

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi diawali dengan munculnya internet sebagai media informasi yang dapat diakses menggunakan komputer, laptop atau *handphone* yang terkoneksi ke berbagai belahan dunia, sehingga pengaksesan informasi dapat menembus batas ruang dan waktu. Manusia mendapatkan segala informasi setiap sepersekiannya. Sekarang ini jarak sudah bukan lagi alasan terputusnya hubungan telekomunikasi dan informasi. Informasi yang disajikan di dunia internet sudah global sehingga waktu *update* suatu informasi sangatlah cepat.

Perkembangan teknologi yang begitu cepat dan pesat dapat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang ketika ingin memanfaatkan teknologi tersebut. Dengan adanya internet maka tidak lepas dari sebuah web. Web digunakan untuk mengenalkan suatu produk atau jasa layanan kepada para pengguna internet. Untuk itu web yang ditampilkan haruslah memiliki *interface* yang bagus, menarik dan dinamis sesuai dengan bidang yang dikelola oleh perusahaan tersebut, untuk memenangkan persaingan dalam bisnis. Banyak perusahaan memanfaatkan web sebagai strategi pemasaran dan informasi. Dan hasilnya sangat berpengaruh terhadap perkembangan perusahaan tersebut.

Batik adalah salah satu warisan nenek moyang Indonesia. Batik Indonesia merupakan mahakarya yang diakui UNESCO. Kerajinan batik merupakan suatu kerajinan gambar di atas kain. Kerajinan batik bukan merupakan seni asal gambar diatas kain, setiap motif batik yang digambar para pembuat batik memiliki filosofi tersendiri. Banyaknya daerah-daerah pusat batik di Indonesia menghasilkan jenis dan motif batik yang beragam. Dengan banyaknya ragam dari batik tersebut sehingga perlunya media informasi untuk menyebarkan informasi tentang batik yang diperlukan oleh pembuat, pembeli, penjual dan penggemar batik tersebut.

“MIROTA BATIK” merupakan salah satu pusat oleh-oleh yang terkenal di Yogyakarta. MIROTA BATIK merupakan toko yang menjual berbagai jenis batik dan cenderamata khas Yogyakarta. Banyaknya jenis batik dan motif batik yang dijual di “MIROTA BATIK” ternyata para pembeli tidak mengetahui filosofi motif batik dan asal-usul batik yang mereka beli. Bahkan seringkali si pembeli batik memilih batik karena asas 'keindahan' saja dan tidak paham atau mengetahui arti motif batik yang dibelinya.

Sejalan dengan permasalahan yang ada maka dengan adanya media informasi yang dapat mengenalkan filosofi motif batik yang dijual di “MIROTA BATIK” diharapkan dapat membantu pembeli yang ingin mengetahui lebih dalam lagi tentang batik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut, yaitu : Bagaimana membangun web pada MIROTA BATIK sebagai media pengenalan arti motif batik yang dijual di MIROTA BATIK sebagai media informasi untuk membantu para pengguna batik atau pembeli batik di MIROTA BATIK?

Dengan merancang web pada MIROTA BATIK, maka MIROTA BATIK telah mendapatkan media informasi baru untuk menghadirkan dan menyuguhkan informasi kepada masyarakat luas secara *online* melalui media yang dapat diakses dimana saja, kapan saja tanpa adanya batas ruang, waktu dan jarak. Sistem ini akan menyajikan informasi secara akurat, tepat waktu dan relevan, serta dapat meningkatkan pelayanan terhadap masyarakat dan juga mengurangi biaya promosi yang berlebihan.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penyusun membatasi ruang lingkup yang lebih sempit. Penyusun hanya membatasi pada beberapa masalah, yaitu :

1. Sistem yang dibuat hanya mencakup motif batik yang ada di MIROTA BATIK.
2. Software yang digunakan adalah PHP sebagai software utama pembuatan web, Macromedia Dreamweaver 8 sebagai HTML editor dan mempermudah tata layout web, MySQL sebagai database, Xampp-win32-1.7.3 sebagai web server dan PhotoScape sebagai pengolah gambar.

1.4 Maksud dan Tujuan

1. Sebagai syarat kelulusan program Sarjana serta untuk memperoleh gelar Sarjana di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA pada jurusan Teknik Informatika.
2. Menerapkan ilmu selama belajar di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Memperdalam pengetahuan pada software yang digunakan dalam pembuatan web ini.
4. Sosialisasi teknologi khususnya teknologi informasi maya berbasis web yang ditujukan kepada masyarakat dan dunia informasi yang lebih maju.
5. Melakukan pengembangan sistem informasi yang lama di MIROTA BATIK ke dalam sistem informasi baru sehingga lebih berkualitas.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data yang diperlukan dalam penyusunan skripsi ini, digunakan beberapa metode :

1. Observasi
Pengamatan secara langsung terhadap permasalahan objek yang diteliti.
2. Wawancara
Pengumpulan atau informasi melalui proses tanya jawab secara langsung dengan pihak MIROTA BATIK yang dapat memberikan informasi tentang motif batik yang ada.
3. Kepustakaan

Mendapatkan data melalui buku, majalah dan literature lain yang berhubungan dengan kegiatan ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

Bab I PENDAHULUAN

Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

Bab II LANDASAN TEORI

Pada bab ini diuraikan mengenai hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan skripsi ini.

Bab III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan membahas obyek, analisis dan desain sistem serta langkah-langkah perancangan sistem dan bagaimana pemecahan masalah yang dihadapi.

Bab IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Membahas sistem yang diusulkan dan teknik pembuatan dengan software-software yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini.

Bab V PENUTUP

Berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang diberikan.