

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia teknologi informasi saat ini sudah sedemikian pesat dan merambah keberbagai sisi kehidupan manusia. Perkembangan yang demikian tersebut didukung oleh tersedianya perangkat keras maupun perangkat lunak yang semakin hari semakin hebat kemampuannya.

Teknologi informasi tidak dapat dipisahkan dengan perkembangan dunia informasi internet saat ini. Informasi yang disajikan di dunia internet sudah sangat global dan selalu diusahakan on time sehingga waktu update suatu informasi sangatlah cepat.

Web merupakan salah satu sumber informasi yang banyak dipakai. Berbagai aplikasi web dibuat dengan tujuan agar pemakai dapat berinteraksi dengan penyedia informasi dengan mudah dan cepat melalui dunia internet. Aplikasi web tidak lagi terbatas sebagai pemberi informasi yang statis, melainkan juga mampu memberikan informasi yang berubah secara dinamis, dengan cara melakukan koneksi terhadap database.

Makna dari pembangunan website pada Rumah Seni di Yogyakarta adalah untuk meningkatkan sistem informasi yang sudah ada menjadi sistem informasi lebih baik dan dinamis sehingga masyarakat dapat secara cepat dan mendapatkan informasi tentang usaha Rumah Seni dan sekaligus dapat berinteraksi langsung dengan Rumah Seni. Saat ini, Rumah Seni dalam menyampaikan informasi

kepada masyarakat mengenai usahanya, yaitu produk handicraft, artwork, lukisan dan detail-detail interior atau elemen interior masih sangat sederhana. Dimana penyampaian informasinya hanya lewat brosur. Hal ini kurang efektif dan efisien serta jangkauan informasinya sangat terbatas.

Berdasarkan masalah yang dialami oleh Rumah seni dalam mempromosikan usahanya yang masih terbatas jangkauan informasinya, maka penulis mencoba membangun sebuah website seni interaktif, dimana website ini selain memberikan informasi dengan jangkauan yang luas, konsumen juga bisa langsung berinteraksi secara efektif dan efisien dengan Rumah Seni.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka perumusan masalah untuk penulisan Tugas Akhir ini yaitu:

1. Bagaimana penyajian informasi dengan membangun aplikasi berbasis web seni interaktif?
2. Bagaimana kemampuan PHP, Adobe Photoshop, My SQL, Macromedia Dreamweaver Mx, Macromedia Flash Mx, dan Internet Eksploror sebagai software aplikasi yang mampu menangani interaktifitas web ?

1.3. Batasan Masalah

Mengingat dalam dunia internet cakupannya cukup luas, maka penulis membatasi permasalahan sekitar pembuatan website sebagai media informasi dan pemasaran untuk menampilkan produk Rumah Seni Yogyakarta. Dengan adanya

keterbatasan waktu dan kemampuan penulis, maka akan dibatasi pada pokok permasalahan yang ada yaitu:

1. Profil Rumah Seni Yogyakarta.
2. Informasi terbaru Rumah Seni Yogyakarta.
3. Produk yang ditawarkan oleh rumah Seni Yogyakarta.
4. Dan informasi - informasi penting lainnya.

Perancangan Web tersebut menggunakan beberapa software yaitu PHP, adobe Photoshop, My SQL, Macromedia Dreamweaver Mx, Macromedia flash Mx dan Internet Eksplorer.

1.4. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk menunjang penguasaan ilmu yang telah diberikan oleh Sekolah Tinggi Manajemen Informatika "AMIKOM" Yogyakarta yang berorientasi kepada bisnis dan sistem informasi sehingga dengan mempraktekkan teori yang telah penulis terima, diharapkan akan bisa mengaplikasikan kedalam dunia kerja yang sesungguhnya.

Sedangkan Tujuan dari penelitian ini adalah:

- Sebagai prasyarat untuk menyelesaikan Program Diploma III STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
- Menambah pengetahuan selama melakukan penelitian.
- Rumah seni agar lebih diketahui, dikenal oleh masyarakat luas baik nasional maupun internasional.

- Menambah wawasan dan pengetahuan tentang website dinamis sebagai media informasi dan pemasaran pada Rumah Seni.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian ini dilakukan dalam beberapa cara antara lain:

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung di tempat penelitian terhadap seluruh kegiatan yang dilakukan.

2. Metode Wawancara

Dengan metode ini penulis dapat menerima penjelasan dan pengarahan-pengarahan secara langsung dengan pihak yang terkait dengan objek penelitian.

3. Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku laporan tugas akhir, catatan kuliah dan lain-lain untuk mendapatkan dasar-dasar teori yang di perlukan dalam penyusunan tugas akhir ini.

1.6. Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini disusun secara sistematika kedalam 5 bab. Masing-masing diuraikan sebagai berikut:

Bab I. Pendahuluan

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data serta sistematika penulisan.

Bab II. Dasar Teori

Pada bab ini akan diuraikan mengenai pengertian tentang internet serta perangkat lunak yang mendukung pembuatan situs web.

Bab III. Tinjauan Umum

Pada bab ini akan dibahas mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan Rumah Seni.

Bab IV. Pembahasan

Pada bab ini akan diuraikan mengenai proses pembuatan situs web dan analisa hasil yakni tentang Rumah Seni di Yogyakarta.

Bab V. Penutup

Pada bab ini akan diterangkan mengenai kesimpulan dan saran bagi penelitian yang akan datang.