

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Secara umum *website* adalah sekumpulan halaman-halaman yang berisi informasi lalu tersimpan di internet sehingga bisa diakses diseluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet. Umumnya berisi komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara, animasi, dan lain-lain. Untuk mengakses *website* tersebut cukup menggunakan komputer, laptop, bahkan *smartphone*, dengan adanya internet yang mempermudah manusia untuk mengerjakan sesuatu, berkomunikasi antar daerah maupun negara dan mendapatkan informasi dari berbagai sumber, contohnya bisa mengenal dan mempelajari kebudayaan asing.

Di Yogyakarta sendiri sudah banyak organisasi kebudayaan asing, seperti kebudayaan jepang. Kebudayaan ini disebut dengan festival jepepangan. Mulai dari pakaian, makanan, *cosplay*, *action figure*, perlombaan, konser, idol, kompetisi, game, asesoris, dan masih banyak lagi, semuanya bertemakan jepang. Dilain sisi ada sebuah komunitas yang dinamakan kameko yogyakarta. Kameko yogyakarta sendiri adalah komunitas foto *cosplay* yang sering ada dalam festival jepepangan. Namun ketika seorang fotografer *cosplay* hendak mengupload hasil karya fotonya mengalami kesulitan karena tidak tahu media mana yang cocok untuk mempublikasikan karyanya, meskipun ada sosial media itu saja belum cukup karena mungkin saja orang tersebut belum memiliki koneksi antar fotografer *cosplay*. Dengan adanya komunitas ini para fotografer bisa saling memamerkan

karyanya pada publik juga mengenalkan komunitas ini beserta anggotanya, terutama pada saat diselenggarakannya festival jejepangan di Yogyakarta. Tapi terbentuknya komunitas ini dan sosial media saja belum cukup untuk mengenalkan ke masyarakat, komunitas ini membutuhkan sesuatu yang disebut *fanspage* agar *website* ini menjadi media yang cocok untuk mempublikasikan karya-karya setiap anggota kameko Yogyakarta.

Maka dari itu penulis ingin membangun *website* agar fotografer *cosplay* atau masyarakat bisa melihat profil tiap anggota kameko Yogyakarta dan karyanya, dengan mengambil judul skripsi **“ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEBSITE PADA KAMEKO YOGYAKARTA”**.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang disampaikan diatas, maka rumusan masalah yang akan diteliti ialah bagaimana cara menganalisis dan merancang sistem informasi berbasis *website* untuk kameko Yogyakarta agar fotografer *cosplay* dapat membagikan hasil karyanya untuk masyarakat umum terutama pengguna internet.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dibahas meliputi:

- 1.3.1 Mengambil data anggota dan karya atau foto *cosplayer* kameko Yogyakarta untuk ditampilkan pada *website*.

- 1.3.2 Sistem ini menggunakan aplikasi sublime text untuk pengketikan koding, aplikasi figma untuk desain awal *website* dan mysql untuk membuat basis datanya.
- 1.3.3 Sistem ini difokuskan pada pengolahan karya atau foto *cosplayer*
- 1.3.4 *Website* ini bisa ditampilkan melalui perangkat komputer atau laptop, bahkan *smartphone*.
- 1.3.5 Skrip yang digunakan adalah, bahasa pemrograman Html, JavaScript, CSS, Bootstrap, dan PHP.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1.4.1 Membangun dan mengimplementasikan sistem informasi berbasis *website* untuk kameko yogyakarta.
- 1.4.2 Sebagai syarat menempuh pendidikan sarjana informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
- 1.4.3 Sebagai media pengenalan budaya jepang dan menyaring anggota yang aktif di kameko yogyakarta.
- 1.4.4 Dapat menyediakan informasi berbagai foto *casplay* dari anggota kameko yogyakarta.
- 1.4.5 Memudahkan dalam melakukan pengolahan data seperti data karya atau foto *cosplay*, data anggota dan data acara atau *event* jejepangan yang diselenggarakan di yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode Wawancara

Melakukan tanya jawab kepada seluruh anggota kameko yogyakarta termasuk ketua komunitas untuk mendapatkan informasi mengenai biodata masing-masing anggota.

1.5.1.2 Metode Observasi

Metode ini merupakan teknik menganalisis data sekaligus mengamati secara langsung komunitas kameko yogyakarta untuk mendapatkan informasi yang relevan sehingga memudahkan penulis dalam menganalisa sistem.

1.5.1.3 Metode Studi Pustaka

Pengumpulan data dan sumber informasi dari berbagai sumber seperti dokumen, berita atau situs media elektronik.

1.5.2 Metode Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisa terhadap permasalahan bagaimana situs *website* kameko yogyakarta dapat membagikan hasil karya anggotanya dengan menggunakan analisi PIECES, kebutuhan, serta kelayakan.

1.5.3 Metode Perancangan

Pada tahap ini dilakukan perancangan mengenai tugas akhir ini. Seperti: menggambar model *flowchart*, perancangan *database* (ERD), perancangan situs

website, dan perancangan antarmuka (*interface*) menu-menu yang terdapat pada situs web.

1.5.4 Metode pengembangan

Langkah pertama yang dilakukan peneliti untuk membangun situs web ini adalah membuat perancangan antarmuka dasar situs web atau *interface*, lalu dilanjutkan dengan membuat *database*, setelah itu dilanjutkan dengan membuat koneksi antara *database* dengan *interface*.

1.5.5 Metode testing

Ditahap ini dilakukan pengujian terhadap situs web yang telah dibuat agar sesuai dengan kriteria dan bisa mengetahui layak atau tidaknya situs web ini untuk dipublikasikan.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan dan sistematika penulisan laporan ini bertujuan untuk mempermudah dalam penyusunan laporan. Adapun sistematika penulisan pada laporan *website* kameko yogyakarta adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang diangkatnya judul skripsi, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang beberapa teori yang dijadikan landasan berpikir dalam membangun situs web yang digunakan untuk proses pengambilan data, analisa data serta pembahasannya.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan mengenai analisa terhadap permasalahan yang muncul serta menjelaskan rancangan umum dari Analisi dan Perancangan Sistem Informasi Berbasis *Website* pada Kameko Yogyakarta yang akan dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi serta pembahasan dari Analisi dan Perancangan Sistem Informasi Berbasis *Website* pada Kameko Yogyakarta yang telah dibangun tentang perancangan antarmuka serta menjelaskan cara kerja sistem yang akan dibangun.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup berisi kesimpulan yang diambil peneliti berkaitan dengan sistem yang dibuat dan saran untuk pengembangan perangkat lunak dimasa mendatang.