

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Website adalah salah satu media yang penting untuk komunikasi antar individu baik berkomunikasi dari dalam negeri maupun ke luar negeri. Pada awalnya, website tidaklah sebagus tampilannya saat ini. Pada bulan agustus 1991, website pertama kali dibuat oleh Tim Berners Lee yang bentuknya masih sangat sederhana dan hanya menggunakan *script* html. Namun, tak dapat dipungkiri kini teknologi semakin berkembang, sehingga teknologi digunakan dimanapun dalam segala aspek kehidupan. Seiring dengan kemajuan teknologi saat ini, jumlah website yang ada di dunia maya pun semakin meningkat.

(Putra, Nanda Aria. <http://nandariaputra.blogspot.com/2012/03/perkembangan-website-di-tahun2012.html>. Diakses 20 September 2012) Hal ini ditandai dengan munculnya berbagai website baru dengan berbagai ragam tema dan bentuk, belum lagi booming blog yang semakin beragam. Berbagai macam website yang dibuat sesuai kebutuhan dan keperluan seperti website pribadi (personal web), website perusahaan, website pemerintahan, website ecommerce, website ebanking, website berita dan website hiburan.

Kemajuan website saat ini, dapat dilihat dari berbagai aspek seperti:

**1. Adanya perkembangan yang progresif**

Perkembangan yang dimaksud yaitu seperti saat ini banyak sekali bermunculan yang berdominasi webkit smartphone atau pun tablet. Juga peningkatan progresif seperti HTML 5, CSS 3, ajax, jquery dan lainnya.

**2. Desain yang Responsif**

Desain yang responsif yaitu desain *website* dibuat semenarik mungkin baik dari segi audio maupun visual. Seperti pemberian animasi-animasi, sound dan video yang ditambahkan pada website untuk menambah daya tarik bagi para user yang mengunjungi.

**3. Bertahannya Penggunaan Flash**

Ketika di akhir tahun 2011 penggunaan Flash banyak digunakan dalam pembuatan *website*. Namun ketika 2012 ini pemakaian Flash sedikit berkurang. Akan tetapi, penggunaan Flash menjadi media yang terbaik untuk pembuatan interaktif, penggunaan animasi video serta online tiga dimensi. Pengguna Flash dapat didukung oleh HTML serta CSS dalam segala aspek. Sekarang banyak *website* yang memakai tambahan Flash, karena dengan menggunakan Flash tampilan web terlihat lebih menarik.

#### 4. Dukungan fitur plug in

Adanya dukungan plug in yaitu mempermudah untuk melakukan streaming multimedia di setiap website yang diakses dan tidak bisa dipungkiri fungsinya mampu menyaingi untuk menampilkan acara-acara yang ditayangkan di televisi.

#### 5. Jejaring sosial yang semakin memanas

Jejaring sosial merupakan website yang berkembang pesat saat ini. Dengan adanya jejaring sosial, aktivitas sekaligus menambah pertemanan di dunia maya terasa semakin mudah. Sebagai contoh jejaring sosial seperti facebook, twitter, kaskus dan lainnya. Didukung pula dengan software yang mempermudah dan menginovasi dalam membuat website seperti HTML 5 terbaru, CSS, Flash dan lainnya.

Karena kebutuhan menuntut untuk lebih cepat mendapatkan informasi, maka website adalah media yang paling tepat untuk diakses kapanpun dan dimanapun. Website merupakan sarana untuk pengenalan dan promosi tentang “Keyna Galeri” yang di dalamnya terdapat berbagai konten tentang “Keyna Galeri” seperti visi misi, sejarah, serta kegiatan-kegiatan yang dilakukan di “Keyna Galeri” baik dalam bentuk foto maupun video.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang dapat diambil yaitu:

1. Bagaimana membuat website Keyna Galeri yang menarik dalam segi tampilan serta akses website yang user friendly?

2. Bagaimana mengkomposisikan website yang berisi tentang seluruh kegiatan di Keyna Galeri agar menarik dan memudahkan user?

