

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sebelum perkembangan komputer media interaktif, kertas sangat memegang peranan penting dalam promosi diberbagai bidang maupun dalam memberikan informasi kemasyarakat. Tetapi sejalan dengan perkembangan teknologi komputer media interaktif, dapat diharapkan menjadi suatu promosi informasi yang lebih efektif sehingga promosi informasi yang ditampilkan tidak hanya dalam bentuk teks seperti buku, koran, majalah, dan lain-lain. Tetapi juga dalam bentuk Website dan diharapkan manusia lebih tertarik untuk mengetahui informasi yang ditampilkan secara On-line di internet

Kemajuan teknologi informasi, telah melahirkan banyak perubahan mendasar dalam kehidupan manusia saat ini. Ketersediaan informasi yang dapat diakses secara "instant" melalui telepon rumah, telepon genggam, televisi, komputer, jaringan internet dan berbagai media elektronik, telah menggeser cara manusia bekerja, belajar, mengelola perusahaan, menjalankan pemerintahan, berbelanja ataupun melakukan kegiatan perdagangan. Kenyataan demikian seringkali disebut sebagai era globalisasi ataupun revolusi informasi, untuk menggambarkan betapa mudahnya berbagai jenis informasi dapat di-akses, dicari, dikumpulkan serta dapat dikirimkan tanpa lagi mengenal batas-batas geografis suatu negara.

Dalam memperoleh informasi setiap orang atau konsumen membutuhkan suatu cara agar dapat dengan mudah untuk memperolehnya. Website merupakan suatu cara yang tepat untuk mendukung dalam mencari dan mendapatkan informasi tersebut. Website juga mampu mendukung dalam pemasaran atau mempromosikan tentang fungsi atau peranan sebuah perusahaan/instansi. Hal ini disebabkan, website itu sendiri yang mampu membuat suatu aplikasi yang berupa bentuk sedemikian rupa sehingga mampu menarik konsumen untuk lebih mengetahui tentang informasi yang disampaikan. website merupakan ilmu pengetahuan yang membuat sebuah karya yang sangat membutuhkan kreatifitas yang tinggi, yang bisa menarik konsumen untuk mengetahui pesan-pesan yang disampaikan.

Oleh karena itu pentingnya website sebagai salah satu usaha yang dilakukan untuk mempermudah dalam mempromosikan atau pemasaran bagi perusahaan / instansi akan sangat membantu dalam usahanya untuk memberikan informasi baik secara umum maupun secara rinci kepada masyarakat luas tentang perusahaan tersebut. Dalam memberikan informasi, dapat dilakukan dalam berbagai bentuk iklan, kios informasi, website dan dalam bentuk lainnya. Untuk dapat bertahan dalam persaingan, perusahaan setidaknya harus mampu memberikan layanan yang terbaik pada konsumennya. dan mampu menghasilkan keuntungan finansial yang memadai.

Aplikasi ini dapat juga digunakan sebagai alat promosi dan pemasaran sebuah Studio Musik AZZA. sebagai sarana promosi dan pengenalan lebih dalam kepada masyarakat tentang dunia musik yang akhir-akhir ini bermunculan banyaknya studio musik yang khususnya ada di kota Kediri. Dan semakin ketatnya persaingan yang terjadi ini, sering kurangnya media informasi dan promosi tentang berita-berita yang ter-update lebih dini.

Hal inilah yang melatar belakangi penyusun untuk membuat sebuah aplikasi website yang memuat informasi perusahaan, hasil karya, produk, daftar klien, pendaftaran member secara online. Serta menerapkan judul Tugas Akhir **“Perancangan Website Studio Musik Azza Kediri Sebagai Sarana Informasi Promosi Dan Pendaftaran Member Online”**.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan judul tugas akhir yang penulis buat, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu, bagaimana cara membuat media informasi promosi perusahaan serta pendaftaran member secara online dengan memanfaatkan teknologi di internet agar menggambarkan secara jelas tentang perusahaan tersebut dan menarik minat bagi mereka yang gemar bermusik atau masyarakat kalangan luas tentunya atau pengguna jasa jaringan internet. Dengan cara ini diharapkan dapat lebih efisien dalam mempromosikan perusahaan.



1.3. Batasan Masalah

1.3.1. Batasan Konsep

Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membagi ruang lingkup yang lebih sempit karena ruang lingkup pemanfaatan teknologi jaringan internet ini sangat luas sesuai fungsi dan penerapannya maka permasalahan dibatasi pada perancangan website ini sampai pada pendaftaran member online. Adapun masalah yang dikaji adalah membahas tentang penggunaan website untuk membuat suatu aplikasi yang berisi informasi-informasi, promosi yang ada pada STUDIO MUSIK AZZA.

1.3.2. Batasan Tekhnologi

1. Level User

1. User

a. User Biasa

Pengguna yang hanya melihat dan menggunakan fasilitas layanan yang disediakan, tetapi tidak berhubungan dengan pemilik web.

b. User Interaktif

Pengguna yang berhubungan dengan pemilik web, pengguna yang menginputkan sesuatu, melakukan proses Query, dan lain-lain.

2. Admin

Admin adalah level tertinggi dalam level user. Admin berhak menginsert, mengupdate dan mendelete data sesuai kebutuhan.

