

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Informasi merupakan salah satu kebutuhan masyarakat yang paling utama di era yang modern ini. Informasi begitu perlu untuk didapatkan, disebarkan dari pihak satu dengan pihak yang lain untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia. Pada saat ini masyarakat telah mendapatkan informasi yang diinginkan serta mudah untuk mendapatkannya melalui beberapa media.

Teknologi informasi adalah sebuah bentuk umum yang menggambarkan teknologi yang membantu untuk menghasilkan, memanipulasi, menyimpan, mengkomunikasikan dan menyampaikan informasi.

Teknologi informasi telah berkembang dengan cepat. Maka band Wicked Suffer pun merasakan bahwa teknologi informasi ini dapat dimanfaatkan untuk mendukung dalam proses mengenalkan band ini kepada khalayak ramai. Dalam situasi persaingan saat ini, kecepatan informasi dan efisiensi waktu sangat menentukan berhasil atau tidaknya strategi dan rencana-rencana yang ada. Bila band pesaing dapat memanfaatkan teknologi ini, maka kesempatan-kesempatan akan jatuh ke tangan band pesaing.

Kurangnya media promosi pada band Wicked Suffer ini menjadi kendala dalam usaha mengenalkan band ini kepada masyarakat luas. Sulitnya mendapatkan informasi band Wicked Suffer ini yang melatar-belakangi pembuatan website ini. Maka dengan adanya website ini diharapkan dapat

memberikan berbagai macam informasi mengenai band Wicked Suffer ini secara lebih luas kepada masyarakat. Sehingga masyarakat dapat mengetahui lebih jauh tentang band ini seperti sejarah terbentuknya band, personel, jenis musik yang dibawakan, dan lain-lain.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah dapat dirumuskan beberapa permasalahan diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana cara menganalisis dan membangun sistem informasi pada website
- 2) Bagaimana pengunjung dapat mengenal dan memperoleh informasi tentang band Wicked Suffer secara luas tanpa ada batasan waktu dan tempat

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar pembahasan yang dilakukan lebih terarah, maka perlu ditentukan batas permasalahan. Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

- 1) Menu yang terdapat pada website band Wicked Suffer adalah Home, Profil, Gallery, agenda, lirik, download, merchandise, dan contact person.
- 2) Website yang dirancang akan menggunakan login admin yang terpisah dengan halaman pengunjung
- 3) Untuk pembuatan website band Wicked Suffer ini digunakan beberapa perangkat lunak seperti :
  - a. Adobe photoshop CS 3 sebagai image editing.

- b. Macromedia Dreamweaver 8 sebagai web editor
- c. MySQL sebagai database server
- d. APACHE sebagai webserver
- e. Mozilla firefox sebagai web browser
- f. Microsoft Windows XP Profesional sebagai sistem informasi

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk melengkapi syarat kelulusan Program Strata Satu (S1) Jurusan Sistem Informasi (SI) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

Penelitian ini memiliki tujuan adalah sebagai berikut :

- 1) Membuat aplikasi web untuk band Wicked Suffer
- 2) Sebagai media untuk mengenalkan dan menginformasikan tentang band Wicked Suffer kepada masyarakat khususnya para pendengar musik untuk meningkatkan jumlah pendengar musik.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Bagi Penulis

Sebagai penerapan atas ilmu baik secara teori dan praktek yang telah didapatkan sehingga mampu mengaplikasikan ilmu tersebut.

- 2) Bagi Band

Sebagai sarana untuk lebih meningkatkan jumlah pendengar musik.

- 3) Bagi Lembaga Amikom

Sebagai tambahan informasi tentang band Wicked Suffer

## 1.6 Metode Penelitian

Ada beberapa metode yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu :

### 1. Metode Pengumpulan Data, yang meliputi :

#### 1) Metode Interview

Mengadakan wawancara langsung dengan narasumber informasi yaitu band Wicked Suffer dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara lisan berlandaskan pada tujuan penelitian dan obyek yang diteliti untuk memperoleh data yang kongkret dan lengkap sebagai bahan penelitian.

