

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era teknologi sekarang ini, kebutuhan akan kecepatan dan keakuratan informasi mutlak diperlukan oleh siapa saja dan di mana saja. Saat ini masyarakat semakin mudah dalam mendapatkan informasi yang diinginkan melalui berbagai macam media dan salah satunya adalah media *website*, yang merupakan hasil kemajuan dari teknologi yang terus berkembang. *Website* menjadi pilihan utama untuk memberikan informasi karena dapat dengan mudah di akses dan *up to date*.

Trend teknologi komputer yang begitu pesat, ternyata lebih membawa kita pada suatu komunitas maya yang sampai saat ini dijadikan sebagai ajang interaksi dan sebagai gudang informasi yang dikenal dengan jaringan internet. Jaringan komputer khususnya internet adalah bagian dari teknologi informasi yang memegang peranan penting dalam era informasi saat ini. Kebutuhan informasi bukan lagi hanya sebagai pelengkap tetapi sudah menjadi hal yang mutlak diperlukan bagi masyarakat umum.

Perkembangan teknologi sistem informasi saat ini telah mampu menjembatani pertukaran data dan komunikasi dua arah secara *online*. Diantaranya adalah aplikasi telepon dan internet yang mampu menerobos perbedaan waktu dan tempat. Saat ini, internet menjadi media yang paling praktis untuk mendapatkan informasi secara akurat dan cepat. Internet mampu

menggabungkan ribuan bahkan jutaan komputer di dunia menjadi sebuah jaringan global. Di mana di dalamnya terdapat milyaran data dan informasi secara kompleks dan detail yang bisa diakses oleh siapa saja dan dari mana saja.

Dalam menyusun tugas akhir ini, penulis mengambil objek penelitian di Sang Art Management Yogyakarta. Perlu diketahui bahwa saat ini Sang Art Management Yogyakarta belum memiliki *website* sendiri yang mampu secara dinamis menampilkan sistem informasi management tersebut. Oleh karena itu, untuk skripsi ini, penulis memilih judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN PROMOSI PADA SANG ART MANAGEMENT YOGYAKARTA”.

Aplikasi ini merupakan sebuah studi implementasi aplikasi *website* dinamis menggunakan PHP dan MySQL untuk menampilkan sistem informasi Sang Art Management Yogyakarta. Yang nantinya dapat diakses akurat, cepat dan mudah didapat melalui media publik secara *online*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana memanfaatkan penggunaan teknologi internet untuk mempermudah *user* dalam mendapatkan suatu informasi. Hampir sebagian besar masyarakat menggunakan jalur informasi melalui teknologi berbasis *web*, karena informasi yang disajikan menggunakan konsep banyak media. Berpedoman permasalahan tersebut penulis merumuskan masalah, yaitu :

1. Bagaimana menganalisis dan merancang *website* yang memadai sehingga informasi yang disajikan dapat diakses dengan cepat dan mudah, pada akhirnya informasi tersebut akan mempengaruhi nilai manfaat lebih, baik pihak penyaji maupun pengakses informasi.
2. Bagaimana cara membuat aplikasi *website* yang efektif dan efisien, baik dari sisi pengembangan maupun penggunaannya.

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam menyusun tugas akhir ini, penulis akan memberikan batasan atas permasalahan yang diambil, agar penulisan isi tidak melebihi kerangka batasan.

Adapun batasan masalah adalah sebagai berikut :

1. Penerapan aplikasi *website* yang dibuat, serta solusi-solusi atas permasalahan yang tercantum dalam rumusan masalah. Adapun batasan *variable* untuk informasi *website* Sang Art Management Yogyakarta adalah :

- a. Home
- b. About Us
- c. Talent
- d. Product
- e. Event
- f. News
- g. Gallery
- h. Contact Us

2. Software yang digunakan dalam pembuatan. Diantaranya adalah :

a. Macromedia Dreamweaver 8

adalah *software web design* yang lengkap, macromedia dreamweaver menghimpun banyak teknologi untuk membantu dalam perancangan *website*.

b. Adobe Photoshop CS3

adalah sebuah *image editor* atau program penyunting gambar yang berfungsi untuk membuat, menyunting dan memodifikasi gambar-gambar digital yang terdapat dalam komputer.

c. XAMPP

adalah singkatan dari X (empat operasi apapun), Apache, MySQL, PHP, Perl. XAMPP merupakan tool yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dalam paketnya sudah terdapat Apache (*web server*), MySQL (*database*), PHP (*server side scripting*), Perl, FTP server, phpMyAdmin dan berbagai pustaka bantu lainnya.

d. Mozilla firefox

adalah sebuah *web browser* yang nantinya digunakan untuk mengakes *website*.

