

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat cepat tidak dapat dipungkiri memberikan dampak positif bagi perkembangan ekonomi. Bagi perusahaan dan organisasi misalnya, telah menggunakan teknologi informasi sebagai modal untuk bersaing dengan kompetitor lainnya. Kelancaran di dalam berbisnis merupakan salah satunya.

Internet merupakan jaringan komputer luas dan besar yang mendunia. Internet telah menjadi suatu aset yang sangat berpengaruh dalam media promosi. Bahkan pada metode-metode promosi, seperti periklanan televisi, radio dan surat kabar telah memiliki web dan alamat email pribadi. *Website* atau situs merupakan kumpulan halaman yang menampilkan informasi data, teks, gambar, data animasi, suara, dan gabungan dari semuanya sehingga membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait dengan jaringan-jaringan halaman. Salah satu media promosi melihat peluang ini adalah Program Studi Desain Interior Universitas Sahid Surakarta.

Program Studi Desain Interior Universitas Sahid Surakarta adalah salah satu bidang studi keilmuan yang di dasarkan pada ilmu desain. Bidang keilmuan ini bertujuan untuk dapat menciptakan suatu lingkungan binaan (ruang dalam) beserta elemen-elemen pendukungnya, baik fisik maupun non fisik, sehingga kualitas kehidupan manusia yang berada didalamnya menjadi lebih baik. Ada tiga hal utama yang menjadi kajian dalam desain interior, yaitu ruang, alat dan manusia penggunaannya. Hingga saat ini promosi yang dikembangkan oleh Program Studi Desain Interior Universitas Sahid Surakarta hanya sebatas brosur, pamflet dan sosialisasi ke sekolah sekolah. Melihat peluang yang besar dari pemanfaatan website sebagai salah satu media promosi, maka Program Studi Desain Interior Universitas Sahid Surakarta memperkenalkan, memberikan informasi dan mempromosikan yang telah ada ke dalam media yang lebih luas ke dalam sebuah

website baru yang akan dibangun. Dengan demikian diharapkan promosi akan berkembang pesat sehingga mendorong peningkatan *grade* universitas dan tentunya juga Program Studi Desain Interior Universitas Sahid Surakarta.

Berdasarkan uraian tersebut, Program Studi Desain Interior Universitas Sahid Surakarta memerlukan sebuah *website* untuk memberikan informasi kepada masyarakat secara *online* dengan *internet*. Berdasarkan latar belakang tersebut Tugas Akhir ini mengangkat permasalahan tersebut dengan judul “Membangun Website Program Studi Desain Interior Universitas Sahid Surakarta”.

## 1.2 Perumusan Masalah

Perumusan masalah yang dibahas dalam Tugas Akhir ini adalah “Bagaimana Membangun *Website* Program Studi Desain Interior Universitas Sahid Surakarta sebagai sarana promosi dan informasi?”.

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari Membangun *Website* Program Studi Desain Interior Universitas Sahid Surakarta yang meliputi hal-hal berikut:

- 1) Menu *Website* Desain Interior Universitas Sahid Surakarta antara lain, Menu *Home*, Menu Profil terdiri dari beberapa *Sub Menu* ( *Sub Menu* Sejarah, *Sub Menu* Visi Dan Misi, *Sub Menu* Staf pengajar, *Sub Menu* Struktur Organisasi), Menu Fasilitas terdiri dari beberapa *Sub Menu* (*Sub Menu* Perpustakaan, *Sub Menu* Lab. Multimedia, *Sub Menu* Laboratorium), Menu Akademik terdiri dari beberapa *Sub Menu* (*Sub Menu* Kurikulum, *Sub Menu* Kalender Akademik), Menu galeri berisi foto kegiatan, Menu Berita adalah menu yang berisi tentang berita seputar Desain Interior, Menu buku tamu adalah menu dimana pengunjung dapat *meninputkan* saran di form yang tersedia, Menu *Contact* yang berisi alamat Desain Interior Universitas Sahid Surakarta .
- 2) Menggunakan bahasa pemrograman HTML 5, PHP dan CSS 3.
- 3) Tidak memaparkan dan membahas *security hosting*.

## 1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1 Tujuan

Tujuan Penelitian ini adalah Menghasilkan suatu Aplikasi berbasis *web* untuk menginformasikan tentang program studi, seperti program-program yang ada, kegiatan yang diselenggarakan, prestasi dan lainnya.

### 2 Manfaat

Manfaat-manfaat yang di hasilkan sebagai berikut :

1) Mahasiswa

Mahasiswa bisa mempraktekkan apa yang telah dipelajari dari kampus dan mendapat pengalaman dalam implementasinya.

2) *User* atau pengguna program

User atau pengguna Program mendapat informasi dan program terkini tentang program Studi Desain Interior.

3) Universitas Sahid Surakarta

Tugas Akhir bermanfaat dalam proses kegiatan belajar mengajar dimasa yang akan datang dan mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmunya dan sebagai bahan evaluasi.

## 1.5 Metodologi Pelaksanaan Tugas Akhir

Adapun metode pengumpulan data pada penelitian Tugas Akhir yang digunakan antara lain:

1) Metode Observasi

Metode observasi adalah pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian sebagaimana yang disaksikan selama berada di Demak. Dengan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan Tugas Akhir, sehingga diperoleh data yang lengkap dan akurat.

