

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin maju khususnya dalam bidang informatika dan komputer mendorong manusia untuk memanfaatkan teknologi tersebut untuk pemecahan masalah agar dapat terselesaikan dengan cepat, tepat, dan akurat.

Persaingan bisnis yang semakin kompleks memacu setiap perusahaan atau organisasi untuk dapat mengembangkan strategi pemasaran yang efektif dan menciptakan inovasi-inovasi produk baru yang sesuai dengan keinginan pasar. Metode promosi secara manual dirasakan sudah tidak efektif lagi untuk dapat mengembangkan pasar karena memiliki keterbatasan ruang dan waktu serta membutuhkan biaya yang tinggi dengan cakupan pasar yang terbatas.

Kehadiran teknologi internet menawarkan kemudahan suatu perusahaan, organisasi, dan individu dalam mengembangkan pasar dan memperkenalkan produk mereka kepada masyarakat. Teknologi internet menciptakan dunia maya tanpa batas teritorial, ruang, dan waktu. Internet bisa memberikan servis dalam 24 jam non stop. Selain itu, kemajuan yang demikian pesat dalam teknologi Telekomunikasi dan Informatika, mendorong manusia untuk selalu merasa ingin tahu dan ingin dan mengetahui informasi secara cepat.

Dengan adanya permasalahan diatas, penulis berkeinginan untuk membantu perusahaan, organisasi, dan individu dengan media promosi secara

*online* untuk memudahkan mereka dalam mengiklankan perusahaan mereka. Hal ini menarik penulis untuk membuat website studio musik yang kemudian disajikan dalam bentuk Tugas Akhir.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Internet sebagai media baru memantapkan diri sebagai media yang secara utuh mampu digunakan sebagai media interaktif untuk saling tukar mentikar berbagai macam informasi yang menggunakan komputer. Oleh karena itu terminologi karakter internet, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan dalam penelitian yaitu :

- 1) Bagaimana memanfaatkan kemajuan teknologi informasi internet sebagai media promosi sebuah perusahaan atau instansi pemerintah dalam memperkenalkan produk atau jasa STUDIO MUSIK RYFAN di internet?
- 2) Bagaimana membangun dan merancang media promosi secara *online* untuk memfasilitasi STUDIO MUSIK RYFAN di internet?

## **1.3 BATASAN MASALAH**

Karena cakupan pembahasan internet dan website sangat luas, maka penulis membatasi pembahasan pada pembuatan :

- 1) Halaman Pengunjung

Halaman ini merupakan halaman yang dapat diakses oleh pengunjung / *user*. Pengunjung dapat melihat iklan serta melihat informasi lainnya, juga

dapat mengisi *form* pendaftaran *member*, buku tamu, dan mengakses fasilitas-fasilitas yang ada di media promosi ini.

2) Halaman Member.

Pada halaman ini member dapat mengakses *list* member, buku tamu, informasi, dan fasilitas-fasilitas yang ada di media promosi ini.

3) Halaman Admin

Halaman ini merupakan *Control Panel* untuk mengelola dan mengatur web media promosi studio musik RYFAN.

4) Website ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai database *enginernya*.

#### 1.4 MAKSUD DAN TUJUAN

Maksud dan tujuan penelitian ini untuk menyusun Tugas Akhir sebagai syarat kelulusan Diploma 3 Manajemen Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Yogyakarta.

Adapun tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini, antara lain :

- 1) Membangun media promosi studio musik *online* (website) yang mudah digunakan (*user friendly*).
- 2) Membantu perusahaan khususnya studio musik untuk mempromosikan studio tersebut ke masyarakat luas dalam bentuk media promosi *online*.
- 3) Penerapan teknologi internet di dunia musik dengan memanfaatkan fasilitas website.

## 1.5 METODE PENELITIAN

### 1) Sumber Data.

Sumber data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah dengan mengumpulkan data:

#### a. Primer

Yaitu sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber asli atau tempat dimana mengadakan penelitian. Data yang diperoleh adalah wawancara dengan manager dan pegawai. Wawancara ini dilakukan dengan menggunakan daftar pertanyaan sebagai pedoman.

#### b. Sekunder

Yaitu sumber data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung, melalui media perantara. Data sekunder umumnya berupa data yang diperoleh berupa arsip, file-file, foto-foto, brosur, buku panduan, serta data-data *browsing* melalui internet.

### 2) Metode Pengumpulan Data

Beberapa metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis yaitu :

#### a. Metode Observasi

Metode ini dilakukan untuk mendapatkan data mengenai objek yang akan diteliti dengan cara mengamati langsung ke tempat objek penelitian.

b. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan yang dilakukan oleh penulis dengan mencari sumber yang terkait dengan pemrograman web terutama yang menggunakan database MySQL dari buku *analog* maupun *digital*.

c. Metode Interview

Cara mendapatkan data dengan mengadakan wawancara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan objek penelitian.

d. Metode Sampling

Mengambil beberapa contoh data yang berhubungan dengan objek penelitian yang akan digunakan sebagai contoh dalam analisis.

2) Metode Perancangan Sistem

a. Analisa Kebutuhan

Analisa kebutuhan adalah analisa yang dilakukan untuk menentukan *input* dan *output* yang diinginkan berdasarkan data yang diperoleh.

b. Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan tahapan yang dilakukan untuk membuat sebuah rancangan program berdasarkan *input* dan *output* yang diinginkan. Merupakan catatan prosedur dan formulir-formulir sehingga relevan antara teori dan kenyataan selanjutnya digunakan untuk pembuatan model dan program komputer yang menyangkut hal-hal penetapan *input* dan *output*.

c. Implementasi Sistem

Setelah pembuatan perancangan sistem maka langkah selanjutnya adalah mengimplementasi hasil perancangan ke dalam program (PHP dan MySQL).

d. Evaluasi Sistem

Evaluasi merupakan langkah setelah media periklanan diimplementasikan untuk mengetahui kesalahan atau *trouble* yang mungkin terjadi, sampai dipastikan sistem berjalan dengan sempurna.

## 1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistem Penulisan Tugas Akhir ini disusun dalam beberapa bab dan masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

### BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan, Metode Pengumpulan Data, Sistem Penulisan, dan Jadwal Kegiatan.

### BAB II. DASAR TEORI

Bab ini merupakan dasar teori yang isinya membahas tentang bahasa pemrograman HTML, PHP, MySQL dan komponen-komponen yang berhubungan dengan website dan internet.

### **BAB III. TINJAUAN UMUM**

Merupakan bab yang membahas tentang profil studio musik RYFAN dengan sistem promosi yang ada saat ini dan gambaran sistem yang akan dikembangkan.

### **BAB IV. DESAIN DAN PERANCANGAN**

Bab ini membahas desain dan pembuatan website studio music RYFAN.

### **BAB V. PENUTUP**

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

#### **1.8. JADWAL KEGIATAN**

**Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan**

No	Rencana Kerja	Februari	Maret	April
1.	Pemilihan judul	■		
2.	Pengumpulan Data		■	
3.	Desain Web		■	
4.	Uji Coba Web		■	
5.	Penyempurnaan			■
6.	Penyusunan Laporan			■