

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Generasi muda sebagai penerus kehidupan bangsa dituntut untuk ikut serta dalam membangun kehidupan yang lebih optimis, dinamis dan mandiri dalam menyongsong masa depan, salah satunya dengan mengembangkan potensi dan kreativitas yang ada pada dirinya.

Perkembangan industri musik tanah air yang demikian pesat, sangat berpengaruh hingga ke daerah-daerah. Ini ditandai dengan dinamisnya tayangan musik di radio, akses internet, tumbuhnya banyak grup band remaja/pelajar, hingga banyak berdirinya studio musik dan single atau demo recording band-band indie.

Untuk itu banyak band - band dari Yogyakarta yang berkompetisi untuk menjadi band yang dapat dikenal oleh masyarakat luas. Sementara di Yogyakarta sendiri menjadi trend setter band - band untuk menuju popularitas

Untuk dapat memperkenalkan identitas dan hasil karya band tersebut kepada masyarakat, sebuah band indie atau major harus mempunyai sebuah profil. Dimana profil tersebut akan memuat segala sesuatu tentang band itu sendiri seperti sejarah terbentuknya, jumlah personil, identitas personil, karya - karya band tersebut, dan sebagainya. Sehingga masyarakat akan mengetahui dan

mengenal hasil karya band tersebut.

Sylvester merupakan salah satu band major berasal dari kota Yogyakarta yang perlu mempublikasikan keberadaannya kepada masyarakat, dengan cara memberikan informasi yang lengkap dan jelas mengenai Sylvester. Penyampaian informasi yang selama ini digunakan oleh Sylvester masih sangat sederhana seperti pemasangan banner, pamflet dan pembagian brosur maupun stiker.

Penyebaran informasi yang sedemikian dirasa masih memiliki banyak kekurangan antara lain, jangkauan penyebaran informasi yang kurang luas, muatan informasi yang sangat terbatas, dan proses update informasi yang relatif kurang menguntungkan baik menyangkut biaya maupun waktu. Disini ditawarkan sebuah sistem penyebaran informasi yang dapat melengkapi sistem lama yaitu memanfaatkan situs web diinternet sebagai sarana informasi sekaligus promosi, karena alasan tersebut maka penulis mengambil judul **"PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI SYLVESTER BAND YOGYAKARTA DENGAN AUDIO VIDEO"**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan satu permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana Membuat website Sylvester sebagai media informasi dan promosi yang interaktif, dinamis dan mudah dikelola?

2. Bagaimana memanfaatkan PHP yang didukung dengan software lain untuk membangun website?

1.3 Batasan Masalah

Menjaga agar pembahasan dalam penulisan ini tidak meluas dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan maka pembahasan akan dibatasi pada hal :

1. Ruang lingkup penelitian dilakukan di Sylvester band.
2. Pembuatan situs web ini hanya sebatas untuk media informasi dan promosi yang khusus membahas tentang Sylvester band.
3. Software yang digunakan dalam perancangan sistem informasi ini adalah PHP, Mysql, Xampp, Macromedia Dreamweaver MX 2004, Adobe Photoshop CS 2.
4. Mengidentifikasi masalah yang terjadi di Sylvester band dengan melakukan PIECES Analysis (Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Services).

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dari penelitian, yaitu :

1. Untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang telah penulis dapatkan, baik melalui bangku kuliah maupun diluar bangku kuliah sehingga dapat membandingkan kenyataan di lapangan.

2. Sebagai syarat kelulusan untuk menyelesaikan Pendidikan Program Strata 1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer **STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.**
3. Memberikan alternatif untuk membantu promosi pada Sylvester band.
4. Untuk memenuhi syarat kelulusan Strata-1 yang telah ditetapkan pada **STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.**

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu sebagai berikut :

1. Bagi Penulis
 - a. Menambah wawasan dan pengalaman dalam pembuatan website.
 - b. Menerapkan ilmu dan teori - teori selama mengikuti pendidikan di **STMIK "AMIKOM" Yogyakarta** ke dalam aplikasi nyata secara praktek.
 - c. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan sesuai dengan bidang teknologi sistem informasi.
2. Bagi Sylvester band
 - a. Dengan adanya skripsi ini, diharapkan terjadi peningkatan dalam promosi/penjualan hasil karya dari Sylvester band.
 - b. Terwujud manajemen pemasaran yang bagus.
 - c. Mempunyai suatu sarana publikasi yang dapat digunakan sebagai sumber informasi yang dapat dimanfaatkan oleh Sylvester band.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Pengumpulan Data

Agar menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data guna pemecahan masalah yang berkaitan dengan kasus ini, diperlukan pemahaman bagaimana sistem tersebut nantinya dapat dijalankan. Dan untuk mengetahui bagaimana sistem tersebut berjalan, diperlukan beberapa metode penelitian untuk memperoleh data yang akurat dan menghasilkan suatu sistem perangkat lunak yang lebih baik. Metode-metode tersebut antara lain :

1. Pengajuan proposal proyek

Metode ini digunakan ketika akan mengajukan suatu proyek kepada perusahaan/instansi yang bergerak pada lingkup proyek yang akan ditawarkan. Dengan membuat suatu draft proyek dengan memiliki spesifikasi khusus dan rincian dana yang akan dibebankan selama mengerjakan proyek.

2. Wawancara

Metode ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi data yang kongkrit dengan cara bertanya langsung kepada yang mengetahui informasi mengenai proyek yang akan dikerjakan.

3. Observasi dan pengumpulan data

Merupakan suatu metode atau cara yang dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap obyek dan permasalahan-

permasalahan yang terjadi dalam instansi tempat penelitian, seperti pencarian data-data dan informasi pada Sylvester band.

4. Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara membaca buku literatur yang berhubungan dengan masalah yang akan di bahas.

1.6.2 Analisis

Dalam metode ini Penulis mengadakan pemeriksaan keabsahan data. Data yang terkumpul banyak sekali dan terdiri dari catatan informasi tentang band, gambar, foto, dokumen, jadwal, biografi, artikel, dan sebagainya. Pekerjaan analisis data dalam hal ini ialah mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberikan kode, dan mengategorikannya. Pengorganisasian dan pengelolaan data tersebut bertujuan menemukan tema dan hipotesis kerja yang akhirnya diangkat menjadi teori substantif.

1.6.3 Perancangan

Untuk membangun sebuah *website*, diperlukan suatu langkah-langkah persiapan yang secara umum dibagi dalam lima tahap :

1. Merumuskan tujuan membuat website
2. Menentukan isi website
3. Menentukan target pengunjung
4. Menentukan struktur website
5. Desain website

1.6.4 Implementasi

Adapun yang dilakukan dalam metode ini bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan pada website yang ada.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi dibagi dalam beberapa bab dengan pokok-pokok permasalahannya. Sistematika secara umum adalah sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Dalam bab pendahuluan materinya sebagian besar berupa penyempurnaan dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II : Landasan Teori

Bab landasan teori menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini menguraikan tentang gambaran obyek penelitian, analisis semua permasalahan yang ada, dimana masalah-masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian. Pada bab ini juga dilaporkan secara detail

rancangan terhadap penelitian, baik perancangan secara umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

BAB IV : Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini dipaparkan hasil-hasil penelitian, dari tahap analisis, desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik.

BAB V : Penutup

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dan saran dapat dikemukakan kembali masalah penelitian serta hasil dari penyelesaian masalah. Tidak diperkenankan menyimpulkan masalah jika pembuktian tidak terdapat dalam hasil penelitian.