2. Software dan Hardware yang dibutuhkan

a. Software

Dalam pembuatan website ini peneliti menggunakan perangkat lunak antara lain :

Database : MySQL

Script Pemrograman : PHP

Webserver : Apache

Editor : Macromedia Dreamweaver MX

Web Browser : Internet explorer

Pendukung : Adobe Photoshop CS.

b. Hardware

Perangkat keras yang dibutuhkan dalam pembuatan program aplikasi yaitu mempunyai spesifikasi sebagai berikut :

Processor : AMD Athlon 64 Processor 3200+ 2,0 Ghz

RAM : Visipro 1 Giga

Monitor : Advance Semi Flat 15'

Motherboard : Gigabyte M61PM s2 sAM2

Hard Disk : Seagate sata 120 GB

VGA : PCIE GF7300 GT 256 Extreme Winfas

Cassing : SimV 380W

DVD Room : Combo Liteon

1.4. Maksud Dan Tujuan

Maksud dari penulisan ini adalah untuk menunjang penguasaan ilmu yang telah diberikan oleh lembaga STMIK “AMIKOM” Yogyakarta, terutama di bidang E-Commerce sebagai media periklanan, pemasaran dan informasi manajemen. disamping itu juga dapat memberikan gambaran kerja, menjadi masukan bagi penyusun serta bermanfaat bagi obyek yang telah kita lakukan penelitian.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Internal

Pengertian Internal yang dimaksud jika dilihat dari sisi penulis dalam hal ini adalah mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “STMIK AMIKOM” Yogyakarta:

1. Cara pengembangan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi jaringan.
2. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
3. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Diploma III “STMIK AMIKOM” Yogyakarta.

b. Eksternal

Bagi masyarakat pada umumnya tentang dibuatnya topik ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut:

1. Sebagai alternatif baru metode penyampaian informasi yang beragam guna membangun peranan promosi berbasis jaringan internet.
2. Sosialisasi teknologi khususnya pemanfaatan teknologi website yang ditujukan kepada masyarakat.
3. Bagi para pemakai jasa sendiri dengan adanya sarana Informasi website ini di harapkan dapat membantu dalam memperoleh informasi tentang STUDIO MUSIK AZZA.
4. Memberikan usulan **“Perancangan Website Studio Musik Azza Kediri Sebagai Sarana Informasi Promosi Dan Pendaftaran Member Online”**.

1.5 Metodologi Penelitian.

Untuk mendukung penelitian ini penulis berusaha mencari sumber-sumber yang dapat memberikan keterangan atau informasi yang jelas serta akurat. Adapun penelitian yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara sebagai berikut:

1. Sumber Data.

Sumber data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah dengan mengumpulkan data:

a. Primer

Yaitu sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber asli atau tempat dimana mengadakan penelitian. Data yang diperoleh adalah wawancara dengan manager dan pegawai. Wawancara ini dilakukan dengan menggunakan daftar pertanyaan sebagai pedoman.

b. Sekunder

Yaitu sumber data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung, melalui media perantara. Data sekunder umumnya berupa data yang diperoleh berupa arsip, file-file, foto-foto, brosur, buku panduan, serta data-data browsing melalui internet.

2. Lokasi.

Dalam melakukan penelitian pada STUDIO MUSIK AZZA tersebut, penulis mengambil lokasi di JL. Imam Bonjol 344 Kediri.

3. Metode Pengumpulan Data.

1. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung kegiatan operasional STUDIO MUSIK AZZA terhadap obyek yang akan di teliti secara sistimatis agar hasil

yang di peroleh lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan, meliputi :

- Pengamatan kegiatan promosi dan pemasaran
- Pengamatan kegiatan produksi alat-alat musik
- Mengambil gambar Studio secara interior dan eksterior

2. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengajukan tanya jawab secara langsung dengan pimpinan dan karyawan pada STUDIO MUSIK AZZA tersebut, antara lain pertanyaan tentang sejarah dan latar belakang perusahaan, struktur organisasi, produk alat-alat musik , misi dan visi.

3. Metode Kepustakaan

Metode penelitian yang mengacu pada buku-buku, brosur-brosur dan acuan yang akan digunakan untuk mendapatkan kajian teoritis sebagai dasar teori di dalam melakukan analisis perancangan.

1.6 Sistematika Penyusunan Tugas Akhir

Penyusunan tugas akhir ini disusun secara sistematis kedalam lima (5) Bab. Agar memudahkan penyusun menjabarkan dan menguraikan masing-masing Bab akan mencakup masalah-masalah yang akan dibahas, sebagai berikut ini :

BAB I. PENDAHULUAN

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

BAB II . LANDASAN TEORI

Membahas tentang sistem secara umum yang meliputi konsep dasar sistem (karakteristik sistem), konsep dasar sistem, sejarah dan perkembangan aplikasi multimedia serta sistem perangkat lunak (software) yang digunakan (sejarah dan lingkungan kerja software utama).

BAB III. TINJAUAN UMUM

Membahas tentang tinjauan umum STUDIO MUSIK AZZA yang meliputi sejarah berdirinya, tujuan, visi, misi dan struktur STUDIO MUSIK AZZA

BAB IV. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI WEBSITE

Membahas tentang merancang konsep aplikasi website yang meliputi teknik penyajian dan fungsi efektif website dalam merancang konsep aplikasi website dan alat Bantu untuk merancang aliran aplikasi website.

BAB VI. PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran untuk pihak STUDIO MUSIK AZZA maupun mahasiswa yang menggunakan tugas akhir ini.

1.7 Jadwal Kegiatan

Dalam penyelesaian penyusunan Tugas Akhir ini penulis membuat judul kegiatan dengan tujuan agar Tugas Akhir dapat terselesaikan dengan cepat dan tepat waktu.

Tabel 1.1 Index Judul

No	Rincian Tahap	Bulan Februari dan Maret 2008							
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII
1	Persiapan	■	■						
2	Pengumpulan Data		■	■					
3	Pembuatan Aplikasi			■	■	■	■		
4	Ujicoba Aplikasi						■	■	■
5	Penyempurnaan							■	■
6	Penyusunan Laporan						■	■	■