

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Sebuah informasi merupakan salah satu kebutuhan masyarakat yang sangat penting di era modern saat ini. Masyarakat semakin mudah mendapatkan informasi yang diinginkan melalui berbagai macam media termasuk melalui website yang merupakan hasil kemajuan teknologi yang terus berkembang. Hampir separuh lebih manusia di dunia menggunakan website sebagai pilihan utama untuk memberikan informasi karena dapat dengan mudah di akses dan selalu terbaharui. Selain itu, website menjadi salah satu cara pemasaran yang ampuh, karena pengguna internet dari tahun ke tahun semakin meningkat, ini menunjukkan bahwa kebutuhan akan informasi yang bermanfaat di internet pun makin meningkat.

Banyaknya perusahaan yang menggunakan website sebagai media menyebarkan informasi perusahaan membuat berbagai macam web terbentuk, karena setiap perusahaan memiliki karakteristik yang berbeda dalam membangun *website* sehingga persaingan antar perusahaan yang bergerak di sektor yang sama harus dapat memenangkan persaingan ini dengan mengungguli *website* kompetitorinya. Isi *website* harus berbeda dengan kebanyakan yang ada untuk menjadikannya layak di kunjungi.

Dalam web sebuah perusahaan biasanya terdapat informasi berupa teks dan gambar mengenai objeknya, namun jarang ada yang menampilkan kondisi perusahaan mulai dari kantor, kebun, peternakan, bagian produksi dan arena *outbond* secara nyata kepada pengunjung web dengan metode gambar interaktif yang menunjukkan sekeliling sesuai keadaan aslinya.

Hal ini dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi pemasaran perusahaan, di karenakan konsumen yang akan datang langsung ke perusahaan dapat *survey* terlebih dahulu melalui website bagaimana keadaan sebenarnya perusahaan untuk meyakinkan menggunakan jasa perusahaan tersebut. Dan juga dapat berfungsi sebagai peta ketika ada konsumen yang berkunjung ke perusahaan namun cuaca sedang hujan, maka dapat membuka web ini melalui tempat yang telah di sediakan untuk tour keliling perusahaan tanpa harus mengelilinginya secara langsung.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan diatas, penulis terdorong untuk menjadikannya sebagai judul skripsi, yakni **"Pengembangan Website PT.Kepurun Pawana Indonesia Klaten Sebagai Media Pemasaran "**.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan suatu masalah yaitu :

1. Bagaimana mengembangkan Website PT.Kepurun Pawana Indonesia Klaten Sebagai Media Pemasaran yang optimal dalam mengenalkan produk barang maupun jasa yang diberikan perusahaan ?

### 1.3. Batasan Masalah

Luasnya cakupan teknologi membuat masalah harus mempunyai batasan agar tidak menyimpang dari jalur yang ditentukan, maka batasan-batasan yang dibuat oleh penulis dalam pengembangan website PT.Kepurun Pawana, diantaranya :

1. Informasi mengenai foto perusahaan dan kegiatannya dengan *virtual reality photography* dan informasi berupa teks.
2. Perancangan Website menggunakan Adobe Dreamweaver / Notepad++ , dan software pendukung lain yaitu, Adobe Photoshop, Adobe Flash , Pano2VR, Panorama Maker.
3. Hasil dari website ini berisi kumpulan foto panorama 360<sup>0</sup> bagian-bagian perusahaan / website dengan kumpulan gambar yang interaktif.

### 1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Menyelidiki masalah tertentu yang memerlukan jawaban sekarang.
2. Hasil penelitian ini digunakan untuk menunjang kinerja perusahaan dalam melayani konsumen dan meningkatkan pendapatan.
3. Memberikan informasi tentang keberadaan PT.Kepurun Pawana Indonesia Klaten yang secara nyata tanpa harus mengunjungi perusahaan terlebih dahulu.

4. Mengembangkan pola keilmuan tentang teknologi informasi khususnya media pemasaran.

### 1.5. Manfaat Penelitian

#### a. Bagi penulis:

1. Penulis bisa menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan di masyarakat.
2. Menjadi syarat menyelesaikan pendidikan Strata 1 Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

#### b. Bagi PT. Kepurun Pawana Indonesia:

1. Menjadikan promosi perusahaan dapat lebih luas tanpa harus mengeluarkan banyak biaya dan menarik minat konsumen.
2. Mengikuti trend teknologi informasi tanpa harus takut dengan persaingan di dunia bisnis.

#### c. Bagi Masyarakat:

1. Memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk memperoleh informasi mengenai PT. Kepurun Pawana Indonesia Klaten secara nyata tanpa harus mengunjungi perusahaan terlebih dahulu.

### 1.6. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan oleh penulis dalam mengumpulkan data untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Pengamatan langsung kepada para pembuat keputusan berikut lingkungan fisiknya dan pengamatan langsung suatu kegiatan yang sedang berjalan.

2. Metode Wawancara

Tanya jawab dengan seseorang yang berhubungan dengan penelitian untuk mendapatkan keterangan atau pendapatnya tentang sesuatu hal atau masalah .

3. Metode Kepustakaan

Mengadakan penelitian dengan cara mempelajari dan membaca literatur-literatur yang ada hubungannya dengan permasalahan yang menjadi obyek penelitian.

4. Metode dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisi dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik.

### 1.7. Sistematika Penulisan

1. Bab I Pendahuluan

Dalam bab pendahuluan materinya sebagian besar berupa penyempurnaan dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan laporan penelitian.

## 2. Bab II Landasan Teori dan Tinjauan Umum

Bab Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Tinjauan Umum (merupakan bagian dari subbab) menguraikan tentang gambaran obyek penelitian, misalnya gambaran umum perusahaan, gambaran umum produk, serta data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, berkaitan dengan kegiatan penelitian. Pada bab ini juga dituliskan tentang Tools/software yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

## 3. Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat di kasus yang sedang diteliti. Meliputi analisis terhadap masalah sistem yang sedang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan terhadap sistem yang diusulkan, analisis kelayakan sistem yang diusulkan. Perancangan sistem berisikan model-model penyelesaian masalah sistem lama dengan membuat rancangan untuk sistem baru yang diusulkan.

## 4. Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik.

## 5. Bab V Penutup

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dapat mengemukakan kembali masalah penelitian (mampu menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah), hipotesis dan bukti-bukti yang dihasilkan dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hipotesis yang diajukan itu diterima atau sebaliknya.

