

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Internet merupakan media utama untuk promosi yang berorientasi konsumen. Informasi produk yang disampaikan melalui internet berdasarkan Web, sekarang sudah menyebar luas. Selain menyediakan media untuk mendistribusikan promosi kepada konsumen, website juga menyediakan forum yang ideal untuk menghubungkan para pemasar dengan konsumen[1].

*Showroom* DEWANTO Motor Seyegan adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang jual beli mobil bekas. Sebagai perusahaan yang sedang berkembang, *Showroom* DEWANTO Motor Seyegan berinisiatif untuk menjadikan internet sebagai media pemasaran. Dilihat dari kenyataannya, selama ini *Showroom* DEWANTO Motor Seyegan kesulitan dalam memberikan informasi mengenai produknya.

Biasanya informasi mengenai produk dapat melalui telepon, sms maupun datang langsung ke *Showroom*, namun ini dirasa kurang efisien. Sebagai contoh, ada calon pembeli yang ingin membeli sebuah mobil namun dikarenakan kesibukannya calon pembeli tidak dapat untuk datang langsung ke *Showroom*, sehingga calon pembeli akan kerepotan jika hanya mendapatkan informasi produk melalui telepon karena tidak dapat melihat produk tersebut secara langsung.

---

[1] Dwi Kartini Yahya. 2003. Aspek Tambahan Komunikasi Pemasaran Terpadu, Edisi ke-5 jilid 2 Terrence A. Shimp, Penerbit Erlangga. Jakarta, hal 235

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil pemikiran dan uraian latar belakang, penulis dapat merumuskan permasalahannya yaitu “Bagaimana membangun sistem informasi yang mampu membantu menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh para konsumen mengenai *Showroom* DEWANTO Motor Seyegan berbasis web?”

## 1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk memfokuskan pembahasan dan memberikan arah yang lebih jelas bagi penulis untuk meneliti dan menentukan metode yang tepat.

Batasan masalah tersebut antara lain :

1. *Website* yang akan dibangun adalah Web *Showroom* DEWANTO Motor Seyegan.
2. Web *Showroom* DEWANTO Motor Seyegan terdiri dari dua halaman, yaitu halaman *user* dan halaman *admin*. Halaman *user* dapat diakses oleh semua orang, sedangkan halaman *admin* hanya bisa diakses oleh *administrator*.
3. Website ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP, MySQL sebagai database, Apache sebagai web server dan aplikasi pembangun lainnya yaitu Adobe Dreamweaver CS3, Mozilla Firefox sebagai web browser pada saat membangun aplikasi.
4. Informasi yang disajikan dalam Web *Showroom* DEWANTO Motor Seyegan berupa menu.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah :

1. Memperoleh wawasan secara nyata dari penelitian yang telah dilakukan dan penerapan dalam dunia kerja, kehidupan nyata dan masyarakat.
2. Mendapatkan pengetahuan tentang kesulitan dan cara mengatasi dalam pembuatan website DEWANTO Motor Seyegan.
3. Untuk mengetahui seberapa peran internet dalam dunia bisnis.
4. Sebagai media informasi dan promosi *Showroom* DEWANTO Motor Seyegan.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pembuatan website ini adalah sebagai berikut :

1. **Bagi *Showroom* DEWANTO Motor Seyegan**
  - a. Sebagai salah satu solusi menghadapi persaingan dunia bisnis terutama melalui dunia internet.
  - b. Mampu menarik perhatian banyak orang sehingga menjadikan *Showroom* DEWANTO Motor Seyegan semakin banyak dikenal.
  - c. Menghadirkan keuntungan jika konsumen menjadi lebih banyak.
2. **Bagi Penulis**
  - a. Dapat memberikan pengetahuan secara langsung dalam mempraktekan dan menerapkan pengetahuan teoritis sehingga mendapat pengetahuan praktis.

- b. Tantangan yang efektif dan etis bagi penulis dalam mengolah teknologi informasi.

### **3. Bagi STMIK Amikom Yogyakarta**

Diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan informasi dan menjadi bahan pemikiran dalam penemuan ide-ide baru yang lebih kreatif dalam penyampaian informasi sesuai dengan ilmu pengetahuan yang bersangkutan.

### **4. Bagi Masyarakat Umum/Konsumen**

Diharapkan masyarakat dapat memperoleh informasi secara relevan, akurat, dan tepat waktu tanpa harus datang langsung, sehingga layanan yang didapatkan oleh konsumen memuaskan.

## **1.6 Metode Penelitian**

Adapun tahapan – tahapan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan penulis menggunakan beberapa metode, yaitu :

### **1. Metode Observasi**

Pengumpulan data dengan cara meneliti langsung, mengadakan pengamatan terhadap permasalahan yang akan diteliti.

### **2. Metode Interview**

Pengumpulan data dengan cara peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan masalah yang akan dipecahkan.

### **3. Metode Pustaka**

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mempelajari buku-

buku atau referensi yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi.

#### **4. Metode Pemikiran Langsung**

Metode dengan mengambil analisis secara langsung dengan mengambil referensi dari pengamatan dan bahan-bahan data yang didapat.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Penulisan laporan skripsi ini, penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini akan menjelaskan tentang dasar teori sistem informasi, teknologi yang digunakan dalam proses pembuatan, konsep dasar basis data dan teori dari alur sistem.

#### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini akan membahas mengenai langkah-langkah dalam proses pembuatan skripsi dimana pada proses tersebut akan dilakukan analisa mengenai permasalahan dan juga kebutuhan di dalam perusahaan. Selain itu pada bab ini juga akan dijelaskan mengenai desain sistem yang terdiri dari *Elementary Business Process* (EBP), *Data Flow Diagram* (DFD), dan rancangan tabel dari *website* tersebut.

**BAB IV : IMPLEMENTESI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan menjelaskan mengenai implementasi dari sistem yang dibuat yang berupa desain modul disertai dengan prosedur pembuatan program dan pembahasannya.

**BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran yang diberikan penulis pada pembuatan program aplikasi ini.

