

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini seolah tidak tertahankan dan berkembang pesat karena kebutuhan manusia yang tidak ada habisnya. Laju penyampaian informasi pun otomatis semakin cepat menyebar luas ke banyak pihak baik yang membutuhkannya ataupun tidak. Oleh karena itu teknologi komputer mempunyai peran yang sangat penting dalam perkembangan-perkembangan tersebut. Salah satu cabang bidang ilmu komputer adalah teknologi internet. Internet merupakan media penyampaian informasi yang populer saat ini. Meski tidak banyak orang yang tahu mengenai bagaimana detail teknis tentang internet dan alur informasi yang disampaikan namun banyak kalangan yang merasa cukup mendapatkan manfaat atas adanya internet tersebut.

Maka dengan adanya peluang yang besar ini harus dimanfaatkan secara lebih maksimal. Termasuk sebagai media promosi dan penjualan. Tiga Putra Gallery, adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang kerajinan tembaga dan kuningan. Tiga Putra Gallery saat ini telah memiliki sebuah website yang beralamatkan di www.tigaputratembaga.com yang dimanfaatkan sebagai sarana promosi dan info katalog produk. Mengingat pangsa pasar Tiga Putra Gallery adalah level nasional dan mancanegara. Bersama ini maka akan dikembangkan sebuah media promosi berbasis website. Disamping itu website juga

akan dilengkapi dengan system penjualan agar memudahkan pihak Tiga Putra Gallery berinteraksi dengan pelanggan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dapat dirumuskan permasalahan yang terjadi yaitu :

1. Bagaimana cara membangun sebuah media promosi berbasis website yang dapat meningkatkan penyampaian informasi kepada rekanan bisnis maupun calon pelanggan baru Tiga Putra Gallery ?
2. Bagaimana cara membangun sebuah website yang mudah di perbaharui isinya oleh Tiga Putra Gallery?

1.3 Batasan Masalah

Supaya penelitian ini lebih terarah, maka perlu adanya pembatasan masalah yang akan dijabarkan sebagai berikut :

1. Media promosi ini sekaligus sebagai media penjualan online, akan tetapi hanya dapat melayani penjualan dengan pembayaran cash dan bank transfer.
2. Sistem *E- commerce* yang di terapkan menggunakan tipe *bussines to consumer*
3. Penelitian ini hanya sampai tahap pengujian sistem

4. Software dan bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan website ini adalah :
 - a. PHP 5
 - b. HTML
 - c. CSS
 - d. JQuery Framework
 - e. MySql Database
 - f. Adobe Photoshop
 - g. Macromedia Dreamwaver Mx
 - h. Notepad ++

1.4 Tujuan Penelitian

1. Sebagai syarat kelulusan program strata 1 jurusan sistem informasi STIMIK AMIKOM YOGJAKARTA
2. Untuk membuat aplikasi web pada perusahaan Tiga Putra Gallery
3. Penelitian ini bertujuan untuk mendukung pemanfaatan Teknologi Informasi secara optimal pada bidang Bisnis dan Ekonomi.
4. Menerapkan manfaat ilmu dan teori yang di dapat selama mengikuti pendidikan yang di tempuh di perkuliahan terhadap suatu permasalahan yang ada di kehidupan nyata.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan target penjualan Tiga Putra Gallery dan sebagai wacana dan referensi untuk pengembangan aplikasi *E-Commerce* selanjutnya

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metodologi Pengembangan sistem

beberapa ahli membagi proses-proses pengembangan sistem kedalam sejumlah urutan yang berbeda-beda, tetapi semuanya akan mengacu pada proses-proses standar berikut :

- a. Analisis
- b. Desain
- c. Implementasi
- d. Pemeliharaan

Pada perkembangannya, proses-proses standar tadi dituangkan dalam satu metode yang dikenal dengan nama *Systems Development Life Cycle* yang merupakan metodologi umum dalam pengembangan sistem yang menandai kemajuan usaha analisis dan desain.¹

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini, diterapkan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

¹ Hanif al fatta, *Analisis dan perancangan system informasi*, Andi publisher : 2007 hal.25

Berisi Latar belakang masalah, Rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, serta Sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang tinjauan pustaka dan teori yang digunakan sebagai dasar dalam penelitian antara lain pengertian Sistem, pengertian Informasi, pengertian Sistem Informasi, pengertian *E-Commerce*, pengertian internet, Pembahasan mengenai sistem dan program yang digunakan serta tinjauan umum mengenai obyek penelitian meliputi daftar produk dan media promosi yang diterapkan saat ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisi tahapan-tahapan utama yang dilakukan dalam penyusunan Skripsi meliputi analisis sistem, analisis kelayakan, perancangan Sistem, perancangan database dan perancangan Interface.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memberikan penjelasan tentang pembuatan website, hasil testing, implementasi sistem dan cara pengoperasiannya.

BAB V PENUTUP

Merupakan jawaban kesimpulan dan saran yang diperoleh dari hasil penelitian.