3. Tidak dibahas mengenai kewanaman *web* dan tidak pula penginstalan software.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis sistem informasi pada Sang Art Management Yogyakarta.
2. Untuk merancang *website* pada Sang Art Management Yogyakarta.
3. Untuk menganalisa rancangan *website* pada Sang Art Management Yogyakarta.

#### 1.5 Metodologi Penelitian

##### 1.5.1. Metode Pengambilan Data

Adapun metode yang digunakan oleh penulis untuk pengumpulan data adalah :

a. Metode Observasi

Setelah melakukan pengamatan Sang Art Management Yogyakarta, maka diperoleh sebuah data yang meliputi data profil, sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, data talent, data performance, data agency, data kontak serta lokasi kantor.

b. Metode Wawancara

Dengan mengajukan pertanyaan secara langsung pada pihak Sang Art Management Yogyakarta mengenai profil serta manajemen yang diterapkan.

c. Metode Kearsipan

Pengumpulan data dengan membuka dan mempelajari dokumen-dokumen yang ada pada Sang Art Management Yogyakarta yang masih tersimpan, seperti ; foto, visi, misi. Serta dokumen lain yang diperlukan dalam perancangan *website*.

#### d. Metode Kepustakaan

Mempelajari literature dan segala kepustakaan lainnya yang dianggap perlu dan mendukung penelitian untuk menganalisa dan merancang website pada Sang Art Management Yogyakarta.

### 1.5.2 Metode Analisis Data

Metode yang digunakan dalam menyusun skripsi ini adalah :

#### 1. Analisis Pieces

Menganalisis tentang *performance* (kinerja), *information* (informasi), *economy* (ekonomi), *control* (kontrol), *efficiency* (efisiensi), *service* (pelayanan), dari penyampaian informasi pada *website* Sang Art Management Yogyakarta .

#### 2. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis ini bertujuan memahami dengan sebenar-benarnya kebutuhan sistem dan pengembangan sistem pada Sang Art Management Yogyakarta.

#### 3. Analisis Studi Kelayakan

Pengambilan data dengan menganalisis kekurangan teknologi yang digunakan, kelayakan operasional dan kelayakan ekonomi pada *website* Sang Art Management Yogyakarta.

#### 4. Analisis Biaya dan Manfaat

Menanalisis biaya serta manfaat yang digunakan dalam pengambilan data pada Sang Art Management Yogyakarta.

## 1.6 Sistematika Penyusunan Laporan

Untuk mempermudah penulisan skripsi ini, penulis menjabarkan sistematika penulisan skripsi ini menjadi lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut :

### Bab I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### Bab II DASAR TEORI

Membahas tentang sistem secara umum yang meliputi konsep dasar karakteristik (karakteristik sistem), konsep dasar informasi, konsep dasar sistem informasi, pengenalan tentang *web*, pengenalan mengenai *software* yang digunakan dalam pembuatan skripsi.

### Bab III ANALISIS SISTEM DAN PERANCANGAN

Penjelasan secara singkat mengenai Sang Art Management yang meliputi sejarah singkat, visi, misi, serta informasi yang berkenaan dengan Sang Art Management, serta analisis sistem informasi. Selain itu dalam bab ini dijelaskan mengenai sistem. Antara lain perancangan DFD (*Data Flow Diagram*) yang menggambarkan cara kerja dan aliran data dari sistem yang akan dibangun, perancangan *database* yang menjelaskan seluruh data yang terlibat dalam sistem yang akan dibuat. Perancangan arsitektur *web* yang menjelaskan alur link atau hubungan antar halaman di dalam *website*

tersebut, perancangan proses dan perancangan *interface* (antarmuka) dari *web* yang akan dibuat

#### Bab IV IMPLEMENTASI

Dalam bab ini dijelaskan tentang gambaran mengenai implementasi dari Aplikasi website Sang Art Management Yogyakarta yang berisi tampilan-tampilan serta keterangan mengenai implementasi program yang telah dibuat.

#### Bab V PENUTUP

Meliputi tentang kesimpulan dan saran dari semua kegiatan pembuatan skripsi ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

Berisi referensi dari penyusunan skripsi ini.

#### LAMPIRAN

Listing program dan lampiran lain-lainnya.