

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi tidak dipungkiri telah memberikan keuntungan serta kerugian terhadap masyarakat. Tidak hanya masyarakat Indonesia saja, tapi juga masyarakat dunia. Hal ini dilakukan oleh semua orang untuk memperkenalkan produk maupun komunitas mereka. Salah satunya adalah digitalisasi pemasaran. Hampir di tiap lini kehidupan sekarang menjadi digital, seperti pamflet, poster, koran, majalah maupun presentasi pekerjaan. (1) menyatakan bahwa hal ini memudahkan untuk menciptakan versi – versi *online*, bahkan beberapa tahun kemudian dan dapat bernilai sebagai sebuah catatan permanen dari lini produksi yang lama.

Tidak hanya sebagai media pemasaran, namun juga menjadi media penyampaian informasi. Penyampaian informasi dapat dilakukan dengan cara berkomunikasi. (1) mengemukakan bahwa, setiap mode komunikasi memiliki tingkat interaksi berbeda, menggunakan penggolongan teknologi berbeda, dan membutuhkan keahlian manajerial yang berbeda.

Dengan adanya proses digitalisasi, maka komunitas pada abad ini dapat memanfaatkan adanya media penyampaian informasi yang mudah, cepat dan interaktif. Tidak diragukan lagi bahwa tiap manusia sekarang tidak bisa lepas dengan internet. Untuk berkomunikasi dengan gratis hingga perdagangan antar benua secara mudah dapat dilakukan. Sama halnya dengan komunitas *online* yang banyak terbentuk akhir – akhir ini. *Website* adalah salah satu kemudahan yang ditawarkan oleh dunia maya, dimana komunitas dapat menggabungkan fitur *website* dengan banyak software yang mendukung untuk dapat langsung berinteraksi oleh anggota di belahan dunia lain. Seperti *Flash website* yang lebih interaktif dan lebih menarik.

Tidak banyak masyarakat yang mengetahui tentang *Flash website* dan ribuan kejutan yang dapat dibuat di tiap lembar *website*. Setelah melakukan observasi pada komunitas Jepang di sebuah universitas Negeri di Yogyakarta, peneliti menemukan ¹nya bakat dan prestasi yang harus diketahui banyak orang. Tidak hanya menggunakan social media yang ada, namun juga menggunakan *website* agar dapat menampung lebih banyak karya yang telah mereka ciptakan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan, rumusan masalah pada penelitian ini adalah Apakah *Flash Website* dapat menjadi media informasi dan promosi yang efektif dan menarik untuk Komunitas Jepang (VIP Idol Project) UGM Yogyakarta ?

1.3. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan penelitian pada masalah yang telah dipaparkan, maka diperlukan batasan masalah agar tepat sasaran dan sesuai tujuan. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini ditujukan untuk Komunitas Jepang (VIP Idol Project) UGM Yogyakarta.
2. *Flash Website* terdiri dari lembar *About Us*, *Project*, *Contact Us*.
3. *Flash Website* ini dapat diakses di semua *Web Browser*, khususnya *Chrome*.
4. *Flash Website* ini menggunakan *software* Notepad++ dan Adobe Flash CS6 sebagai pembuatannya.
5. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *ActionScript 3.0* dan *PHP*.
6. Keamanan *website* dan database tidak termasuk dalam pembahasan.
7. Program ini hanya sebatas untuk diberikan kepada objek.
8. Program ini dapat dikembangkan oleh objek.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat *Flash Website* sebagai media penyampaian informasi, promosi dan portofolio komunitas Jepang VIP Idol Project UGM Yogyakarta.
2. Mengenalakan kegunaan dan keunggulan dari *Flash Website* ke masyarakat umum.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Bagi Penulis

1. Penerapan ilmu pengetahuan yang pernah diperoleh saat kuliah.
2. Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang keilmuan IT.
3. Prasyarat kelulusan program studi Strata I jurusan teknik informatika UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S. Kom).

1.5.2. Bagi Universitas AMIKOM Yogyakarta

1. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Skripsi maupun rancangan *flash website*.
2. Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan Skripsi / Tugas Akhir bagi mahasiswa yang sedang mengambil Skripsi / Tugas Akhir.

1.5.3. Bagi Masyarakat

1. Dapat memperoleh informasi mengenai Komunitas Jepang VIP Idol Project melalui *flash website*.
2. Mengetahui menariknya *website* yang dipadukan dengan *flash*.

1.5.4. Bagi Objek Penelitian

1. Dapat memberikan informasi terkait *project* yang mereka buat.
2. Dapat melakukan promosi tentang karya mereka.

1.6. Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian dan pembuatan flash Website, peneliti melakukan beberapa metode untuk pengumpulan data agar data yang dihasilkan adalah data yang benar dan mengandung fakta. Tidak hanya itu, tujuan dari pengumpulan data juga dapat terkumpulnya informasi dengan tepat, lengkap dan terstruktur. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metode – metode sebagai berikut:

1.6.1.1. Metode Studi Pustaka

Metode pengumpulan data menggunakan berbagai macam literature yaitu mencari informasi pada berbagai jurnal dan buku tentang design media interaktif berbasis Flash website, nama – nama tokoh kartun Jepang (digunakan untuk Costume Player).

