

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan yang sangat pesat saat ini menghasilkan inovasi dan perubahan baru. Salah satu bidang pengetahuan yang berkembang pesat saat ini adalah internet. Saat ini internet bisa diakses dari seluruh penjuru dunia mulai dari anak-anak sampai orang dewasa selama ada jangkauan jaringan internet.

Kemudahan dan biaya akses yang semakin murah menjadikan internet sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan utama. Dengan internet kita bisa mengetahui informasi yang terbaru dalam segala bidang baik itu dalam negeri maupun luar negeri, bahkan dengan internet manusia bisa belanja kebutuhan, menginformasikan suatu barang, manajemen, dan lain sebagainya. Bagi perusahaan atau instansi maupun organisasi, internet merupakan media informasi atau iklan yang bisa dibilang sangat murah.

Informasi merupakan salah satu kebutuhan masyarakat yang utama di era modern seperti saat ini. Informasi dapat disebar dan dipertukarkan antara salah satu pihak dengan pihak lain untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia. Dalam era globalisasi saat ini, sebuah perusahaan yang bergerak dibidang penyedia produk furniture kayu dituntut untuk selalu mengikuti perkembangan teknologi yang semakin pesat sehingga mampu bersaing untuk memenangkan persaingan dengan perusahaan lain. Internet menjadi pilihan untuk mendapatkan, menyebarkan dan bertukar informasi

karena dapat diakses kapanpun dan dimanapun dengan biaya yang relatif murah dibandingkan dengan menggunakan media yang lain.

Saat ini banyak badan usaha yang belum memiliki website sebagai media pemasaran dan manajemen, salah satunya adalah PT. Island Art yang terletak di Jl. Parang Tritis, KM 13,5 Patalan, Bantul, Yogyakarta. Oleh karena itu dengan ditambahkan layanan pemasaran dan manajemen berbasis web maka konsumen maupun karyawan akan semakin mudah dalam pembelian barang dan pencatatan data. Sehingga kemudahan akan didapat oleh berbagai pihak dan kesalahan pencatatan data dapat dihindari.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis akan melaksanakan penyusunan skripsi dengan judul "Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Sebagai Media Pemasaran dan Manajemen Pada PT. Island Art Bantul" dengan harapan dapat meningkatkan layanan informasi dan manajemen bagi pembeli maupun karyawan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada maka perumusan masalah yang dapat diambil adalah, bagaimana merancang sebuah *web* yang menyajikan informasi produk furniture kayu serta manajemen penggajian bagi karyawan PT Island Art?

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini penyusun memberikan batasan masalah agar dalam penyelesaiannya nanti akan lebih mudah, terarah dan sesuai dengan yang diharapkan. Adapun batasan masalah yang dibahas yaitu :

1. Web hanya memberikan layanan informasi berupa harga produk, jenis kayu, nama produk.
2. Dalam web ini tidak melayani proses penjualan jika ada pengunjung yang tertarik maka bisa langsung menghubungi kontak dalam website.
3. Web menyediakan login admin dan sekretaris sehingga mereka mempunyai kendali sesuai yang ditetapkan manajemen pada PT. Island Art
4. Web dibuat dengan bahasa pemrograman PHP, web server menggunakan Apache, databasenya menggunakan MySQL.
5. Web menggunakan software pendukung berupa XAMPP, Adobe Photoshop, Notepad++, dan Framework Bootstrap.
6. Sistem informasi manajemen hanya digunakan untuk sistem penggajian karyawan PT. Island Art Bantul.
7. Untuk sistem informasi penggajian berdasarkan presensi kehadiran karyawan, sistem informasi ini tidak membahas secara rinci untuk hal presensi.
8. Dalam sistem ini tidak membahas mengenai keamanan sistem dari ancaman hacking dan pencurian data.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilakukan sebagai salah satu syarat kelulusan program pendidikan pada jenjang Strata-1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta. Dimana pelaksanaannya mengandung beberapa tujuan yang ingin dicapai penulis, yaitu :

1. Merancang sebuah website pemasaran dan manajemen sebagai media informasi dan pengolahan data yang mampu memberikan kemudahan bagi pelanggan maupun karyawan.
2. Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai hal-hal yang berhubungan dengan perancangan website dalam bidang pemasaran dan manajemen.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat dirasakan oleh beberapa pihak pengguna, yaitu :

1. Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta

Manfaat yang diperoleh oleh pihak STMIK AMIKOM adalah :

- a. Sebagai bentuk pengamalan tridarma perguruan tinggi yaitu pengabdian pada masyarakat.
- b. Membantu menyelesaikan masalah pada masyarakat sebagai bentuk tanggung jawab untuk turut serta dalam memanfaatkan teknologi khususnya Sistem Informasi.

## 2. Bagi PT. Island Art Bantul

Dengan adanya penelitian ini dapat membantu perusahaan tersebut dalam beberapa hal, yaitu :

- a. Merupakan alternatif sebagai metode pemasaran produk.
- b. Mempermudah penyimpanan data untuk pengembangan dimasa yang akan datang.

## 3. Peneliti

Untuk peneliti, manfaat yang diperoleh yaitu :

- a. Mengetahui cara merancang dan menerapkan website khususnya sebagai media pemasaran dan manajemen.
- b. Menambah pengalaman dibidang ilmu teknologi informasi khususnya dalam perancangan website.
- c. Memenuhi salah satu syarat penyelesaian pendidikan program studi Strata-I jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

## 4. Pelanggan ( user )

Manfaat untuk pelanggan ( user ) yaitu untuk memperoleh informasi tentang produk yang ditawarkan oleh PT. Island Art, Bantul.

5. Sedangkan manfaat secara umum yaitu, untuk perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat menjadi kide awal untuk menggantikan media informasi yang masih bersifat manual menjadi informasi digital yang memiliki cakupan informasi luas serta kaya akan konten informasi.



## 1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data sebagai penyusunan laporan skripsi ini, digunakan beberapa metode diantaranya adalah :

a. Metode Observasi

Suatu mode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat.

b. Studi Pustaka

Teknik ini mempelajari sistem pembelajaran dengan bersumber dari buku-buku, CD pembelajaran, dan internet.

c. Metode Wawancara

Yaitu pengumpulan data ini dilakukan dengan mengadakan tanya jawab langsung dengan pihak yang bersangkutan yakni pemilik PT. Island Art Bantul.

d. Metode Dokumentasi

Dalam metode ini penyusun mengambil data dari arsip-arsip atau dokumen dari perusahaan terkait.

e. Metode Kepustakaan

Yaitu penelitian dengan mengambil bahan-bahan dari kepustakaan serta sumber lain yang ada hubungannya dengan masalah yang diteliti, sehingga dapat diperoleh landasan teori dalam menganalisa data yang ada dalam pembuatan skripsi ini.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari 5 Bab. Adapun garis besar sistematikanya adalah sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan mengulas Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Pengumpulan Data dan Sistematika Penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Menguraikan tentang teori penunjang dan pendukung setiap komponen yang berkaitan dengan penelitian ini.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menguraikan tentang perancangan sistem secara umum, dan perancangan tampilan secara rinci serta proses pembuatan aplikasi.

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba program, hasil-hasil tahapan penelitian dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

### BAB V PENUTUP

Menguraikan kesimpulan, keterbatasan dan saran-saran yang dapat digunakan untuk pengembangan sistem lebih lanjut.

