

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Nilai dan manfaat yang diberikan oleh teknologi komputer dalam berbagai bidang didalam dasawarsa terakhir ini, telah mengubah pemikiran masyarakat yang pada awalnya mempunyai anggapan bahwa teknologi komputer belum diperlukan dan dapat diterapkan sebagai alat penunjang kebutuhan akan informasi yang cepat dan akurat, tetapi dengan kehadiran internet semua pemikiran itu berubah sehingga komputer menjadi sumber informasi yang sangat diperlukan karena selalu menampilkan perkembangan didalamnya.

Saat ini sangat disadari bahwa perkembangan teknologi yang disebut internet telah mengubah pola interaksi masyarakat yaitu; interaksi bisnis, ekonomi, sosial dan budaya. Internet telah memberikan kontribusi yang besar bagi masyarakat, perusahaan, organisasi, pendidikan, pemerintah, dan semua pihak yang membutuhkannya. Hadirnya internet telah menunjang efektifitas dan efisiensi operasional suatu perusahaan atau lembaga, terutama peranannya sebagai sarana komunikasi, publikasi serta sarana untuk mendapatkan berbagai informasi yang dibutuhkan oleh semua pihak. Sehingga wajar saja jika internet juga disebut sebagai “Gudang informasi tanpa batas” atau “Perpustakaan dunia”.

Perkembangan internet di Indonesia terjadi secara cepat, sebelumnya internet masuk melalui jaringan akademis dan pusat riset, sehingga hanya

golongan akademis dan peneliti saja yang dapat memanfaatkan fasilitas internet. Layanan internet di Indonesia untuk masyarakat umum terbuka setelah Indonet berdiri sebagai perusahaan jasa penyedia layanan internet (ISP) pertama di Indonesia, yang diikuti oleh ISP-ISP lain. Saat ini halaman web tidak sekedar sebagai media penyimpanan informasi statis saja, tetapi telah digunakan sebagai program aplikasi yang dapat digunakan untuk berinteraksi antara penyedia informasi dan pengguna.

Dengan memanfaatkan perkembangan dan fungsi dari internet, penulis akan merancang sebuah website yang memberikan informasi mengenai Rumah Seni Lukis Mandalika Yogyakarta.

1.2. Rumusan Masalah

Dengan begitu pesatnya perkembangan internet saat ini maka peranan website didalam dunia pemasaran menjadi hal yang sangat penting. Berdasarkan hal tersebut maka dalam menyelesaikan masalah ini, penulis menyimpulkan bahwa permasalahan yang dihadapi adalah :

- Apa yang ditawarkan oleh website ini?
- Siapa saja sasaran website ini?
- Seberapa besar peranan website ini bagi Rumah Seni Lukis Mandalika?

1.3. Batasan Masalah

Mengingat terbatasnya waktu pengerjaan dan banyaknya permasalahan yang ada dan juga kendala-kendala yang dihadapi dalam pembuatan website Mandalika Yogyakarta, maka penulis hanya membatasi pada analisis pemasaran, desain, dan membangun website Rumah Seni Lukis Mandalika Yogyakarta.

1.4. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat dari penulisan skripsi yang mengambil topik “Analisis dan Perancangan Website Interaktif Gallery Lukisan Mandalika Yogyakarta Sebagai Media Informasi dan Pemasaran Untuk Meningkatkan dan Memperluas Jangkauan Penjualan” adalah sebagai berikut:

1. Memperoleh gambaran yang nyata serta dapat membantu dalam merumuskan masalah bagaimana cara menggambarkan sebuah sistem informasi yang baik.
2. Merancang sebuah sistem sehingga dapat memberikan informasi tentang Rumah Seni Lukis Mandalika Yogyakarta.
3. Memperluas jaringan pemasaran tidak hanya di kota Yogyakarta tetapi juga di kota-kota lainnya serta di luar negeri.

1.5. Metodologi Penelitian

Untuk mendukung kelengkapan serta kelancaran dalam penyusunan dan penyelesaian laporan skripsi ini, ada beberapa metode yang digunakan dalam pengumpulan informasi yang disesuaikan dengan tujuan.

1. Pengambilan data

Didalam pengambilan data penulis melakukan dengan beberapa cara yaitu

- Observasi atau peninjauan langsung ke tempat yang akan diteliti untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi.
- Melakukan tanya jawab kepada pemilik Rumah Seni Lukis Mandalika.
- Melakukan studi kepustakaan untuk mendapatkan literatur yang berhubungan dengan judul yang sedang dikerjakan.

2. Melakukan analisis

Disini setelah semua data yang bersangkutan mengenai objek penelitian terkumpul, lalu dilakukan analisis sehingga data dapat diolah dan diperoleh hasil yang valid.

1.6. Sistematika Penulisan

Dalam menyelesaikan karya ilmiah ini diperlukan susunan kerangka kerja secara sistematis agar dapat memberikan kemudahan dalam mewujudkan penulisan. Berikut ini adalah sistematika dalam penulisan naskah laporan skripsi :

Bab I : Pendahuluan

Pada bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan skripsi, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan skripsi ini.

Bab II : Landasan Teori

Pada bab ini membahas tentang sistem secara umum yang meliputi konsep dasar pemasaran, pengertian internet, sejarah dan perkembangan bahasa pemrograman web, prinsip pembuatan dan software yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini.

Bab III : Analisis Sistem

Pada bab ini akan dijelaskan hasil dari analisis yang dilakukan, dari hasil analisis tersebut maka dapat ditemukan kelebihan dari sistem ini dibanding dengan sistem yang lama. Selain itu juga terdapat analisis kelayakan yang akan menyatakan bahwa sistem ini layak atau tidak.

Bab IV : Perancangan dan Implementasi Sistem

Pada bab ini akan diuraikan secara lengkap tentang penerapan rencana implementasi sistem, kegiatan implementasi sistem, serta rancangan sistemnya dimulai dari merancang konsep hingga pemeliharaan.

Bab V : Penutup

Pada akhir bab ini berisi kesimpulan dari penjelasan pada bab-bab sebelumnya dan juga saran-saran yang akan disampaikan penulis.

DAFTAR PUSTAKA