#### 2) Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan mengamati secara langsung bagaimana respon dari masyarakat tentang Band Wicked Suffer.

#### 3) Metode Pustaka

Untuk mendukung pembangunan aplikasi ini, penulis menggunakan metode pustaka sebagai referensi. Pustaka yang digunakan berupa buku-buku, Internet dan yang berkaitan dengan band Wicked Suffer.

### 2. Mendefinisikan Masalah/Defining the Problem

Masalah/Problem disini adalah komponen apa saja yang diperlukan agar program ini jalan dikenal dengan masukan/inputnya apa saja, mendefinisikan apa yang nanti akan dilakukan oleh program dan bagaimana keluaran dari program yang kita harapkan nantinya. Pada tahap ini juga dikenal requirement analisis atau analisa kebutuhan.

### 3. Perencanaan/Planning/Desain Sistem

Pada tahap ini adalah mendefinisikan langkah-langkah apa saja yang dilakukan oleh program dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Bentuk dari perencanaan itu bisa berupa flowchart ataupun algoritma dari program, sehingga kita akan tahu proses apa saja yang ada dalam program tersebut. Semakin detail flowchart atau algoritma yang dibuat semakin mudah juga pada tahap implementasi/coding nantinya.

Flowchart adalah suatu diagram menggunakan simbol-simbol khusus yang sudah menjadi standar internasional yang berisi langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu masalah, sedangkan algoritma bukan merupakan simbol tapi keterangan-keterangan yang sesuai dengan keinginan kita, tidak ada standarnya. Oleh karena itu flowchart biasa juga disebut sebagai algoritma dalam bentuk simbol-simbol khusus yang dihubungkan dengan anak panah.

### 4. Implementasi/Koding/Programming

Tahap ini adalah tahap penulisan program dengan terstruktur dan sesuai dengan flowchart yang telah kita buat. Pada tahapan ini dibagi menjadi 2 bagian pertama adalah pembuatan database dan pengkodean program.

### 5. Testing

Pada tahap testing ini meliputi :

#### 1) Unit Testing

Menguji setiap unit dan modul yang terdapat dalam program tersebut

## 2) Integration Testing

Menguji integrasi yang dilakukan kepada program seperti halnya ketika program tersebut sudah dijalankan di client kita yang membutuhkan integrasi dengan sistem yang lain seperti halnya integrasi dengan database.

## 3) Validation Testing

Menguji masukan yang diberikan pada program. Apapun masukannya program harus bisa menyelesaikan dengan baik.

## 4) Sistem Testing

Tahap ini untuk menguji performa pada program apabila program dijalankan dalam kondisi tertentu.

## 6. Operasional dan Maintenance

Pada tahap ini sebenarnya bagaimana program yang telah kita buat dan testing ini bekerja sebagaimana mestinya, update program, menyelesaikan bug yang tidak ditemukan pada saat testing, serta pengembangan yang dapat dilakukan dengan program tersebut.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan skripsi ini akan disusun secara sistematis kedalam 5 (lima) bab yang masing-masing bab akan dijelaskan sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang teori penunjang yang mendasari pembahasan laporan skripsi ini. Diuraikan tentang konsep dasar internet, konsep dasar website, konsep dasar pembuatan website, pemeliharaan website, teori basis data, teori permodelan sistem, software-software yang digunakan dalam pembuatan website, dan sekilas gambaran umum tentang obyek penelitian.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi tentang analisis terhadap sistem yang lama beserta perancangan sistem yang berupa permodelan sistem baik secara proses maupun basis data dan perancangan desain halaman website.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi hasil rancangan sistem dan implementasi sistem termasuk pengetesan dan pemeliharaan sistem.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan penutup dari penjelasan yang berisi tentang kesimpulan dan saran.