

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang dengan pesat dewasa ini, sangat membantu dan mendorong manusia dalam memasuki peradaban baru pada era globalisasi. Berbagai teknologi yang ditemukan dan diciptakan telah membantu meringankan beban aktivitas manusia sehari-hari dalam kehidupan sosial ekonomi dan budaya. Salah satu teknologi yang saat ini berkembang pesat adalah komputer, yang fungsinya tidak sekedar sebagai mesin ketik elektronik, melainkan sebagai sarana dan atau prasarana untuk meningkatkan produktivitas kerja dan usaha. Kecanggihan teknologi komputer pada saat ini jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kecanggihan pada tahun-tahun sebelumnya. Fungsi komputer semakin kompleks, antara lain sebagai alat pendukung dunia *entertainment* dengan hasil yang semakin menarik, pendukung kemudahan dalam pengoperasian (*user friendly*) teks, gambar dan suara dengan kualitas tinggi, pendukung teknologi jaringan atau yang lebih populer dengan sebutan *internet*, sehingga memungkinkan manusia berhubungan dengan berbagai jaringan komputer di seluruh dunia.

Website adalah salah satu contoh dari perkembangan dunia informasi. Dengan semakin populernya *website* di *internet*, maka semakin banyak informasi yang dapat disebarkan kepada masyarakat. Kelebihan *website* dibandingkan dengan media cetak maupun elektronik lainnya, adalah kelengkapan informasi yang disajikan dengan

biaya yang relatif murah. Kekurangannya adalah produk yang ditampilkan serta pasar yang dituju lebih *segmented* (terpusat pada kalangan / kelompok konsumen tertentu).

Pada saat ini *internet* sudah dapat diakses hampir di seluruh penjuru dunia untuk semua kalangan. Di dalam *internet* terdapat suatu jaringan kerja khusus berisi dokumen-dokumen yang saling berhubungan, yang dikenal dengan *World Wide Web* (WWW). WWW merupakan suatu fasilitas di *internet* yang mampu menampilkan informasi secara grafis dan interaktif, tersusun dari rangkaian hubungan dari satu sumber (dokumen, alamat, web, dan lain-lain) ke sumber yang lain di internet dan memungkinkan siapapun untuk menggunakan *internet* selama 24 jam/hari.

Dengan keberadaan *internet*, maka terbuka luas suatu media sebagai penyedia informasi yang cepat dan akurat. Oleh karenanya, maka membangun sebuah sarana informasi seperti *website* sangat penting, yang berguna sebagai media pengenalan dan promosi atas sebuah lembaga atau perusahaan. *Website* yang baik, memberikan informasi yang menarik, mudah diingat, mengena pada sasaran, dan akan sangat berpengaruh terhadap *image* para *user* yang berkunjung ke *website* tersebut.

Mendasarkan pada paparan tersebut di atas maka bahasan berikut berusaha mengungkap tentang pentingnya *website* sebagai media penyebaran informasi yang interaktif, dan juga sebagai media promosi suatu perusahaan. Salah satu perusahaan yang dibahas dalam tulisan ini adalah perusahaan atau manajemen Tripping Junkie Band, yang merupakan band indie Jogja yang dapat dikategorikan sebagai band yang perlu masuk 'perhitungan' di dunia musik Indonesia, khususnya Kota Yogyakarta. Kategori tersebut didasarkan pada kualitas lagu, *skill* para personil dan jadwal pentas

yang padat dari band tersebut. Di samping itu, band tersebut masih menghadapi permasalahan, yakni kekurangan dalam hal informasi dan promosi, terutama belum memiliki *website* sebagai media yang mendukung informasi dan promosi. Band tersebut selama ini hanya memanfaatkan *situs Friendster, Facebook, blog, myspace*, dan sejenisnya sebagai media informasi dan promosi band.

Dalam rangka mengatasi permasalahan tersebut di atas, maka usaha untuk mencapai target sebagai band agar supaya lebih dikenal lebih luas lagi, masih perlu dilakukan secara intensif. Berbagai upaya promosi yang perlu ditingkatkan, antara lain penjualan *compact disk record (CD)*, jadwal pentas, serta sebagai media kerja sama dengan pihak lainnya, dalam hal ini *Event Organizer, Wardrobe, Record Label*, dan pihak lain sebagai sponsor. Promosi tersebut baik melalui media cetak maupun melalui media elektronik akan sangat berperan penting. Mengingat sasaran pasar yang dituju band ini lebih kepada kaum remaja (usia 14 sampai 27 tahun), maka band ini memerlukan *website* sebagai salah satu media promosinya, karena pengguna *internet* saat ini sebagian besar adalah kalangan remaja.

Sebagai mahasiswa Jurusan Sistem Informasi, penulis mencoba untuk menganalisis dan merancang *Website Band Tripping Junkie*, sebagai media informasi dan promosi, serta sekaligus sebagai penyusunan skripsi. *Website* ini diharapkan dapat sebagai salah satu alat bantu untuk mengambil keputusan dalam manajemen *Tripping Junkie Band*.

1.2. Rumusan Masalah

Penerapan teknologi *internet* dapat diaplikasikan kedalam berbagai kebutuhan dan kepentingan yang berbeda. Aplikasi tersebut merupakan perancangan profil band yang berbasis Website. Maksud dari perancangan adalah membuat sebuah aplikasi yang mudah diakses dan mudah disebarluaskan untuk tujuan promosi band. Sesuai dengan permasalahan yang sudah dikemukakan pada latar belakang tersebut di atas, maka secara garis besar masalah yang akan diselesaikan dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Bagaimana menganalisis dan merancang media promosi berbasis *website* yang dapat memberikan nilai positif bagi manajemen *Tripping Junkie Band*?”.

