

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada zaman teknologi yang berkembang pesat sekarang ini, kebutuhan untuk informasi yang cepat, tepat dan efisien sangat diharapkan dalam segala kegiatan manusia. Sebab informasi dapat digunakan sebagai landasan dalam menentukan pengambilan keputusan. Sedangkan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dapat menggunakan beberapa cara dan media. Salah satu yang dapat diandalkan adalah dengan menggunakan media komputer. Teknologi komputer yang setiap saat berkembang dengan cepat, baik dari segi perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*). Oleh karena itu, komputer semakin memberikan kemudahan dan kecepatan untuk mengelola dan memperoleh berbagai macam bentuk informasi.

Salah satu dari perkembangan teknologi komputer adalah internet, yang membawa manusia pada suatu komunitas maya. Internet merupakan media informasi yang sangat cepat dan efisien dalam penyebaran informasi dan tidak terlepas oleh jarak dan waktu. Internet dapat memberikan informasi yang seluas-luasnya kepada pemakai tanpa mengenal ruang, jarak dan waktu. Salah satu media yang cocok untuk itu adalah WWW (World Wide Web). Website merupakan salah satu sebuah aplikasi pada Internet yang berupa informasi hypertext. Situs (website) yang terdiri dari salah satu atau beberapa homepage yang dibuat dengan bahasa HTML (Hypertext Markup Language) merupakan sumber informasi

tersebut baik, buruk, atau bahkan menyesatkan, sehingga keberadaan media ini telah membentuk suatu budaya masyarakat yang baru.

Website sebagai bagian dari teknologi internet berperan penting dalam penyebaran informasi, berbagai kegiatan yang bersifat online, berbagai aktivitas lain yang membutuhkan kemampuan website serta memungkinkan untuk para penjelajah web mengakses informasi yang dibutuhkan kapanpun dan dimanapun selama terkoneksi dengan internet.

Aplikasi website merupakan salah satu cara penyampaian suatu informasi tertentu dalam bentuk media visual dalam dunia internet untuk kemudahan dan nyaman pengguna akses. Dengan keunggulan website, peneliti bermaksud melakukan analisis dan perancangan website pada Djalecproduktama Freelance Graphic Partner Yogyakarta, sebuah usaha yang bergerak di bidang desain grafis. Perancangan web ini dimaksudkan untuk mengenalkan perusahaan serta sebagai media promosi.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dihadapi pada penelitian Skripsi ini antara lain :

1. Bagaimana membuat suatu media informasi perusahaan berbasis web sehingga mempermudah perusahaan untuk mengenalkan produk kepada masyarakat sekaligus sebagai media promosi.
2. Bagaimana merancang web yang dinamis dan interaktif sehingga informasi yang disajikan dapat diakses dengan cepat dan mudah dimengerti dalam penyajian informasinya.

3. Bagaimana merancang web dengan efektif dan efisien dengan pengumpulan data yang seakurat mungkin.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan web ini, ada beberapa batasan masalah yang dibuat antara lain :

1. Web ini dibuat sebagai pendukung media informasi dan promosi.
2. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat web ini adalah PHP.
3. Database yang digunakan adalah MySQL.
4. Web server yang digunakan adalah Apache.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari penelitian ini antara lain :

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan bagi jenjang S1 Teknik Informatika dan memperoleh gelar sarjana komputer.
2. Memanfaatkan teknologi internet sebagai media promosi guna meningkatkan kualitas perusahaan.
3. Menyediakan informasi dengan cepat dan efektif kepada konsumen.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Meningkatkan citra Djaleeproductama Freelance Graphic Partner.
2. Memperluas jangkauan pemasaran dari Djaleeproductama Freelance Graphic Partner.
3. Membantu dan mempermudah konsumen dalam mendapatkan informasi dari Djaleeproductama Freelance Graphic Partner.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian, metode yang digunakan adalah :

1. Persiapan

Persiapan dilakukan untuk menyusun proposal penelitian dan mendapatkan izin dari objek tempat penulis melakukan penelitian skripsi.

2. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan antara lain :

a. Wawancara

Wawancara atau *interview* yaitu proses tanya jawab secara lisan dimana dua orang atau lebih berhadapan secara fisik. Wawancara ini dilakukan untuk mengumpulkan data dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan pemilik Djaleeproductama Freelance Graphic Partner.

b. Studi Pustaka

Studi kepustakaan yaitu mendapatkan data melalui bahan-bahan kepustakaan yang dilakukan dengan cara membaca dan

mempelajari peraturan perundang-undangan, teori-teori atau tulisan-tulisan yang terdapat dalam buku-buku literatur, catatan kuliah, surat kabar, dan bahan-bahan bacaan ilmiah yang mempunyai hubungan dengan permasalahan yang diangkat maupun file – file dari internet.

3. Analisa Data

Analisa data dilakukan untuk memecah permasalahan secara lebih mendalam dari data yang telah didapat serta menentukan solusi permasalahan yang ada.

4. Perancangan

Perancangan dilakukan agar website memiliki landasan yang kokoh dan memudahkan proses pengerjaan website.

5. Implementasi

Implementasi website adalah sebagai pelaksanaan dari rancangan yang telah dibuat dan akan siap untuk tahapan berikutnya.

6. Uji Coba / Testing

Uji coba dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat telah berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. Bila tidak sesuai dengan yang diharapkan maka akan segera diperbaiki.

7. Pembuatan Laporan

Pembuatan laporan dilakukan secara berkesinambungan sejak pengerjaan skripsi mulai berjalan hingga selesai. Hal ini dilakukan sebagai bagian dari dokumentasi proyek.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan Skripsi ini akan disusun dalam 5 bab, untuk memberikan gambaran tentang permasalahan yang akan dibahas. Sistematika penulisan laporan ini akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas tentang konsep dasar sistem, konsep dasar informasi, internet, bahasa pemrograman dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisi tentang tinjauan umum serta tahapan analisis dan perancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang realisasi perancangan dalam bab sebelumnya dengan menerapkan langsung penggunaan perangkat lunak dalam aplikasi.

BAB V PENUTUP

Menjelaskan kesimpulan dari keseluruhan pembahasan yang ada dan juga saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut.