dengan hanya mengandalkan skrip HTML murni seorang website developer akan kesulitan dalam membangun situs website, karena harus membangun berpuluh-puluh bahkan beratus-ratus halaman website dalam waktu yang sangat singkat.

Oleh karena itu, kita memerlukan program yang bisa membuat situs website menjadi dinamis dan juga diperlukan suatu system atau mekanisme yang bisa memudahkan atau merawat situs tersebut dalam pengupdate-an. Salah satunya adalah dengan menggunakan PHP, dengan databasanya MySQL.

Adapun pertimbangan penulis menggunakan PHP dan MySQL sebagai program utamanya adalah selain software ini opensource atau gratis, PHP dan MySQL juga mempunyai komunitas pengguna yang sangat banyak sehingga apabila penulis mengalami kesulitan dalam mengembangkan situs ini, akan banyak sekali relawan yang bisa membantu penulis melalui forum-forum komunitas.

Dan dalam skripsi ini penulis mengambil judul: "MEMBANGUN WEBSITE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI PADA LEPASKENDALI GRAPHIC LAB YOGYAKARTA".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada dapat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu:

1. Bagaimana memanfaatkan situs website sebagai media informasi dan promosi pada Lepaskendali Graphic Lab.
2. Bagaimana merancang situs website Lepaskendali Graphic Lab dengan efektif dan efisien.
3. Bagaimana meningkatkan nilai unggul Lepaskendali Graphic Lab dengan informasi yang disampaikan melalui situs website tersebut.
4. Bagaimana merancang situs website yang interaktif sehingga informasi yang disajikan dapat diakses dengan cepat dan mudah dimengerti dalam penyajian informasinya, dimana pada akhirnya informasi tersebut akan mempengaruhi nilai manfaat yang lebih, baik pihak penyaji maupun pengakses.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari semakin meluasnya masalah yang akan dibahas maka penulis perlu membatasi masalah yang akan dibahas pada pembuatan situs website Lepaskendali Graphic Lab yaitu :

1. Permasalahan akan dibatasi hanya pada analisis dan perancangan website meliputi profil dan produk-produk yang dihasilkan oleh Lepaskendali Graphic Lab. Ada yang berupa produk buatan individual maupun yang dibuat secara tim atau berkelompok. Produk-produk yang

dihasilkan meliputi poster, layout, animasi, dan segala sesuatu yang berhubungan dengan desain grafis. Dan fitur yang disediakan yaitu :

a. Admin (halaman administrator)

b. Halaman index sub link :

- Depan, sebagai halaman utama.
- Profil, yaitu halaman yang berisi tentang profil Lepaskendali Graphic Labs.
- Login pelanggan, yaitu halaman untuk login bagi pelanggan agar pelanggan bisa melakukan transaksi pembelian di Lepaskendali Graphic Labs Yogyakarta.
- Pendaftaran, yaitu berisi form pendaftaran untuk pelanggan agar bisa digunakan untuk login dan melakukan transaksi pembelian.
- Kontak, berisi alamat, nomor telepon, e-mail Lepaskendali Graphic Labs yang bisa dituju.
- Produk, yaitu berisi produk-produk yang telah dihasilkan Lepaskendali Graphic Labs.

2. Software yang digunakan yaitu XAMPP , Macromedia Dreamweaver 8, dan Adobe Photoshop CS2.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan diadakan penelitian ini adalah :

1. Menerapkan ilmu dan teori-teori yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan ke dalam aplikasi nyata secara praktek guna membantu dan mendukung kemampuan dalam menerapkan ilmu yang sudah diperoleh di dalam kehidupan.
2. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan bidang teknologi informasi.
3. Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam bidang obyek permasalahan dari penelitian.
4. Sebagai bahan untuk menyusun tugas skripsi pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Bagi diri sendiri, untuk melihat seberapa besar kemampuan dan sekaligus menambah ilmu pengetahuan yang belum pernah di dapat sebelumnya.
2. Bagi perkembangan ilmu pengetahuan, untuk menambah referensi dalam bidang keilmuan yang sama, dan mungkin dapat dikembangkan di kemudian hari.

3. Bagi objek yang diteliti, untuk memajukan usaha yang dimiliki dengan adanya website yang dapat digunakan sebagai sarana informasi dan promosi.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi tentang obyek permasalahan dari penelitian adalah :

1. Metode observasi

Yaitu pengamatan langsung ditempat penelitian terhadap objek yang akan dijadikan sumber data penelitian yang digunakan penulis dengan mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan penulisan laporan skripsi.

2. Metode wawancara

Yaitu mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan permasalahan dari obyek penelitian untuk mendapatkan informasi yang akurat.

3. Metode studi kepustakaan

Metode ini mengacu pada buku-buku pedoman yang ada yang akan digunakan untuk mendapatkan kajian teoritis sebagai dasar teori di dalam melakukan analisis perancangan dari sistem yang sedang berjalan dan menyusun sistem baru yang akan diterapkan.

4. Metode dokumentasi

Dalam metode ini penyusun mengambil data dari arsip-arsip atau dokumen-dokumen pada instansi atau lembaga yang terkait serta pada media masa dan internet.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis ke dalam beberapa bab, masing-masing bab akan di dirincikan masalah-masalahnya sebagai berikut :

Bab I. Pendahuluan

Bab ini diuraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan diadakan penelitian, manfaat penelitian dan metodologi penelitian.

Bab II Landasan Teori

Bab ini menguraikan dasar teori secara umum, perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan penulis dalam menyusun skripsi.

Bab III Analisis Dan Perancangan Sistem

Diuraikan dan dijelaskan tentang sejarah dan perkembangan Lepaskendali Graphic Lab. Dan juga menjelaskan tentang sistem analisis dan perancangan serta desain situs website yang dibuat.

Bab IV Implementasi Dan Pembahasan

Pada bab ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

Bab V Penutup

Pada akhir bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran-saran yang akan di sampaikan penulis dan semoga bermanfaat bagi perusahaan atau instansi, khususnya bagi penulis dan pembaca umumnya sehingga dapat digunakan sebagaimana semestinya.