1.3. Batasan Masalah

Dalam rangka melakukan analisis dan perancangan *website* tersebut, untuk menghindari semakin meluasnya masalah yang dibahas, maka penyusun bahasan ini perlu membatasi masalah, yaitu :

- (1) Sistem yang dianalisis dan dirancang berbasis *website*.
- (2) Sistem diterapkan pada masalah manajemen *Tripping Junkie band*.
- (3) Pembangunan sistem ditekankan pada pembuatan *interface* untuk media informasi.
- (4) Sistem keamanan diterapkan sebatas pada aplikasi web dengan penggunaan password.

- (5) Perancangan aplikasi *website* menggunakan *software* pendukung antara lain: *Macromedia Dreamweaver MX 2004*, *Adobe Photoshop*, *PHP*, *webserver apache*, dan database *MySQL*.

1.4. Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka penulisan skripsi ini bertujuan untuk:

1. Merancang *website Tripping Junkie Band* sebagai media informasi dan promosi yang layak.
2. Meningkatkan kualitas dalam penyebaran informasi dalam rangka mempromosikan *Tripping Junkie Band*.
3. Mengetahui adanya realisasi peningkatan hubungan terhadap pihak lain setelah Aplikasi *Website* telah selesai.

1.5. Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian dan pembuatan Skripsi ini adalah :

Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta

- (1) Membantu menyelesaikan permasalahan pada masyarakat, sebagai bentuk tanggung jawab untuk turut serta dalam memanfaatkan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komputer.
- (2) Laporan penelitian dan Skripsi ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- (3) Sebagai bahan evaluasi dalam peningkatan mutu kurikulum dimasa depan.

Bagi Penulis

- (1) Mengamalkan ilmu yang sudah penulis pelajari dan diperoleh di STMIK Amikom Yogyakarta.
- (2) Menambah wawasan dan pengalaman bagi mahasiswa dalam lingkungan kerja sesungguhnya.
- (3) Memenuhi salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer pada jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Bagi *Tripping Junkie Band*

- (1) Sebagai media pengenalan atau promosi *Tripping Junkie band*.
- (2) Melakukan pemanfaatan teknologi informasi sebagai upaya untuk memberikan informasi tentang rancang bangun Sistem Informasi kepada manajemen *Tripping Junkie band* khususnya dan masyarakat umumnya.

1.6. Metode Pengumpulan Data.

Dalam melakukan penelitian ini untuk memperoleh data tentang objek permasalahan dalam menyusun skripsi, menggunakan beberapa metode penelitian, di antaranya adalah:

(3) Metode Wawancara/Interview

Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara kepada informan, dalam hal ini adalah para personil band *Tripping Junkie*.

(4) Metode Observasi

Metode observasi untuk pengumpulan data dengan cara mengamati kegiatan yang dilakukan oleh objek penelitian, yakni para personel band *Tripping Junkie*, baik di luar pentas maupun selama pentas.

(5) Metode Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk mengetahui berbagai proses yang pernah dilakukan oleh *Tripping Junkie Band*, baik dalam manajemen menangani kegiatan-kegiatan maupun kegiatan pentas, dengan cara mengambil gambar-gambar yang sekiranya diperlukan pada pembuatan karya ini.

(6) Metode Kepustakaan (Studi Literatur)

Pengumpulan data sekunder dengan cara mengambil beberapa referensi yang berhubungan dengan masalah yang di hadapi. Penulis memanfaatkan teori-teori yang ada yang menyangkut ilmu-ilmu sistem informasi dan teknologi informasi khususnya dalam bidang *website*. Cara yang dilakukan penyusun diantaranya adalah dengan membaca buku-buku literatur yang ada di perpustakaan maupun koleksi pribadi, majalah, artikel pemrograman website, dan informasi-informasi yang diakses lewat media *internet* pada situs-situs dunia teknologi informasi maupun melalui *search engine* seperti *google*.

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan tentang latar belakang rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan diadakan penelitian dan metodologi penelitian yang dilakukan selama proses penelitian maupun penyusunan laporan skripsi.

BAB II. LANDASAN TEORI

Membahas tentang semua teori yang mendasari pembahasan secara detail yang terkait dengan pengertian website, struktur sistem informasi website, penyajian website, perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) yang digunakan, hingga teori-teori yang mendasari pembuatan aplikasi, beberapa *software* pendukung yang digunakan dalam pembuatan web, uraian tentang gambaran umum situs web yang akan dirancang.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan sekilas tentang Tripping Junkie band mulai dari sejarah berdiri, visi dan misi, struktur organisasi serta prestasi. Serta membahas tentang analisis kebutuhan sistem dan pembuatan sistem secara umum maupun secara rinci serta hasil-hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan selama pembuatan aplikasi yang dapat memberikan informasi baru dengan lebih cepat dan dapat diakses oleh banyak orang. Pada bab ini juga dilaporkan secara detail rancangan terhadap penelitian yang

dilakukan, baik perancangan secara umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

BAB IV . IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Membahas implementasi dan uji coba terhadap aplikasi website pada Tripping Junkie band. Implementasi berdasarkan dari perancangan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Rincian pembahasan tentang proses pembuatan aplikasi, proses pembuatan database, mekanisme pendesainan web dan hasil akhir *uploading*.

BAB V. PENUTUP

Pada bagian ini berisi kesimpulan dan saran yang merupakan hasil dari seluruh isi laporan penelitian yang telah dilakukan.

1.8. Pelaksanaan Kegiatan

Jenis Kegiatan	Bulan			
	Pertama 2009	Kedua 2009	Ketiga 2009	Keempat 2009
Survey				
Observasi				
Identifikasi				
Rumusan Masalah				
Pembuatan Laporan				
Rancangan Sistem				
Pembuatan Aplikasi				