1.6.1.2. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang dilakukan oleh objek penelitian, dalam hal ini adalah proses latihan, mengikuti perlombaan dan juga photo session untuk beberapa jurnal maupun artikel yang mereka buat.

1.6.1.3. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data ini dilakukan dengan mengadakan tanya jawab secara langsung terhadap pihak yang terkait di komunitas sebelum dan sesudah melakukan penelitian. Hal ini ditujukan untuk memudahkan peneliti untuk menemukan keunikan yang akan diangkat di oleh peneliti, serta untuk menggalian informasi tentang berbagai hal.

1.6.2 Metode Analisis

1.6.2.1. Metode Analisis SWOT

Peneliti mengambil analisis SWOT karena system penyampaian yang dibuat oleh peneliti adalah yang pertama kali untuk objek, maka peneliti akan menganalisis melalui kekuatan, kekurangan, peluang dan ancaman yang akan dihadapi peneliti selama system ini digunakan oleh objek.

Berikut tabel analisis SWOT yang akan di jabarkan oleh peneliti pada bab III:

Tabel 1. 1 Metode Analisis SWOT

INTERNAL EKSTERNAL	STRENGTHS	WEAKNESSES
OPPORTUNITIES	Strategi SO: Mengembangkan strategi dalam memanfaatkan kekuatan untuk mengambil manfaat dari peluang	Strategi WO: Mengembangkan suatu strategi dalam memanfaatkan peluang untuk mengatasi kelemahan yang ada
THREATS	Strategi ST: Mengembangkan suatu strategi dalam memanfaatkan kekuatan untuk menghindari ancaman	Strategi SO: Mengembangkan suatu strategi dalam mengurangi kelemahan dan menghindari ancaman

1.6.2.2. Metode Analisis Kebutuhan Sistem

a. Analisis Kebutuhan Sistem Fungsional

Analisis ini dibutuhkan untuk mengetahui jenis kebutuhan yang berisi proses – proses dan juga informasi apa saja yang nantinya akan dilakukan dan dihasilkan oleh system.

b. Analisis Kebutuhan Sistem Non Fungsional

Analisis ini dibutuhkan untuk mengetahui *software* dan *hardware* apa saja yang akan digunakan untuk membangun system.

1.6.2.3. Metode Analisis Kelayakan Sistem

a. Analisis Kelayakan Teknis

Analisis kelayakan teknis ini akan di lakukan untuk mengetahui seberapa mudah system ini digunakan oleh objek.

b. Analisis Kelayakan Operasional

Analisis ini dibutuhkan untuk mengetahui apakah system ini telah memecahkan masalah yang terjadi pada objek.

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam perancangan *Flash Website* ini, butuh beberapa langkah yang harus di tempuh peneliti untuk menghasilkan program yang sesuai dengan kebutuhan. Adapun perancangan tersebut sendiri meliputi:

- a. Perancangan Alur Website
- b. Perancangan Antar Muka

1.6.4 Metode Testing

a. Black-Box Testing

Black box testing adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa

fungsional dari perangkat lunak. Jadi dianalogikan seperti kita melihat suatu kotak hitam, kita hanya bisa melihat penampilan luarnya saja, tanpa tau ada apa dibalik bungkus hitam nya. Sama seperti pengujian *black box*, mengevaluasi hanya dari tampilan luarnya (*interface* nya) , fungsionalitasnya tanpa mengetahui apa sesungguhnya yang terjadi dalam proses detilnya (hanya mengetahui *input* dan *output*).

Pengujian pada *Black Box* berusaha menemukan kesalahan seperti:

- Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang
- Kesalahan *interface*
- Kesalahan dalam struktur data atau akses *database eksternal*
- Kesalahan kinerja
- Inisialisasi dan kesalahan terminasi

1.7. Sistematika Penulisan

Secara sistematis, penelitian ini terdiri dari lima bab yaitu pendahuluan, landasan teori, analisis dan perancangan, implementasi dan pembahasan, dan penutup.

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini dijelaskan dan diuraikan tentang penelitian terkait yang pernah dilakukan sebelumnya, serta menjelaskan teori-teori yang digunakan dalam penelitian.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi deskripsi singkat tentang obyek penelitian, kemudian tinjauan terhadap sistem yang sedang berjalan saat ini di obyek penelitian.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan implementasi dan hasil-hasil yang diperoleh pada penelitian dan menguraikan uji coba program dari hasil penelitian beserta pembahasannya.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini dituliskan tentang kesimpulan serta saran untuk pengembangan penelitian serupa yang akan datang.

