

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan aplikasi *web* yang semakin cepat sejak munculnya teknologi internet sangat membantu dalam pengiriman, penyampaian dan penerimaan informasi. Mulai dari perusahaan, sekolah-sekolah, perguruan tinggi, dan lembaga atau organisasi telah mulai memanfaatkan aplikasi *web* dalam kegiatan penjualan, promosi, belajar dan kegiatan lainnya di mana membutuhkan pengiriman, penyebaran dan penerimaan informasi yang cepat dan mudah di terima bagi (user) yang membutuhkan.

Aplikasi *web* atau yang sering disebut juga perangkat lunak berbasis *website* telah berkembang pesat baik dalam penggunaan, ukuran maupun bahasa yang digunakan dan kompleksitasnya. Pada awalnya aplikasi *web* hanya bersifat statis dan *navigated oriented*, serta banyak digunakan sebagai browser produk online. Pada saat ini aplikasi *web* telah bersifat dinamis, *interaktif*, *task oriented* untuk digunakan dalam informasi, telekomunikasi, perdagangan, perbankan dan masih banyak lagi.

Salah satu aplikasinya *Word Wide Web* (WWW). Di awal perkembangan *Word Wide Web* hanya digunakan untuk hanya untuk bisnis dan hiburan. Oleh karena itu telah berkebangnya teknologi ini, maka penulis membuat *website* pada *Event Organizer Ruang Ide*, yang di mana sebelumnya organisasi tersebut belum mempunyai sebuah *website*. Dengan dibuatnya *website* ini, *Event Organizer Ruang Ide* dapat mempromosikan diri pada calon *client* bisnis dan

masyarakat luas dapat dengan mudah mengakses dan mengetahui informasi dan media promosi mengenai *Event Organizer* Ruang Ide dengan cepat dan mudah tanpa perlu waktu yang lama. Peranan *website* ini juga tidak terlepas dari kelemahan yang mengandalkan tenaga manusia.

Informasi tentang *Event Organizer* yang dapat di akses oleh seluruh calon *client* bisnis dengan cara yang mudah dan cepat melalui internet, yang memberikan penulis ide, membuat suatu *website Event Organizer* yang bisa memberikan informasi bagi para calon *client* bisnis.

Atas dasar pertimbangan itu, maka penulis tertarik membuat suatu *website* profil (*Event Organizer*) dengan judul : "Perancangan *Website* Profil *Event Organizer* Pada *Event Organizer* Ruang Ide". Penulis berharap semoga penulisan tugas akhir ini dapat memberikan kemudahan bagi *client* bisnis melalui sebuah *website* ini dan umumnya bagi siapapun yang ingin mengetahui profil tentang *Event Organizer* Ruang Ide

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana merancang dan membangun *website company profil* pada *Event Organizer* Ruang Ide untuk membantu pemasaran dan pemberian informasi secara cepat dan mudah kepada calon *client* bisnis melalui media internet ?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak menyimpang dari tujuan penelitian, maka di buat batasan masalah sebagai berikut :

1. *Web* yang dibuat berupa *web* company profile yang berisi INFORMASI dan berita .
2. Dalam sistem ini tidak membahas mengenai keamanan sistem dari ancaman hacking dan pencurian data.
3. *Web* dibangun menggunakan bahasa pemrograman Ruby
4. Database yang digunakan adalah MySQL.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat sebuah *website company profile Event Organizer Ruang Ide* Yogyakarta.
2. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program strata 1 (S1) di STM IK AMIKOM YOGYAKARTA.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, *website company profil* Ruang Ide yang dirancang dan dibangun diharapkan dapat :

1. Sebagai media promosi produk-produk yang dibuat sehingga dapat dikenal oleh masyarakat yang lebih luas, yang mencakup berbagai wilayah dan golongan.
2. Sebagai media informasi dan promosi yang fleksibel dan efisien untuk meningkatkan jumlah konsumen.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian dapat disebut juga tahapan-tahapan atau langkah-langkah yang dilakukan dalam melakukan suatu penelitian.

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini data-data yang digunakan dapat dari beberapa metode antara lain :

1. Metode Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi pada orang-orang yang

2. Metode Wawancara

Data-data di dapatkan dengan cara mewawancarai Ringga Anggara (manajer) di *Event Organizer Ruang Ide*.

3. Metode Studi Pustaka

Data-data dikumpulkan dengan cara memplejari, meneliti dan memahami literatur baik dalam bentuk buku dan jurnal ilmiah.

