

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada masa modernisasi ini perkembangan media informasi menjadi suatu hal penting dalam kehidupan masyarakat. Kemudahan dalam mengakses informasi semakin terasa dengan adanya internet. Masyarakat menjadi lebih mudah dalam menerima segala informasi dari belahan dunia manapun. Internet pun kini menjadi suatu kebutuhan dalam kehidupan manusia.

Internet sangat efektif dan efisien sebagai sarana penyampaian informasi. Perannya dalam menyampaikan informasi ke berbagai penjurur sangat membantu masyarakat dalam berbagai hal. Informasi yang disampaikan sangat beragam mulai dari berita, produk, jasa, dan sebagainya. Dalam perdagangan, internet sangat berperan sebagai media penyampaian iklan maupun sarana transaksi jual beli. Dengan adanya website, perusahaan mampu melebarkan jangkauan pasarnya hingga ke seluruh daerah. Era globalisasi menjadi era yang memulai pasar bebas dan mempermudah pemasaran.

Saat ini Music Creative sebagai penyedia jasa hiburan belum bisa menyampaikan informasinya hingga keluar daerah. Sementara ini pengguna jasa Music Creative masih di sekitaran kota Yogyakarta saja.

Belum ada media yang mampu diakses oleh masyarakat di luar jogja untuk mendapatkan info mengenai Music Creative.

Dengan adanya website Music Creative, maka masyarakat dapat mengakses informasi serta menggunakan jasa dari Music Creative dimanapun ia berada. Hal tersebut tentunya akan meningkatkan jumlah konsumen dari Music Creative serta memperluas area pasar dari Music Creative.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang website unuk memperluas area pemasaran di MusiCreative

1.3 Batasan Masalah

1. Website ini berbasis *Content Management System* (CMS) yang dirancang untuk penyajian informasi yang menarik dan dapat diperbaharui sesuai kebutuhan Music Creative.
2. Lingkup penelitian hanya sebatas pada pembuatan website yang didalamnya terdapat mengenai informasi tentang profil Music Creative, *news & event*, profil artis, galeri, kritik dan saran.
3. Data – data yang diolah berkaitan dengan macam – macam artis yang tergabung di Music Creative, jadwal artis, *preview* karya maupun perform artis. Selain itu ada juga berita – berita terbaru tentang *event* dan produk dari Music Creative.
4. Pembuatan website menggunakan bahasa pemrograman PHP.

5. Perangkat lunak yang digunakan dalam perancangan website menggunakan aplikasi Adobe Dreamweaver CS3.
6. Software yang digunakan dalam pengembangan *database* menggunakan aplikasi XAMPP.
7. Software pendukung yang digunakan dalam pembuatan desain grafis menggunakan aplikasi Corel Draw X5 dan Adobe Photoshop CS3.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian yang penulis lakukan yaitu sebagai salah satu syarat menyelesaikan jenjang Strata 1 Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun website media informasi yang mampu memberikan informasi khusus kepada masyarakat. Informasi khusus yang dimaksud adalah informasi yang dapat di peroleh masyarakat tentang Musiccreative beserta produk – produk yang ditawarkan oleh Musiccreative.
2. Memperluas area pemasaran di Music Creative.
3. Meningkatkan animo masyarakat untuk menggunakan jasa dari Music Creative.
4. Mempermudah Music Creative dalam melakukan promosi.

1.5 Metode Penelitian

Adapun metode yang dilakukan dalam penyelesaian skripsi ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

a. Metode Interview (Wawancara)

Dalam metode ini penulis mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pemilik dari Music Creative. Informasi yang diperoleh berupa data – data mengenai seluk beluk Music Creative, Visi dan Misi Music Creative, data artis dan data *event*. Data – data tersebut akan diolah untuk mempermudah proses perancangan *website*.

b. Metode Observasi (Pengamatan)

Penulis melakukan pengamatan secara cermat dan sistematis, langsung di lokasi obyek penelitian yang berkaitan dengan artis – artis yang tergabung di Music Creative. Dari hasil pengamatan tersebut akan diperoleh data yang diperlukan untuk pengembangan *website*.

c. Metode Studi Pustaka

Penulis mencari dan menghimpun segala informasi tertulis yang relevan dengan masalah yang diteliti. Informasi ini dapat diperoleh dari buku – buku, laporan penelitian, jurnal ilmiah, skripsi, ensiklopedia dan sumber – sumber lainnya.

1.5.2 Metode Analisis

- a. Analisis Kelemahan Sistem dengan menggunakan analisis PIECES yang meliputi Analisis *Performance* (Kinerja), *Information* (Informasi), *Economic* (Ekonomi), *Control* (Pengawasan), *Efficiency* (Efisiensi), dan *Services* (Layanan).
- b. Analisis Kebutuhan Sistem, meliputi Konsep Sistem Informasi, Kebutuhan Fungsional dan Kebutuhan Non Fungsional.
- c. Analisis Kelayakan Sistem, meliputi kelayakan teknologi, operasional, hukum dan ekonomi.

1.5.3 Metode Perancangan

Pada Metode perancangan, peneliti akan menggunakan navigasi menu, *flowchart*, *context diagram*, DFD dan ERD.

1.5.4 Metode Testing

Pada metode testing ini peneliti menggunakan metode pengujian aplikasi yang dibuat dengan *white-box testing* dan *black-box testing*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari bagian-bagian berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II :LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan teori-teori dasar dan teori-teori pendukung yang dibutuhkan dalam perancangan website.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.

DAFTAR PUSTAKA