

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Seni rupa khususnya seni lukis adalah bagian dari seni murni, orang-orang yang giat di dalamnya disebut pelukis. Penciptaan lukisan berdasarkan ide, dan tema yang berasal dari pelukis atau usul pemesan. Pelukis menyuguhkan karya-karyanya melalui pameran, atau kompetisi. Dalam melakukan proses jual beli, pelukis biasa dengan bertatap muka, atau menggunakan media elektronik.

Studio Pusat Pasukan Sinau adalah tempat berkesenian yang menghasilkan karya-karya lukis yang melayani pembelian, dan pemesanan lukisan. Dalam melakukan pelayanannya, Studio Pusat Pasukan Sinau masih menggunakan media penyampaian informasi yang manual sehingga untuk pemasaran produk, ataupun layanannya masih tidak maksimal. Dengan masalah yang dihadapi Studio Pusat Pasukan Sinau, maka dibutuhkan sebuah sistem informasi berbasis web.

#### **1.2 Rumusan Masalah**

Dari Latar Belakang Masalah di atas, dapat dirumuskan suatu masalah, yaitu bagaimana merancang Sistem Informasi Studio Pusat Pasukan Sinau Berbasis web pada Studio Pusat Pasukan Sinau?

#### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan Masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem Informasi di sini digunakan untuk media pemasaran produk-produk yang berupa lukisan beserta layanannya.
2. Sistem Informasi ini memiliki fasilitas, atau layanan pembelian produk lukisan, pemesanan lukisan, maupun menu yang menyuguhkan koleksi-koleksi karya lukis, dan informasi yang diperlukan.
3. Sistem Informasi produk, juga layanan berbasis web tersebut dirancang, dan dibangun dengan menggunakan perangkat lunak sebagai berikut : Sistem Operasi Windows, Corel Draw, Adobe Photoshop, Microsoft Word, Adobe Dreamweaver, PHP, dan MySQL.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dan Tujuan Penelitian ini membangun Sistem Informasi Studio Pusat Pasukan Sinau Berbasis Web yang berfungsi untuk memperluas jangkauan pemasaran produk, memaksimalkan pelayanan terhadap konsumen, mempercepat, dan mempermudah transaksi antara Studio Pusat Pasukan Sinau dengan konsumen.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam perancangan sistem informasi ini agar memiliki kualitas, yaitu :

##### **1. Pengumpulan data yang tersusun dari :**

###### **a. Wawancara**

Bertanya secara langsung kepada narasumber yang merupakan pemimpin Studio Pusat Pasukan Sinau.

#### b. Observasi

Melakukan pengamatan langsung dalam proses-proses pelayanan yang nantinya di perlukan untuk Perancangan Sistem Informasi Studio Pusat Pasukan Sinau Berbasis Web.

### 2. Analisis

Mengukur, dan mengidentifikasi masalah-masalah yang muncul, lalu memahami secara keseluruhan sehingga dapat merumuskan masalah, dan mengatasinya, kemudian dijadikan dasar pembuatan sistem.

### 3. Perancangan Sistem

Mendesain sistem baru yang sesuai untuk mengatasi masalah-masalah yang muncul sehingga menghasilkan alternative sistem yang terbaik.

### 4. Implementasi Sistem

Proses merancang, mempersiapkan, menguji dan menerapkan sistem agar dapat melakukan verifikasi bahwa sistem telah berjalan dengan benar.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika Penulisan skripsi ini untuk tiap-tiap bab berisi :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi penguraian umum isi skripsi yang berupa Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

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

Bab ini berisi teori-teori yang mendasari, atau sebagai landasan yang mendukung penyusunan skripsi yang sesuai dengan judul meliputi Tinjauan

Pustaka, Dasar Teori, Metode Analisis yang digunakan, Langkah-langkah Pengembangan Aplikasi atau Langkah-langkah Produksi atau Langkah-langkah Analisis/Audit Jaringan yang sesuai dengan tema skripsi.

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

Bab ini menjelaskan tentang Deskripsi tempat penelitian, Analisis masalah, Solusi-solus yang dapat diterapkan, Solusi yang dipilih, Analisis kebutuhan, Analisis biaya dan manfaat, Analisis kelayakan, dan Perancangan aplikasi.

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

Bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian. Urutan dan judul sub-bab pada bagian bab ini tergantung pada langkah-langkah penelitian atau pengembangan yang sudah direncanakan peneliti.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi Kesimpulan, dan Saran pada sistem yang telah dibangun.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar Pustaka menampilkan seluruh pustaka yang dipergunakan sebagai acuan dalam penulisan skripsi yaitu semua sumber yang dikutip.

### **LAMPIRAN**

Lampiran merupakan bagian paling akhir yang berisi data-data tambahan yang mendukung penulisan skripsi.