### 1.6.2 Metode Analisis

Dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode analisis sistem, diantaranya metode analisis SWOT, analisis kebutuhan dan analisis studi kelayakan sistem.

#### 1.6.2.1 Analisis *PIECES*

Analisis *PIECES* Sebuah alat pengukur yang digunakan untuk menentukan proses penyelesaian masalah dengan melakukan peningkatan-peningkatan pada 6 aspek atau yang biasa disebut dengan analisis *PIECES* yaitu :

### 1. Kinerja (Performance)

Performance/kinerja merupakan analisis terhadap kemampuan/peningkatan terhadap kinerja sistem yang baru sehingga efektif. Kinerja dapat diukur dari Throughput dan Response time

### 2. Informasi (Information)

Informasi merupakan elemen yang sangat penting, sehingga Informasi yang disajikan harus mempunyai kualitas (akurat, tepat waktu, dan relevan) serta mempunyai nilai informasi.

### 3. Economy (Ekonomi)

Tinjauan analisis ekonomis tidaknya sistem yang ada merujuk pada jumlah sumber daya yang digunakan terhadap peningkatan

### 4. Control

Pengendalian terhadap sebuah sistem sangat diperlukan untuk mendeteksi dan mencegah kesalahan-kesalahan atau penyalahgunaan sistem serta menjamin keamanan data dan informasi.

### 5. Eficiency (Efisiensi)

Efisiensi erat kaitannya dengan bagaimana sumber daya yang ada telah digunakan.

### 6. Service (Pelayanan)

Pelayanan sistem mencakup pelayanan yang diberikan oleh sistem pada beberapa elemen, baik elemen yang bersifat langsung maupun tidak langsung.



### **1.6.2.2 Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan bertujuan untuk memahami kebutuhan sistem yang akan dikembangkan, dan mengembangkan sistem yang memadai kebutuhan-kebutuhan tersebut. Analisis kebutuhan sistem meliputi kebutuhan fungsional (*functional requirement*) dan kebutuhan non-fungsional (*non-functional requirement*).

### **1.6.2.3 Analisis Studi Kelayakan Sistem**

Studi kelayakan adalah suatu tinjauan sekilas pada faktor-faktor utama yang akan mempengaruhi kemampuan sistem untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Analisis studi kelayakan meliputi kelayakan hukum, kelayakan ekonomi, kelayakan operasional, kelayakan teknologi.

## **1.7 Metode Pengembangan Sistem**

Pengembangan sistem yang di buat menggunakan metode SDLC atau *System Development Life Cycle* yaitu metode yang digunakan untuk mengembangkan sistem berdasarkan rancangan (*planning*), analisis (*analysis*) dan desain (*design*).

### **1.7.1 Metode Pengujian**

Sistem akan diuji menggunakan *whitebox* dan *blackbox*. Metode *whitebox* testing merupakan cara pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada dan menganalisis apakah ada kesalahan atau tidak, sedangkan metode *blackbox* testing adalah pengujian yang di lakukan dengan cara mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dan perangkat lunak.

Pengujian-pengujian tersebut meliputi pengujian kesalahan penulisan (*syntax error*), kesalahan sewaktu proses (*runtime error*) dan kesalahan ketika logika (*logical error*).

### **1.7.2 Metode Implementasi**

Tahap implementasi adalah tahap di mana sistem telah melewati proses pengujian dan dinyatakan bekerja sesuai fungsinya dan layak digunakan.

### **1.8 Sistematika Penulisan**

Sistem Penulisan memberikan Gambaran yang jelas serta menjadi pedoman dalam menuliskan penelitian secara urut. Sistematika penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini dibahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini dibahas tentang tinjauan pustaka yang dapat di jadikan referensi dan dasar teori yang berkaitan dengan topik penelitian.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini dibahas tentang analisis, perancangan dan pembuatan *website* profil *Event Organizer* pada *Event Organizer* Ruang Ide. bab ini meliputi analisis sistem, desain antarmuka pengguna, desain basis data dan desain pemrograman.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini dijelaskan tentang cara kerja dari *website* profil yang telah dibuat beserta implementasi-implementasinya.

#### **BAB V KESIMPULAN**

Pada bab ini dikemukakan kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian yang dilakukan serta saran untuk perbaikan dan atau pengembangan sistem ini.

