

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan masyarakat Indonesia khususnya di Yogyakarta mengenai *tattoo* seiring dengan perkembangan teknologi saat ini menjadikan *tattoo* dipandang sebagai suatu seni atau budaya bangsa Indonesia yang sudah berakar sejak dahulu pada kebudayaan masyarakat Indonesia yang dikenal dengan nama *titi* dan proses pembuatannya yang disebut *sopatiti* pada masyarakat Mentawai, Sumatera Barat.

Pandangan masyarakat mengenai orang ber-*tattoo* yang dipandang sebagai kriminal mengalami pergeseran pada era saat ini dan dianggap sebagai *fashion*, karena *tattoo* bisa mempercantik atau menambah percaya diri seseorang sebagai aksesoris tubuh. Pergeseran ini tentunya, sekaligus dianggap sebagai peluang oleh sebagian orang dalam mengguluti bisnis *tattoo*. Salah satunya yaitu Fran Anggoman yang mendirikan studio *tattoo* Chow Tattoo pada tahun 2008 di Yogyakarta. Menurut Fran, dengan semakin mudahnya seorang seniman *tattoo* mendapatkan peralatan dan perlengkapan *tattoo* tanpa memperhatikan ke higienisan dan kualitas *tattoo* dengan penawaran harga yang murah membuat semakin tingginya persaingan dalam bisnis *tattoo*. Sehingga untuk dapat bertahan ditengah persaingan bisnis ini, maka sangat diperlukan adanya pengenalan mengenai keunggulan dari studio Chow Tattoo dikalangan masyarakat Yogyakarta atau masyarakat luas yang dapat diakses dengan mudah.

Berkembangnya teknologi informasi telah mengubah cara bagaimana orang berkomunikasi salah satu produk dari perkembangan tersebut yaitu internet. Perubahan tersebut telah merubah cara hidup konsumen, cara berbelanja dan berinteraksi dengan yang lainnya sehingga para pemasar beranggapan bahwa *website* dapat menjadi salah satu media promosi yang paling populer saat ini karena memiliki jangkauan waktu dan ruang yang tidak terbatas. Bahkan ada perusahaan yang memilih membuat *company profile* berdasarkan kepentingan publik sebagai sasaran. Ada *company profile* yang di buat khusus untuk konsumen [1].

Keberadaan *website profile company* Chow Tattoo membuat masyarakat akan dengan mudah mengenal keunggulan atau kualitas *tattoo* yang ditawarkan oleh Chow Tattoo sehingga dalam melakukan pemasarannya Chow Tatto dapat lebih efektif dalam menyampaikan informasi ke para audien. Dari data yang di peroleh pengguna internet di indonesia berkembang secara signifikan dari tahun ke tahun dan di perkirakan akan menembus angka 123 juta pengguna pada tahun 2018 [2].

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis akan melakukan pengembangan pemasaran pada studio Chow Tattoo Yogyakarta dengan menyediakan sarana informasi perusahaan dengan mengajukan judul skripsi "Pembuatan *Company Profile* Chow Tattoo Studio Yogyakarta Sebagai Sarana Informasi Berbasis *Web*".

1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat *company profile* Chow Tattoo Yogyakarta yang dapat digunakan sebagai sarana informasi berbasis *web*?

1.3 Batasan Masalah

1. *Website* ini hanya digunakan sebagai sarana informasi oleh pihak Chow Tattoo Yogyakarta.
2. Informasi yang ditampilkan adalah portofolio *tattoo*, info studio *tattoo*, dan profil *artist*.
3. Menggunakan bahasa pemrograman PHP.
4. Menggunakan DBMS MySQL.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat *website company profile* Chow Tattoo Yogyakarta sehingga dapat memperluas jangkauan promosi Chow Tattoo Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tahapan sebagai berikut.

1. Pengumpulan Data
 - a. Wawancara
Mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak Chow Tattoo Yogyakarta berkaitan dengan bagaimana proses promosi.
 - b. Studi Pustaka
Mengumpulkan literatur yang berhubungan dengan tema penelitian yang merupakan koleksi pribadi, perpustakaan, dan tulisan dari internet.

2. Analisis

Melakukan analisis SWOT untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) dalam pembuatan *website company profile* Chow Tattoo Yogyakarta. Melakukan analisis terhadap kebutuhan dan kelayakan *website*.

3. Perancangan

Merancang proses, basis data, struktur menu, dan antarmuka pengguna. Pada tahap ini digunakan bahasa pemodelan *Unified Modeling Language* (UML) untuk memvisualisasi perancangan dari *website* Chow Tattoo Yogyakarta.

4. Implementasi

Membuat *website* Chow Tattoo Yogyakarta berdasarkan rancangan yang telah dibuat pada tahap perancangan.

5. *Testing*

Menggunakan metode *black box testing* untuk menguji apakah fungsionalitas *website* yang telah dibuat sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini memiliki sistematika sebagai berikut.

1. Bab I Pendahuluan

Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

2. Bab II Landasan Teori

Berisi tinjauan pustaka, teori, pendapat, dan sumber lain yang dapat digunakan sebagai perbandingan atau acuan dalam pembahasan masalah.

3. Bab III Analisis dan Perancangan

Berisi deskripsi singkat perusahaan, analisis SWOT, analisis kebutuhan, analisis kelayakan, rancangan proses, rancangan basis data, rancangan struktur menu, dan rancangan antarmuka pengguna.

4. Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Berisi rincian penerapan dari rancangan yang telah dibuat, cara kerja, penggunaan, dan pengujian *website*.

5. Bab V Penutup

Berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk pengembangan selanjutnya.