### **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dari “Pembuatan Web Keyna Galeri Ploso Jombang” yaitu:

1. Web Keyna Galeri yang berisi tentang kegiatan yang dilakukan dalam bentuk gambar maupun video untuk menarik minat pengunjung terutama di daerah Jombang dan sekitarnya.
2. Website yang menggunakan sistem pembacaan ajax dan jquery namun memiliki tampilan yang menarik dalam pengkomposisiannya.

### **1.4 Tujuan**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini yaitu:

Tujuan “Pembuatan Web Keyna Galeri Ploso Jombang” adalah sebagai media informasi serta promosi untuk memperkenalkan Keyna Galeri kepada masyarakat luas untuk saling berbagi dan belajar bersama.

### **1.5 Manfaat**

1. Bagi penulis
  - a. Untuk mengimplementasikan ilmu yang diperoleh selama belajar di Program Studi Komputer Multimedia STIKOM Surabaya.

2. Bagi perusahaan (Keyna Galeri)
  - a. Website ini diharapkan bisa bermanfaat bagi Keyna Galeri sebagai sarana promosi kesenian yang menghasilkan karya.
  - b. Memotivasi perusahaan untuk bisa berinovasi dalam mempromosikan dan mengenalkan kesenian.
3. Bagi masyarakat
  - a. Mendapatkan informasi secara mudah mengenai galeri kesenian.
  - b. Memotivasi masyarakat untuk lebih berkeinginan mengenal lebih jauh apa dan bagaimana kesenian itu.
  - c. Dengan adanya website ini masyarakat bisa mengetahui lebih banyak kegiatan kesenian yang ada di Keyna Galeri.

## **1.6 Pelaksanaan**

Kerja Praktik ini dilaksanakan di Keyna Galeri Ploso Jombang, dengan Program Studi DIV Komputer Multimedia. Waktu pelaksanaannya dari bulan Juli sampai bulan Agustus Tahun 2012. Adapun kegiatan yang dilakukan adalah membuat poster, amplop, website dan membuat.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan Laporan Kerja Praktik ini akan disusun sebagai berikut:

### **BAB I: PENDAHULUAN**

Pada Bab I ini ada beberapa materi yang akan dijelaskan, yaitu:

1.1 Latar Belakang Masalah

1.2 Rumusan Masalah

1.3 Batasan Masalah

1.4 Tujuan

1.5 Manfaat

1.6 Pelaksanaan

1.7 Sistematika Penulisan

## **BAB II: LANDASAN TEORI**

Pada Bab II ini akan dijelaskan tentang teori-teori yang menjadi dasar dalam perancangan karya pada Kerja Praktik ini.

## **BAB III: METODE PENELITIAN DAN PERANCANGAN KARYA**

Pada Bab III ini akan dijelaskan mengenai metode penelitian yang sesuai untuk mendukung metode perancangan karya yang akan dikerjakan pada Kerja Praktik ini.

## **BAB IV: GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

Bab IV ini berisi penjelasan umum tentang gambaran perusahaan tempat Kerja Praktik ini, yaitu gambaran umum tentang Keyna Galeri.

## **BAB V: IMPLEMENTASI KARYA**

Implementasikan hasil karya dari metode perancangan yang ada pada Bab III akan akan dijelaskan pada Bab V

## **BAB VI: PENUTUP**

Pada Bab VI ini akan dijelaskan beberapa hal, meliputi:

6.1 Kesimpulan

Bagian ini akan dijelaskan intisari dari seluruh kegiatan selama Kerja Praktik, khususnya akan dijabarkan secara singkat dari masalah yang diangkat atau yang dikerjakan.

## 6.2 Saran

Bagian ini akan dijelaskan tentang kelebihan dan kekurangan selama kegiatan Kerja Praktik berlangsung.

## DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi tentang daftar referensi yang digunakan sebagai dasar dalam pelaksanaan Kerja Praktik, bisa berupa buku, koran, majalah, e-book dan lainnya.