

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Dengan semakin berkembangnya teknologi pada saat ini, semakin berkembang pula kemudahan dan fasilitas sebagai pendukung manusia dalam upaya menyelesaikan tugas-tugasnya. Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang sering digunakan dalam kegiatan sehari-hari. Penggunaan teknologi komputer mencakup dunia pendidikan, perkantoran, industri, bisnis, hiburan, militer, pariwisata dan sebagainya.

Website, homepage, atau situs sebenarnya merupakan kata yang memiliki makna sama yang merupakan sebuah media informasi di internet. Internet merupakan jaringan komputer global yang banyak digemari karena merupakan sumber informasi yang dapat diakses dari seluruh dunia. Website adalah sebuah sistem informasi yang ada pada server web yang memungkinkan pengunjung web untuk mengakses informasi yang tersedia.

Perkembangan internet menyebabkan terbentuknya sebuah arena baru yang lazim disebut dengan dunia maya. Disini setiap individu memiliki hak dan kemampuan untuk berhubungan dengan individu lain tanpa batasan apapun yang menghalanginya. Inilah globalisasi yang ada pada dasarnya telah terlaksana di dunia maya, yang menghubungkan seluruh masyarakat digital dalam aktivitas kehidupannya setiap hari.

Bagi seluruh aspek kehidupan manusia yang terkena dampak bisnis internet, sektor promosi atau periklanan merupakan sektor yang paling dibutuhkan oleh para pebisnis untuk mendapatkan informasi. Untuk pertama kalinya seluruh manusia di dunia memiliki kesempatan dan peluang yang sama agar dapat berhasil di dunia maya. Dengan demikian pembuatan situs yang menarik mulai dibuat agar diminati para pengunjung internet.

## **B. Rumusan Masalah**

Sekarang ini di sekitar kita bermunculan web-web yang sangat beragam tampilannya dari yang sederhana sampai dengan yang canggih. Tentu saja hal tersebut membuat kita berfikir bagaimana cara membuatnya, berapa biayanya dan bagaimana prosedurnya sehingga kita bisa mengaksesnya. Pertanyaan ini bukan hanya diajukan oleh orang awam saja, tetapi juga diajukan oleh orang-orang yang berpendidikan tinggi. Membuat web bukan hal yang mudah tetapi jika kita ingin belajar hal itu akan menjadi sangat mudah. Merancang sebuah web memerlukan persiapan-persiapan agar nantinya permasalahan yang kompleks tidak muncul, yaitu dengan merumuskan masalah-masalah penting yang ada secara cermat dan tepat.

Hal inilah yang mendorong penulis sebelum penyusunan laporan nanti akan merumuskan masalah-masalah penting guna kesuksesan laporan nanti.

Adapun masalah-masalah penting yang perlu dirumuskan yaitu :

1. Mendesain suatu web yang mampu menarik perhatian orang khususnya pada masyarakat yang ingin menggunakan jasa perancang dan perencanaan bangunan.
2. Menampilkan web site ini dengan efek dan animasi yang cocok untuk perancang dan perencanaan bangunan.
3. Pemilihan software yang akan digunakan tidak rumit dan tidak menyulitkan didalam perancangan nanti.

Banyak diantara calon pengguna jasa masih ragu jika memilih CV yang tepat untuk konstruksi bangunan, banyak yang harus dipertimbangkan seorang pengguna jasa jika ingin menggunakan jasa perancang dan perencanaan bangunan. Bagaimana sistem kerja yang ada, perancang dan perencanaan bangunan dan informasi-informasi lain yang dianggap perlu oleh pengguna jasa .Yang nantinya segala informasi itu terdapat dalam situs ini yang tentunya dapat bermanfaat bagi konsumen. Dan kesempatan bagi CV Bina Cipta untuk lebih dekat dengan konsumen serta mempromosikan perusahaannya.

Dengan berkembangnya teknologi informasi dewasa ini diharapkan mampu untuk memberikan informasi kepada konsumen apa, bagaiman dan kenapa harus perusahaan ini.

### **C. Batasan Masalah**

Untuk menjaga agar penelitian tentang web ini tidak meluas dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka penulis mambatasi penelitian ini hanya

pada dukungan web terhadap perancang, perencanaan dan supervisi bangunan yang bersifat intern pada divisi promosi.

#### **D. Maksud dan Tujuan Penelitian**

Tugas akhir ini dimaksudkan untuk memberikan informasi bagi masyarakat khususnya para konsumen pengguna jasa perancang dan perencanaan agar lebih mengenal CV Bina Cipta. Sebagai perancang, perencana dan supervisi. Mengenai fasilitas, jenis pelayanan, serta informasi yang dibutuhkan oleh pengunjung situs, sebelum menentukan pilihan untuk bekerja sama atau menggunakan jasa CV Bina Cipta.

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai data untuk mendukung perancangan Laporan Tugas Akhir berupa "Website Interaktif" dengan tujuan yang diinginkan penulis jika laporan tugas akhir ini selesai adalah :

1. Membantu masyarakat atau pengguna jasa perancang dan perencanaan dalam memilih perusahaan yang tepat dengan cepat dan mudah dengan bantuan internet.
2. Bagi mahasiswa
  - a. Sebagai syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madia Komputer pada Akademi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
  - b. Menerapkan segala ilmu yang telah didapatkan selama kuliah di Akademi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

- c. Menambah wawasan dan pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu proyek multimedia.
- d. Menerapkan teori-teori yang didapat dengan kenyataan di lapangan.

### 3. Bagi Akademi

Sebagai tambahan perbendaharaan dalam Laporan Tugas Akhir sehingga dapat menimbulkan kemajemukan dan menghilangkan monotonitas terhadap Laporan Tugas Akhir.

## **E. Metode Pengumpulan Data**

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini tentunya memerlukan data-data yang nantinya sangat mendukung laporan. Untuk itu penulis menggunakan beberapa metode untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam membantu penulisan laporan ini. Yaitu :

### 1. Metode Observasi

Dalam metode ini peneliti langsung mengadakan pengamatan secara langsung terhadap permasalahan yang akan diteliti.

### 2. Metode Kearsipan

Pengumpulan data dimana peneliti membaca atau mempelajari arsip-arsip atau dokumen-dokumen yang berhubungan dengan masalah yang akan dipecahkan.

### 3. Metode Wawancara

Pengumpulan data dengan cara penelitian langsung mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan masalah yang akan dipecahkan.

## **F. Sistematika Penelitian**

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam 5 bab yang masing-masing bab adalah sebagai berikut :

### **BAB I. PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

### **BAB II. LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang konsep dasar atau landasan teori yang digunakan dalam melaksanakan penelitian ini.

### **BAB III. GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

Bab ini menjelaskan tentang sejarah perkembangan perusahaan, misi, jenis kegiatan, media informasi, dan struktur organisasi perusahaan

### **BAB IV. PEMBAHASAN**

Bab ini memberikan penjelasan tentang pembuatan aplikasi multimedia dan cara pengoperasian aplikasi.

## BAB V. PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran.

### G. Rencana Kegiatan

KEGIATAN	Februari	Maret	April	Mei
	MINGGU I II III IV			
Persiapan pra survei	X X			
Pengumpulan data	X X	X X		
Prancangan program		X X X	X X	
Penyusunan program			X X X	X X X X
Penyusunan laporan		X X X X	X X X X	X X X X

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan