

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang dan Permasalahan

Pekerjaan sebagai seorang desainer menuntut seseorang untuk bekerja hampir 1 x 24 jam dalam sehari. Hal tersebut dikarenakan tugas seorang desainer bisa dikatakan tidak pernah ada habisnya.

Hal itu membuat para desainer tersebut hampir tidak pernah bisa bertemu untuk sekedar *share* tentang pekerjaan mereka terhadap sesama desainer. Padahal kebutuhan mereka untuk sekedar bertatap muka dan saling *sharing* seakan sudah menjadi pendukung utama dalam usaha peningkatan karier dari para desainer.

Asosiasi Desain Grafis Indonesia (ADGI) cabang Surabaya adalah sebuah wadah perkumpulan desainer profesional di Surabaya, yang berusaha mengakomodir kebutuhan para desainer profesional tersebut dengan berbagai informasi yang dibutuhkan, dan dalam berbagai kegiatan yang sering diadakan.

Dalam perkembangannya, semakin banyak calon anggota yang tertarik untuk bergabung dalam ADGI yang memiliki etos kerja yang baik, serta selalu menjaga keprofesionalan mereka. Hal tersebut tentu saja membuat para calon anggota tersebut banyak bertanya – tanya seputar tata cara dan tata tertib di dalam tubuh ADGI. Namun karena kesibukan dari para anggotanya, hanya sedikit yang bisa menjelaskan kepada anggota calon tersebut tentang seluk beluk dari ADGI.

1.2 Perumusan Masalah

Masalah yang ada dalam implementasi:

1. Bagaimana merancang dan membuat *website* yang dapat membuat para desainer bisa berinteraksi di dunia maya?
2. Bagaimana memberikan informasi yang lengkap dan mudah diakses serta menarik bagi setiap anggotanya?
3. Bagaimana merancang *website* yang *user friendly* bagi semua orang?
4. Bagaimana merancang dan membuat sebuah *database* yang dapat menyimpan data dengan baik?
5. Bagaimana membuat desain yang *eye catching*?

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dibatasi pada:

1. Membuat forum yang akan mengakomodir kebutuhan para desainer tersebut dalam interaksi sehari – hari.
2. Pembuatan *automatic email* untuk *memberitakan* kepada *member* ADGI perihal kegiatan yang akan diadakan, dan dikirimkan beberapa hari sebelumnya. *Automatic email* juga berfungsi sebagai *reminder* untuk *member*.
3. Pembuatan beberapa fitur seperti :
 - a. *About Us*.
Membuat fitur untuk menjelaskan tentang ADGI, dan juga termasuk didalamnya adalah *help* dan *contact us*.
 - b. *News*
Membuat *news* yang mencakup *free e-newsletter*.
 - c. *Gallery*
Membuat fitur untuk menampilkan beberapa hasil/ccontoh karya desain.
 - d. *Calendar*
Membuat fitur untuk menginputkan kegiatan ADGI berdasarkan tanggal.
 - e. *Links*
Pembuatan fitur untuk menghubungkan *web* ini menuju situs-situs lainnya.
 - f. *Search Engine*
Pembuatan mesin pencarian *keywords*, dibatasi dengan pencarian *keywords* pada *web* yang akan dibuat saja.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah membuat *web* yang berusaha untuk mengakomodir para anggota dan calon anggota yang tidak setiap hari bisa bertemu untuk *share* mengenai kebutuhan mereka.

Selain itu, diharapkan dari *web* ini, akan banyak terjadi perekrutan anggota baru, dan bagi anggota yang sudah menjadi *member*, akan dibuatkan forum diskusi.

1.5 Metodologi Penelitian

Langkah-langkah dalam pengerjaan Tugas Akhir:

1. Studi literatur tentang:
 - 1.1. Teori *web programming*.
 - 1.2. Teori *web design*.
 - 1.3. Teori *colour harmony*.
 - 1.4. Teori desain grafis.
2. Perencanaan dan Pembuatan:
 - 2.1. *User interface* standart *Icograda*.
 - 2.2. *Script* untuk pengupdatean *web* secara otomatis setiap harinya.
 - 2.3. Pemrograman proses pengattachan *picture* dalam beberapa format.
 - 2.4. Pemrograman untuk pembuatan forum.
3. Pengujian dan Analisis tentang
 - 3.1. Pengujian *web* yang telah dibuat
 - 3.2. Analisis mengenai apakah *web* tersebut mengakomodir kebutuhan para anggota dan calon anggota.
4. Pengambilan Kesimpulan
 - 4.1. Pengambilan kesimpulan dengan membandingkan hasil kinerja *web* tersebut dengan kebutuhan para desainer

1.6 Sistematika Penulisan

Bab I : Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang dan permasalahan, perumusan masalah, ruang lingkup, tujuan tugas akhir, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II : Teori Dasar

Bab ini berisi teori-teori dan prinsip-prinsip yang menunjang perencanaan dan pembuatan tugas akhir.

Bab III: Desain Sistem

Bab ini membahas mengenai desain dari keseluruhan sistem yang dibuat, meliputi desain *Data Flow Diagram*, desain *Entity Relationship Diagram*, serta desain *interface*.

Bab IV: Implementasi Sistem

Bab ini berisi implementasi dari sistem yang telah didesain ke dalam bahasa pemrograman.

Bab V : Pengujian Sistem

Bab ini berisi pengujian dan hasil uji dari sistem yang telah dibuat secara keseluruhan

Bab VI: Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang dapat digunakan untuk pengembangan *web* di masa yang akan datang.