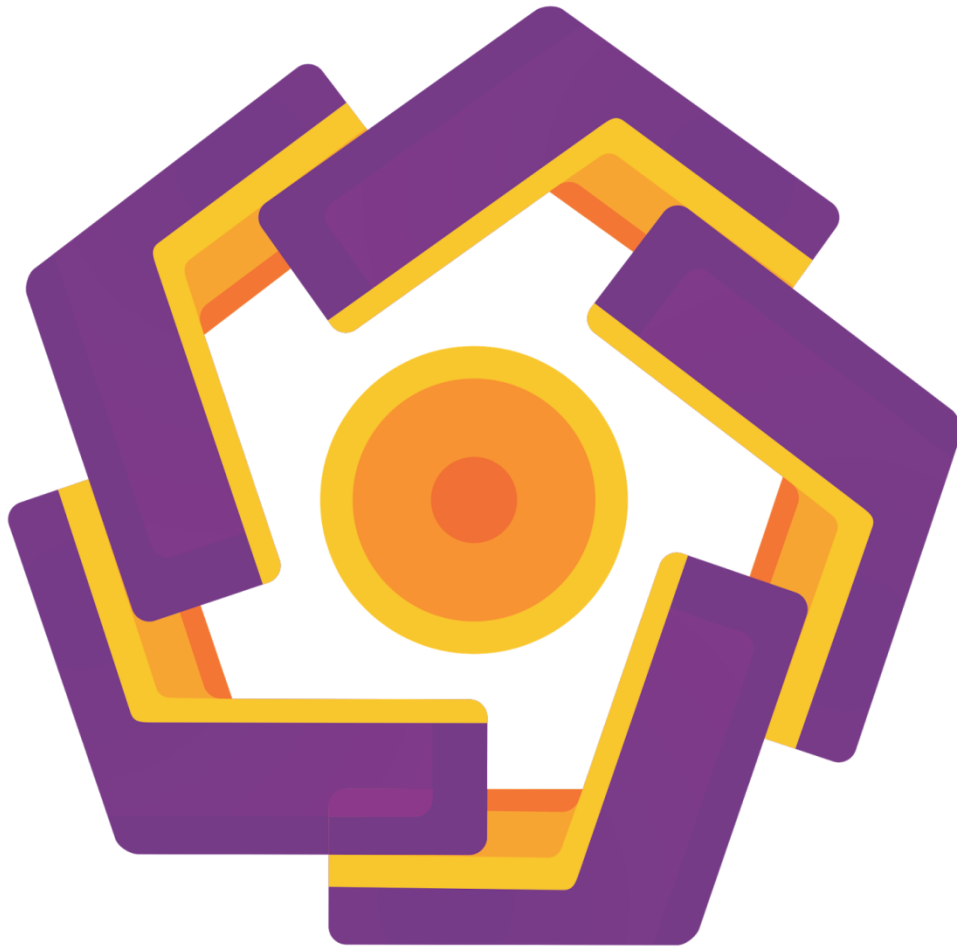


# **FINAL PROJECT PEMROGRAMAN WEB COLDPLAY OFFICIAL SITE**



**KELOMPOK 23 :**

**Andika Putra Isnawan A S                      15.11.9102**

**Dosen Pengampu :**

**Anna Baita, M. Kom**

## **Abstraksi**

Seiring dengan semakin berkembangnya dunia teknologi dan informasi. Website merupakan suatu media informasi yang menawarkan berbagai kemudahan dalam menyajikan informasi. Kecepatan dan kenyamanan merupakan nilai positif adanya internet. COLDPLAY adalah salah satu band ternama yang masih sedikit memiliki fasilitas website untuk memberikan informasi kepada para penggemarnya.

Final Project ini bertujuan untuk membangun COLDPLAY OFFICIAL WEBSITE yang nantinya dapat berguna bagi semua pihak. Pembuatan website ini menggunakan bahasa pemrograman HTML. Website yang akan dirancang nantinya terdiri dari beberapa halaman diantaranya halaman Index, Blogs, Gallery, Video, dan Credits. Perancangan website ini dilakukan secara lengkap sehingga diharapkan mampu mencakup semua kebutuhan. Hasil yang diharapkan dari Final Project ini berupa COLDPLAY OFFICIAL WEBSITE yang diharapkan mampu memberikan informasi dengan cepat dan akurat kepada para penggemar COLDPLAY.

## **Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi pada saat ini khususnya teknologi internet, tidak menutup kemungkinan banyak potensi dan sumber daya yang bisa dimanfaatkan. Sekarang ini, pemanfaatan teknologi informasi tidak sekedar sebagai fasilitas bagi dunia entertainment untuk memperoleh informasi – informasi terbaru mengenai entertainment di dunia.

Perkembangan teknologi dan sumber informasi dari seluruh media, ternyata media internet untuk saat ini sangat digemari oleh masyarakat bahkan pelaku bisnis. Informasi yang didapatkan selain cepat, akurat juga dapat digunakan dan diperoleh dimana saja. Pengguna internet saat ini selalu melakukan pencarian informasi atau ilmu pengetahuan bahkan untuk belanja kebutuhan sekalipun dilakukan melalui internet. Fasilitas provider untuk mengakses internet juga semakin banyak, selain dengan telepon rumah, handphone, juga melalui jaringan server/warnet. Ini membuktikan bahwa masyarakat semakin tidak mau disibukkan dengan keterbatasan waktu dan kesempatan untuk melihat informasi