

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengilon Photography adalah perusahaan yang bergerak dibidang jasa fotografi saat ini perusahaan membutuhkan media pendukung yang dapat menyampaikan informasi kepada pelanggan mengenai identitas dan pelayanan-pelayanan yang diberikan perusahaan dengan lebih baik. Media konvensional yang digunakan saat ini dirasa memiliki keterbatasan dalam penyampaian informasi oleh karena itu, media alternatif seperti website sangat diperlukan dalam menunjang keterbatasan dalam menyampaikan informasi.

Perkembangan internet yang telah menjangkau berbagai perangkat elektronik serta semakin beragamnya pengguna internet menjadikan akses pada informasi-pun semakin cepat dan membuat interaksi antara Pengilon Photography dan pelanggan semakin mudah. Sehingga diharapkan dengan adanya website ini keterbatasan dalam penyampaian informasi dan promosi dapat teratasi.

Jangka panjang Pengilon Photography akan mengadakan kontes fotografi sebagai sarana berinteraksi dengan para pelanggan, sehingga website ini kelak diharapkan dapat memenuhi kebutuhan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, rumusan masalah yang diangkat adalah:

1. Bagaimana membangun website Pengilon Photography agar dapat memenuhi kebutuhan dalam penyampaian informasi dan promosi?
2. Bagaimana membangun website Pengilon Photography agar dapat mendukung program lomba fotografi yang akan diselenggarakan Pengilon Photography?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah maka batasan masalah sebagai berikut:

1. Pembuatan disain website yang dapat mendukung publikasi informasi dan promosi
2. Penerapan sistem *voting* sebagai sistem pendukung pada lomba fotografi

1.4 Tujuan Penelitian

1. Sebagai syarat kelulusan pada program studi Strata-I (S1) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Membuat website dinamis yang dapat menyajikan informasi serta menjadi media promosi Pengilon Photography.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai manfaat yang baik bagi semua pihak, yaitu:

1. Bagi Penulis
 - a. Memperoleh gelar Sarjana Komputer.

- b. Untuk menerapkan disiplin ilmu yang telah didapat selama menjalani perkuliahan.
- c. Memperoleh pengalaman dan menambah wawasan secara nyata dari apa yang telah diteliti di lapangan khususnya mengenai pemrograman website.

2. Bagi Perusahaan

- a. Sebagai media alternatif dalam penyampaian informasi dan promosi perusahaan.
- b. Peningkatan citra dan pelayanan pada para pelanggan menjadi lebih baik.

1.6 Metode Penelitian

1. Metode Wawancara

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan mengadakan wawancara langsung dengan pihak-pihak yang terkait.

2. Metode Observasi

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan mengamati secara langsung objek penelitian.

3. Metode Kepustakaan

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan studi literatur yang berhubungan dengan objek penelitian yang dilakukan

1.7 Sistematika Penulisan

Metode ini dilakukan agar penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Sistematika laporan dibagi dalam lima bab, sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II : Landasan Teori

Bab ini menguraikan tentang dasar-dasar teori yang digunakan dalam penelitian.

Bab III: Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini menguraikan tentang analisa permasalahan yang terdapat pada Pengilon Photography, perancangan program dan antarmuka.

Bab IV: Implementasi dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang hasil dari penerapan konsep kedalam desain antarmuka dan hasil pengujian dari tahap penelitian dan analisis

Bab V : Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.

