

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membantu manusia memasuki era global yang tak terbatas dengan berbagai macam bidang teknologi salah satu dari teknologi yang memberikan informasi dengan sangat marak sekali dan digunakan khalayak umum adalah internet. Teknologi informasi ini memiliki jangkauan yang sangat luas tak hanya bersifat nasional tapi seluruh dunia

Melalui internet setiap kegiatan bisnis seperti kegiatan iklan, pemasaran dan layanan pelanggan dapat dilakukan dengan murah, efektif dan efisien. inilah yang membuat internet menjadi semakin menarik lagi dalam dunia bisnis. Menjalankan bisnis lewat internet yang akan meraih kemajuan dan kinerja, peningkatan efisiensi kerja, kemudahan penggunaan dan hasil yang lebih memuaskan. Disamping itu yang paling utama adalah kita dapat memperluas pangsa pasar. Mengingat internet sebagai jaringan global, pelanggan yang berbasis internet adalah seluruh anggota masyarakat, yang meliputi seluruh penjuru dunia

Persaingan usaha yang ketat saat ini banyak dikeluhkan oleh pengusaha. Terbatasnya kemampuan pengusaha untuk mempromosikan produk maupun jasanya adalah salah satu penyebabnya. Kebanyakan pengusaha hanya menggunakan cara lama untuk mempromosikan produk dan jasanya maka berdampak pada penjangkauan promosi yang kurang luas.

Ninedotsartmedia merupakan badan usaha yang bergerak di bidang jasa pelayanan *advertising* dan *digital printing*, dan mengalami permasalahan dalam mempromosikan produk dan jasa yang ditawarkan. Masih banyak yang belum tahu apa saja jasa dan produk yang ditawarkan oleh Ninedotsartmedia. Hal inilah yang menjadi perhatian bagi penulis untuk melakukan penyajian informasi dan promosi sehingga mampu meningkatkan minat konsumen dan penjualan di kemudian hari.

Dengan melihat latar belakang di atas, mendorong penulis untuk melakukan penelitian tentang pembuatan *website* sesuai dengan perkembangan teknologi yang digunakan saat ini yaitu internet, yang akan dilanjutkan untuk melakukan penelitian yang diberi judul: **"Perancangan Media Informasi Dan Promosi Berbasis Web Pada Ninedotsartmedia Yogyakarta"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang sebuah *website* sebagai media informasi dan promosi untuk Ninedotsartmedia Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang ada maka penulis memberi batasan ruang lingkup sebagai berikut:

1. Penelitian pada Ninedotsartmedia Yogyakarta
2. *Website* ini dibuat sebagai media promosi dan informasi untuk pelanggan Ninedotsartmedia Yogyakarta

3. Sebagai penambihan keputusan yang efektif bagi pelanggan
4. Software yang digunakan Adobe Dreamweaver, XAMPP, Adobe Photoshop

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang *website* sebagai media informasi dan promosi pada Ninedotsartmedia Yogyakarta
2. Sebagai bahan dalam penelitian laporan skripsi sebagai syarat untuk menyelesaikan program Strata I (SI) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Menerapkan ilmu dan teori yang telah didapatkan selama mengikuti pendidikan yang ditempuh ke dalam bentuk aplikasi nyata guna penerapan ilmu di dunia nyata

1.5 Manfaat penelitian

1.5.1 Bagi penulis

1. Memanfaatkan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan
2. Menambah pengalaman untuk terjun di dunia kerja
3. Menambah wawasan lebih dalam mempromosikan dan membuat *website*

1.5.2 Bagi Ninedotsartmedia Yogyakarta

1. Meningkatkan kualitas pelayanan kepada pelanggan
2. Memperluas wilayah promosi

1.6 Metode penelitian

Metode penelitian sangat diperlukan untuk mendapatkan bukti kebenaran untuk mendapatkan bukti suatu konsep dan teori serta untuk menemukan dan menguji suatu pengetahuan. Adapun metode yang digunakan adalah sebagai berikut.

1.6.1 Pengumpulan data

Dalam melakukan penelitian terutama pengumpulan data atau memperoleh data-data dari sumber untuk menyusun laporan ini, penulis menggunakan metode, antara lain:

1. Metode observasi

Penulis melakukan pengamatan langsung terhadap perusahaan, terutama kegiatan atau rutinitas perusahaan

2. Metode wawancara

Penulis mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung pada pemilik Ninedotsartmedia Yogyakarta, dan karyawan terlibat langsung dalam kegiatan perusahaan.

3. Metode Dokumentasi

Metode dokumenter adalah cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip-arsip dan buku-buku tentang pendapat, teori atau hukum yang berhubungan dengan masalah penelitian.

4. Metode kepustakaan

Penulis mengumpulkan data dengan cara membaca buku-buku di perpustakaan maupun dokumen-dokumen yang relevan

5. Metode internet

Yaitu metode penelitian dengan cara mengambil referensi dari internet.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis adalah upaya mengolah data menjadi informasi, sehingga karakteristik atau sifat-sifat data tersebut dapat dengan mudah dipahami dan bermanfaat untuk menjawab masalah-masalah yang berkaitan dengan kegiatan penelitian. Dalam penelitian ini, analisis yang dilakukan adalah:

1. Analisis Masalah, yaitu menganalisis masalah dengan menganalisis cara kerja sistem lama, lalu menggunakan analisis SWOT.
2. Memberikan pilihan solusi-solusi yang dapat diterapkan, lalu mengambil solusi yang akan dipilih.
3. Analisis Kebutuhan terbagi menjadi tiga yaitu analisis kebutuhan perangkat keras, kebutuhan perangkat lunak dan kebutuhan SDM.
4. Analisis Kelayakan terbagi menjadi empat yaitu analisis teknologi, operasional hukum dan ekonomi.

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan yang dilakukan setelah mendapat kebutuhan dalam bentuk konsep diubah menjadi spesifikasi yang *real*. Dalam tahapan ini melakukan perancangan terhadap proses, database maupun interface. Rancangan yang digunakan meliputi Rancangan Proses, Flowchart, Diagram Konteks, DFD, dan ERT

1.5.3 Implementasi

Membuat media informasi dan promosi berbasis *website* berdasarkan rancangan yang telah di buat pada tahap perancangan.

1.5.5 Testing

Black box testing merupakan pendekatan komplementer dari teknik *White box testing*. Pengujian *Black box testing* untuk menguji *website* yang telah dibuat sudah berjalan sesuai yang diinginkan. Pengujian berfokus pada pengujian persyaratan fungsional perangkat lunak, untuk mendapatkan serangkaian kondisi input yang sesuai dengan fungsional suatu program.

1.7 Sistematika penulisan

Dalam sistematika penulisan skripsi ini penulis menyusun dan membagi kedalam 5 bab yang masing-masing bab dijelaskan sebagai berikut:

1. BAB I – PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II – LANDASAN TEORI

Membahas tentang teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi maupun langkah matematis yang berkaitan dengan penelitian yang dibuat.

3. BAB III – ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang tinjauan umum dan analisis sistem yang digunakan oleh Ninedotsartmedia Yogyakarta

4. BAB IV – IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan memberikan penjelasan tentang penerapan rencana implementasi dan analisis hasil ujicoba program.

5. BAB V – PENUTUP

Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran yang dapat diambil dari hasil penelitian pada Ninedotsartmedia Yogyakarta.

