BAB I
PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi ini dunia website sudah tidak asing lagi di kehidupan masyarakat luas khususnya Indonesia ini. Dari yang muda sampai yang tua membutuhkan informasi dari website karena informasi itu sangat penting bagi kehidupan bermasyarakat. Banyak dan hampir semua perusahaan besar maupun kecil, perorangan, sekolah, universitas, dan fasilitas umum lainnya mempunyai website untuk membagi informasi untuk masyarakat luas yang membutuhkan.

Pada dasarnya, dalam sebuah website membutuhkan design yang menarik untuk memikat minat para pengunjung untuk mengunjungi website tersebut. Maka dari itu sebuah design website yang menarik tidak harus banyak gambar-gambar maupun animasi yang sangat berlebihan serta warna-warna yang tidak serasi dengan tema website tersebut, karena bisa membingungkan para pengguna website, dan tidak memandang baik tentang website tersebut.

CropmarkStudio adalah sebuah web developer dan IT konsultan yang menspesialisasikan diri dalam membangun, menata, dan melakukan pemeliharaan terhadap media promosi bisnis pelanggannya, khususnya dari

sisi teknologi informasi, dimana perusahaan ini memberikan solusi yang terbaik sesuai dengan yang pelanggan inginkan.

Namun, sampai saat ini teknologi yang masih dikuasai oleh CropmarkStudio baru sebatas teknologi front-end untuk pengunjung halaman website. Hal tersebut tentunya menyulitkan perusahaan yang menggunakan jasa pembuatan website di CropmarkStudio untuk melakukan pembaharuan terhadap website mereka. Tidak menutup kemungkinan mereka juga ingin merubah tampilan website mereka dengan design yang baru dari design website sebelumnya.

1. 2 Identifikasi Masalah

Melihat latar belakang diatas, maka penulis dapat mengidentifikasikan permasalahan sebagai berikut :

1. Saat ini, BaikBaik Design belum memiliki sebuah media pemasaran online yang dapat bekerja selama 24 jam dalam sehari dan 7 hari dalam seminggu.
2. BaikBaikDesign membutuhkan sebuah laman website yang interaktif yang dapat digunakan selain sebagai media pemasaran online, juga sebagai sebuah alat untuk menunjukan profesionalisme mereka dalam dunia desain.

1. 3 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis melakukan perumusan masalah :

1. Bagaimana untuk merancang sebuah tampilan laman website yang interaktif dan menarik untuk digunakan oleh BaikBaikDesign sebagai media pemasaran online yang juga dapat menunjukan profesionalisme mereka sebagai sebuah vendor desain.

1. 4 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dari pembuatan website ini adalah untuk :

1. Membuat sebuah media pemasaran online untuk BaikBaikDesign, yang dapat bekerja selama 24 jam dalam sehari, 7 hari dalam seminggu. Dengan menyuguhkan sebuah tampilan laman yang interaktif sehingga menarik bagi pengunjung laman website juga menunjukan sisi profesionalisme BaikBaikDesign sebagai sebuah vendor desain(desain arsitektur).

1. 5 Batasan Masalah

1. Halaman website yang dibuat akhirnya harus dapat di-sinkron-kan dengan CMS yang dikerjakan oleh programmer lain.
2. Kesesuaian desain mock-up yang telah disetujui antara pihak vendor dengan pihak client harus dapat dituangkan dalam bahasa pemrograman web.

3. Halaman website selanjutnya diharapkan dapat bersifat interaktif dan menarik bagi pengunjung dengan melakukan penambahan plug-in jQuery.
4. Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun teknologi ini yaitu Microsoft Windows 7 sebagai sistem operasi, Adobe Dreamweaver CS4 sebagai aplikasi pembangun teknologi Web Design, Adobe Photoshop CS4 sebagai aplikasi penunjang pembangunan teknologi Web Design untuk merancang desain Website, PHP5 sebagai bahasa pemrograman.

1. 6 Metode Penelitian

Berikut ini merupakan metode penelitian yang digunakan dalam membangun website Baibaik Design.

a. Pengumpulan Data

Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

Pengumpulan data ini dilakukan dengan dua metode:

- Observasi

  Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan terjun langsung ke lingkungan objek yang diteliti.

- Interview

  Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung kepada representasi pihak pelanggan yang akan bertanggung jawab dalam pembaharuan rutin website seputar kebutuhan apa saja yang harus diterapkan pada teknologi CMS yang akan dibuat.

b. Analisis

   Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak, seperti analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional.

c. Perancangan

   Tahap perancangan antar-muka yang mudah dimengerti pengguna yang mengacu pada data – data analisis.

d. Pengkodean

   Tahap penerjemahan data yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu. Dalam pembangunan teknologi CMS ini menggunakan bahasa pemrograman PHP5.

e. Pengujian

   Merupakan tahap pengujian terhadap teknologi CMS yang sudah dibuat.

f. Pemeliharaan

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan pengguna.

1. 7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan kerja praktek ini adalah sbb:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi pembahasan masalah umum yang berhubungan dengan penyusunan laporan kerja praktek, yang meliputi latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan kerja praktek, batasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan kerja praktek.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi pembahasan mengenai CropmarkStudio, yang meliputi sejarah, logo, struktur organisasi dan job description, serta landasan teori.

BAB III PEMBAHASAN

Berisi tentang analisis, perancangan, dan implementasi pembangunan teknologi Web Design yang diterapkan pada website pelanggan CropmarkStudio.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini terdiri dari kesimpulan mengenai seluruh hasil Kerja Praktek yang dilaksanakan di CropmarkStudio, serta saran untuk pengembangan teknologi Web Design yang telah dibangun.