

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi di dunia saat ini, menuntut persaingan yang harus dihadapi. Begitu juga dengan perkembangan Teknologi di bidang Teknologi Informasi dalam lingkup Jaringan Internet yang mendunia.

Keterpurukan ekonomi yang berkepanjangan menyebabkan bangsa ini mengalami krisis multidimensi. Ketidak stabilan nilai tukar rupiah terhadap dollar menyebabkan tidak stabilnya harga-harga barang di pasaran saat ini. Hal ini juga mempengaruhi harga produk-produk seni kerajinan tangan sebagai kebutuhan tersier manusia.

Oleh sebab itu diperlukan sebuah media yang mampu diakses kapan saja dan dimana saja yang terkoneksi dengan internet. Sehingga memudahkan para penggemar kesenian atau calon pembeli untuk melihat dan memilih koleksi terbaru.

Noer Art Gallery sebuah galeri seni yang bergerak dalam bidang design, pembuatan, dan penjualan produk kesenian. Untuk memperluas jangkauan pemasaran. Noer Art Gallery membutuhkan sistem yang dinamis, interaktif, serta mudah diakses dan dikelola.

1.2 Rumusan masalah

Agar dapat memfokuskan penyelesaian masalah sesuai dengan yang diharapkan, maka perlu diuraikan dari pokok permasalahan. "Bagaimana membuat sebuah situs sebagai sarana promosi, media pemasaran dan galeri portfolio pada Noer Art Gallert?".

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini, agar pembahasan tidak terlalu meluas dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya, maka penulis memberikan berbagai batasan-batasan pada beberapa kriteria, sebagai berikut :

1. Perancangan website yang *user friendly* sehingga mudah diakses dan dikelola.
2. Pembatasan data yang akan ditampilkan dan di-*upload* oleh admin.
3. Penulis tidak membahas instalasi *software*, keamanan *web*, *upload* situs dan *crawling* pada *search engine*.
4. Penulis tidak membahas bagaimana cara user mengadakan transaksi via *web*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Melakukan analisis dan perancangan website sebagai sarana promosi pada Noer Art Gallery Lamongan.
2. Menerapkan ilmu dari teori dan praktik selama kuliah kedalam aplikasi nyata.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis

Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

2. Bagi Mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan oleh mahasiswa lain yang ingin meneliti topik yang sama, sehingga hasil penelitian dapat terus dikembangkan.

3. Bagi Masyarakat

Memberikan pengertian bahwa jika ingin berkunjung ke sebuah galeri seni mereka tidak harus datang langsung ke tempat tersebut, melainkan cukup hanya dengan mengunjungi situs dari galeri seni tersebut.

1.6 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi (Pengamatan)

Metode pengumpulan data yang secara langsung melakukan pengamatan terhadap obyek yang diteliti.

2. Metode Studi Kepustakaan

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau digunakan sebagai bahan pembandingan.

3. Metode dokumentasi

Penulis mengambil data pada internet.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penulisan skripsi ini, maka penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. BAB I : Pendahuluan

Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

2. BAB II : Dasar Teori

Bab ini akan menjelaskan dasar teori dari sistem, database, teknologi yang digunakan dan software yang digunakan dalam pengembangan aplikasi.

3. BAB III : Analisis dan Perancangan Program

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis sistem informasi yang berjalan yang meliputi analisis sistem, analisis PIECES (*Performance, Information, Economi, Control, Efisiensi, Service*), analisis biaya dan manfaat, analisis kebutuhan teknologi, serta analisis kelayakan yang meliputi kelayakan teknologi, ekonomi, hukum, operasional dan sumber daya. Serta akan diuraikan tentang sejarah singkat dan dijelaskan juga tentang flowchart sistem, data flow diagram, normalisasi, dan perancangan database, serta perancangan input dan output program.

4. BAB IV : Implementasi

Bab ini akan membahas implementasi dari rancangan yang telah dibuat.

5. BAB V : Penutup

Bab ini berisi kesimpulan-kesimpulan atas apa yang telah dikerjakan kemudian diakhiri dengan saran-saran untuk perbaikan di masa yang akan datang.

