

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi perangkat mobile saat ini semakin pesat. Banyaknya pengguna *smartphone* dan *gadget* diberbagai lapisan masyarakat telah mempengaruhi perkembangan perangkat mobile. Hal ini membuat keseharian manusia bergantung pada teknologi informasi berbasis mobile dalam menjalankan aktivitasnya. Perkembangan ini sangatlah membantu manusia dalam menyajikan informasi yang praktis dan efisien dengan pengaksesan internet melalui perangkat mobile tersebut. Salah satu contoh perkembangan teknologi informasi perangkat mobile saat ini adalah *webmobile*.

Web mobile sebagai teknologi informasi yang berkembang saat ini memiliki sebuah tampilan yang menarik, dinamis dan interaktif yang mudah dipahami serta menyajikan informasi yang lebih jelas kepada pengguna perangkat mobile. Sehingga *web mobile* sangat bagus untuk media pemasaran pada sebuah instansi atau perusahaan untuk meningkatkan pelayanan dan informasi dalam pemasaran.

Sejalan dengan pemikiran penyusun bahwa instansi atau perusahaan seperti *I-Club Madiun* membutuhkan sistem informasi yang memadai sebagai pemasaran untuk meningkatkan daya tarik pengunjung dan bisa meningkatkan jumlah konsumen. *I-Club Madiun* merupakan tempat wisata keluarga modern

yang memiliki fasilitas lengkap, seperti kolam renang, gymnasium, restoran, ruang meeting, ruang pesta pernikahan serta ulang tahun, dan ruang berbagai event lainnya. I-Club memiliki daya tarik tersendiri untuk para pengunjung karena fasilitasnya yang lengkap, saat ini I-Club Madiun hanya menggunakan sosial media sebagai media pemasaran, belum mempunyai sistem informasi yang lebih jelas dalam penyajiannya sebagai media pemasaran, seperti web mobile.

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah tersebut saya menawarkan sebuah solusi perancangan web mobile sebagai media pemasaran pada I-Club Madiun. Diharapkan dengan dibangunnya sistem informasi berbasis web mobile ini, akan dapat membantu pihak I-Club dalam pemasaran dengan mengurangi biaya publikasi dan meningkatkan kualitas informasi yang praktis untuk diakses oleh konsumen yang nantinya bisa meningkatkan jumlah konsumen pada I-Club Madiun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka penulis merumuskan masalah, yaitu : Bagaimana merancang sebuah web mobile sebagai media pemasaran pada I-Club Madiun menggunakan JQuery Mobile?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis akan membuat perancangan web mobile sebagai media pemasaran pada I-Club Madiun menggunakan JQuery Mobile dengan batasan, antara lain :

1. Merancang web mobile sebagai media pemasaran pada I-Club Madiun.
2. Sistem informasi ini berbasis web mobile.
3. Sistem yang dibangun menggunakan JQuery Mobile.
4. Pada web mobile ini admin tidak dapat mengupload dan mengupdate gambar.
5. Aplikasi yang digunakan dalam proses pembuatan web mobile ini adalah :
 - a. Adobe Dreamweaver
 - b. Framework JQuery Mobile
 - c. Opera Mobile Emulator
 - d. Xampp

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Setiap studi kasus yang dilakukan pastilah ada maksud dan tujuan yang dicapai pada penelitian ini adalah :

Maksud :

1. Bisa menerapkan ilmu pengetahuan pembuatan web yang telah didapat di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Mendapat pengalaman cara membuat web mobile secara nyata.
3. Mendapat gelar sarjana dari Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

Tujuan :

1. Menghasilkan sistem informasi berbasis web mobile sebagai media pemasaran pada I-Club Madiun.
2. Meningkatkan pelayanan informasi I-Club Madiun dan bisa meningkatkan jumlah pengunjung.

1.5 Metode Penelitian

Dalam merancang web mobile ini penyusun menggunakan beberapa metode penelitian, antara lain :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi /*Observation*

Penyusun melakukan pengamatan langsung pada I-Club Madiun.

2. Metode Wawancara /*Interview*

Penyusun mengumpulkan informasi dan data dengan cara melakukan wawancara kepada pihak I-Club Madiun.

3. Metode Kepustakaan /*Library*

Penyusun melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku pustaka sebagai referensi.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan penyusun adalah metode analisis SWOT, metode ini meliputi fase-fase pengevaluasian, kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*) dan ancaman (*threats*) yang bertujuan untuk mengidentifikasi faktor internal dan eksternal suatu sistem.

1.5.3 Metode Perancangan

Dalam tahap perancangan penyusun merancang web mobile menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak sebagai pendukung, seperti laptop, modem dan aplikasi pendukung Adobe Dreamweaver, Opera Emulator Mobile serta Xampp.

1.5.4 Metode Testing

Metode testing merupakan metode yang penting dalam pembangunan sistem informasi karena pada tahap ini sistem yang telah dibuat akan diuji spesifikasi, desain dan pengkodeannya melalui *Bluck Box Testing*. Yang bertujuan untuk menunjukkan fungsi dan cara beroprasinya data telah berjalan sesuai yang diharapkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi terbagi atas lima bab, yaitu :

BAB I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang masalah yang terjadi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Dalam bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, berupa definisi-definisi dan model matematis yang berkaitan langsung dengan ilmu dan masalah yang diteliti.

BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini mengurai analisis masalah, perancangan sistem secara umum dan perancangan tampilan secara rinci.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Dalam bab ini akan dijelaskan lebih lanjut mengenai implementasi sistem, uji coba dan penerapan rencana implementasi sistem yang dibuat.

BAB V Penutup

Bab penutup ini merupakan bab terakhir dari sistematika penulisan skripsi yang didalamnya memuat kesimpulan penelitian dan saran.

Daftar Pustaka

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang digunakan penyusun untuk menulis laporan, berupa buku, buku panduan, dan Internet.