



BAB I

PENDAHULUAN

1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi sangat mendukung dan dibutuhkan dalam membantu lancarnya kinerja dalam suatu instansi atau perusahaan, begitu juga dalam penyajian informasi. Kemajuan di berbagai bidang terutama kemajuan dalam bidang teknologi informasi dan komputer, mendorong munculnya berbagai inovasi baru dalam penyajian informasi, untuk memenuhi kebutuhan informasi yang perkembangannya sangat pesat di berbagai belahan dunia. Teknologi yang diciptakan untuk membantu aktifitas kehidupan di berbagai aspek, salah teknologi tersebut adalah teknologi informasi berbasis komputer yang cenderung lebih mudah, dapat diterima oleh masyarakat, khususnya kalangan intelektual namun tidak menutup kemungkinan bagi masyarakat yang belum bersentuhan dengan teknologi informasi tersebut untuk dapat mempelajarinya.

Perkembangan teknologi tersebut tentu saja dapat mengubah pola kehidupan masyarakat, seperti bentuk rumah, organisasi, perusahaan, lapangan kerja, serta pola aktifitas yang lainnya. Penggunaan komputer dalam berbagai aspek kehidupan manusia pada era sekarang ini sudah tidak dapat dihindarkan lagi, sehingga manusia dituntut untuk dapat menguasai teknologi

tersebut dengan baik. Sehubungan dengan hal tersebut kehadiran komputer khususnya teknologi informasi dalam dunia usaha telah dapat melakukan efisiensi jumlah tenaga kerja dan meningkatkan efektifitas kerja. Teknologi informasi juga memungkinkan mobilitas seseorang atau perusahaan menjadi lebih tinggi. Tingkat apresiasi masyarakat terhadap berbagai bentuk informasi sangat beraneka ragam, sehingga dapat dijadikan peluang untuk meningkatkan citra dari sebuah perusahaan.

Maka dari itu perlu sebuah system yang dapat diakses dari berbagai tempat yang terkoneksi langsung dengan internet, sehingga informasi yang dihasilkan dapat diupdate setiap saat, dan user dapat memperoleh dan memilih berbagai bentuk informasi yang dihasilkan.

Aplikasi web merupakan salah satu bentuk aplikasi yang tepat untuk mempermudah penyampaian suatu informasi dalam bentuk visual. Dengan adanya web telah mengubah cara berinteraksi antar manusia dengan computer, adapun caranya dapat melalui media gambar (image), text, sound (audio) dan video yang saling berinteraksi satu sama lain, itu dikarenakan computer mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih menarik dan hidup.

Frog Digital Photography yang bergerak di bidang photography dan graphic design, untuk meningkatkan pelayanan dan memperkenalkan Frog Digital Studio terhadap konsumen serta meningkatkan citra dari frog itu sendiri maka dibutuhkan sistem yang dinamis, interaktif, menarik serta mudah diakses.

2 Rumusan Masalah

Penerapan teknologi informasi khususnya network dalam dunia usaha sangat besar manfaat dan pengaruhnya, khususnya dalam bidang promosi. Dengan berbasis pada teknologi network, sebagai besar perusahaan mampu memetik hasilnya untuk mencapai kesuksesan dalam hal mengenalkan diri kepada konsumen. Seperti halnya dengan Frog Digital Photography yang sedang berkembang harus melakukan kegiatan promosi untuk menarik minat konsumen, dan dalam era sekarang ini, dimana teknologi informasi sangat berkembang pesat sehingga memudahkan konsumen jika ingin memperoleh informasi yang cepat, dan akurat. Oleh karena itu para produsen harus aktif dalam mempromosikan produknya, dan salah sistem informasi yang tepat untuk memasarkannya adalah aplikasi website.

Permasalahan yang dirumuskan adalah bagaimana membangun sebuah media promosi dan informasi yang efektif, efisien, dan fleksibel sebagai alat dalam membantu perkembangan Frog Digital Photography yang interaktif, dinamis, dan mudah dikelola supaya lebih dikenal oleh masyarakat umum.

Dengan pertimbangan di atas, maka penulis mengambil skripsi dengan judul

***“Analisa Dan Perancangan Web Sebagai Media Promosi Dan Informasi
Pada Frog Digital Photography”***

3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini dibuat agar penulisan laporan dan implementasi sistem tidak menyimpang dari tujuan, maka penelitian ini lebih dititik beratkan pada :

1. Pembuatan situs web ini hanya sebatas untuk media informasi dan promosi yang khusus membahas tentang Frog Digital Photography.
2. Software yang digunakan yaitu PHPTriad, MySql, Macromedia Dreamweaver, Macromedia Flash 8, Macromedia Fireworks 8.

4) Tujuan Penelitian

Penulis sebagai mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informasi dan Komputer "AMIKOM" berusaha :

1. Memenuhi persyaratan bagi jenjang sarjana strata-1 SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER "STMIK AMIKOM" "YOGYAKARTA.
2. Membuat sistem informasi sebagai media promosi dan informasi berbasis web untuk Frog Digital Photography.
3. Menerapkan ilmu dan teori yang sisapat selama mengikuti pendidikan yang ditempuh selama dibangku kuliah ke dalam aplikasi nyata guna mendukung dalam penerapan ilmu dan diterapkan dalam aplikasi nyata.
4. Mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang sekarang ditekuni, yaitu bagaimana mempromosikan internal sebagai media promosi bagi Frog Digital Photography.

5. Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan Tugas Akhir ini, penyusun menerapkan sistem pengambilan data sebagai berikut :

1. Observasi

Melihat dengan datang secara langsung ke lokasi dan mempelajari hal – hal yang diperlukan atau segala informasi yang ada di Frog Digital Photography.

2. Wawancara/ Interview

Melakukan wawancara dengan pihak – pihak yang terkait dengan objek penelitian.

3. Metode Kearsipan /*Documentation*

Melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data dan arsip yang sudah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

4. Kepustakaan/ *Library*

Belajar dari buku – buku untuk menunjang serta membantu guna memperoleh hasil yang optimal supaya kekeliruan atau kekurangan yang ada seminimal mungkin. Selain ini sebagai referensi bagi pembuatan skripsi ini.

6. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah Untuk mempermudah penulisan skripsi ini, akan digunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan

BAB II : Landasan Teori

Pada bab ini akan diuraikan dan dijelaskan tentang dasar sistem informasi, konsep dasar pemrograman internet dan pemrograman berorientasi objek, serta tool-tool pendukung dalam menganalisa dan merancang sistem dan juga teori-teori yang terkait lainnya. Serta gambaran umum dari Frog Digital Photography.

BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem

Membahas analisis permasalahan yang akan diselesaikan, serta rancangan sistem yang dibangun, baik rancangan secara umum maupun spesifik

BAB IV : Hasil dan Pembahasan

Memaparkan hasil-hasil dari tahapan analisis, perancangan, hasil testing, dan instalasi sistem.

BAB V : Penutup

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran guna penyempurnaan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA.

Berisi sumber-sumber pustaka yang diambil baik dari Buku, Majalah, Narasumber maupun dari data di Internet.