2) Metode Wawancara atau *Interview*

Wawancara atau *Interview* adalah bentuk komunikasi langsung antar peneliti dengan responden. Komunikasi berbentuk tanya-jawab dalam hubungan tatap muka sehingga gerak dan mimik responden merupakan pola media yang melengkapi kata-kata secara *verbal* karena

wawancara tidak hanya menangkap pemahaman atau ide tetapi juga dapat menangkap perasaan, pengalaman, emosi yang dimiliki responden yang bersangkutan.

### 3) Metode Literatur

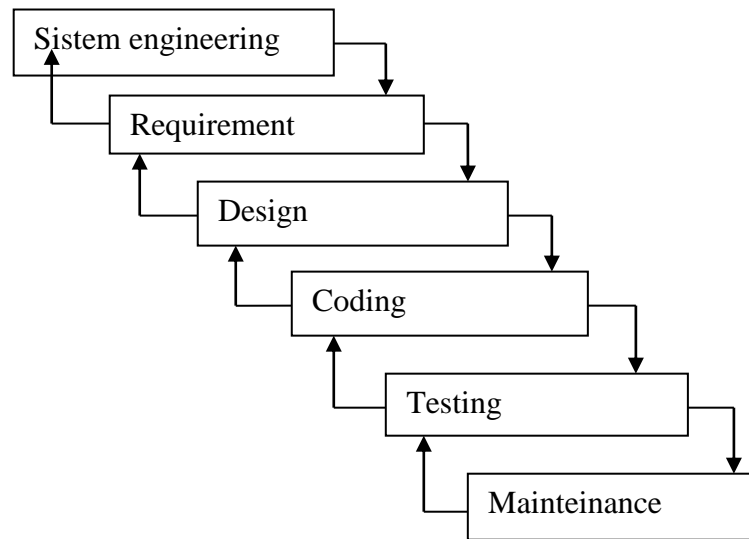
Metode pengumpulan data dengan cara membaca jurnal atau mempelajari buku-buku yang berhubungan dengan pembuatan Aplikasi pembelajaran berbasis multimedia yang mendukung untuk penyusunan Tugas Akhir.

### 4) Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Menurut Harianto Kristanto (1993), dalam bukunya Analisis dan Desain, menjelaskan bahwa metodologi pengembangan sistem adalah metode-metode, prosedur-prosedur, konsep-konsep pekerjaan, aturan-aturan dan postulat-postulat yang akan digunakan untuk mengembangkan suatu sistem informasi”.

Pengembangan sistem didefinisikan sebagai aktivitas untuk menghasilkan sistem berbasis komputer untuk menyelesaikan persoalan (*problem*) organisasi atau memanfaatkan kesempatan (*opportunities*) yang timbul.

Model air terjun (*waterfall*) biasa juga disebut siklus hidup perangkat lunak. Mengambil kegiatan dasar seperti spesifikasi, pengembangan, validasi, dan evolusi dan merepresentasikannya sebagai fase-fase proses yang berbeda seperti spesifikasi persyaratan, perancangan perangkat lunak, implementasi, pengujian dan seterusnya.



Gambar 1.1 *Waterfall Mode*  
(Sumber: Harianto Kristanto, 1993)

Keterangan Menurut Gambar 1.1 Alur Dari Model *Waterfall* sebagai berikut:

- 1) Rekayasa perangkat lunak (*system engineering*), melakukan pengumpulan data dan penetapan kebutuhan semua *elemen system*.
- 2) *Requirements analysis*, melakukan analisis terhadap permasalahan yang dihadapi dan menetapkan kebutuhan perangkat lunak, fungsi performansi dan *interfacing*.
- 3) *Design*, menetapkan domain informasi untuk perangkat lunak, fungsi dan *interfacing*.
- 4) *Coding* (implementasi), pengkodean yang mengimplementasikan hasil desain ke dalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh mesin komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu.
- 5) *Testing* (pengujian), kegiatan untuk melakukan pengetesan program yang sudah dibuat apakah udah benar atau belum di uji dengan cara manual. Jika testing sudah benar maka program boleh digunakan.
- 6) *Maintenance* (perawatan), menangani perangkat lunak yang sudah selesai supaya dapat berjalan lancar dan terhindar dari gangguan-gangguan yang dapat menyebabkan kerusakan.

## **1.6 Sistematika Penelitian**

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

### **BAB I    Pendahuluan**

Bab ini memuat latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

### **BAB II   Landasan Teori**

Pada bab ini menjelaskan tentang teori yang melandasi pengertian tentang *website*, *web browser*, basis data, *MySQL*, *HTML 5*, *CSS 3*, dan *PHP* Analisis Sistem dan Perancangan Sistem.

### **BAB III  Analisis dan Perancangan Sistem**

Bab ini berisi tentang analisis sistem yang berjalan saat ini, analisis sistem yang akan dibuat, Perancangan sistem dengan metode perancangan berbasis objek dan desain *form input* dan *output*.

### **BAB IV  Implementasi dan Analisis Hasil**

Bab ini berisi tahap implementasi pengembangan sistem dan pengujian sistem menggunakan metode *webqual*.

### **BAB V   Simpulan dan Saran**

Bab ini memberikan penjelasan atau simpulan akhir dari penggunaan dan perancangan sistem yang dibuat dalam bentuk kritik dan saran yang mungkin dapat melengkapi Tugas Akhir.