

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang sangat pesat dewasa ini sudah menjadi hal yang begitu populer ditengah-tengah masyarakat, baik masyarakat Indonesia sendiri maupun masyarakat dunia. Perkembangan teknologi ini diantaranya yaitu teknologi komputer dan telekomunikasi (teknologi informasi) yang mengakibatkan terjadinya revolusi di dunia, baik dalam dunia industri, perdagangan maupun pendidikan. Komputer merupakan salah satu teknologi yang secara global sangat dibutuhkan oleh sebagian orang, baik untuk kepentingan pribadi, perusahaan maupun pemerintahan. *Trend* teknologi Internet (*Interconnection-Networking*) saat ini dapat mempengaruhi dan mengubah gaya hidup manusia secara global, seperti cara pandang terhadap informasi yang dibutuhkan serta akses untuk memperoleh informasi itu sendiri. Teknologi dapat mempermudah setiap orang untuk memperoleh segala informasi yang dibutuhkan dalam waktu yang *relative* singkat. Perkembangan yang demikian tersebut juga didukung oleh tersedianya perangkat keras maupun perangkat lunak yang semakin hari semakin canggih kemampuannya.

Cemara Jaya yang saat ini sudah berkembang pesat. Seiring dengan perkembangan ini tentu saja Cemara Jaya membutuhkan teknologi komputer yang dapat mendukung perkembangan promosi produk mereka, seperti

promosi melalui media *website* yang dapat menjangkau pasar secara global melalui jaringan internet. Dalam hal ini teknologi komputer dan internet merupakan kebutuhan fungsional yang dapat menunjang kinerja manager dan bahkan orang-orang yang terkait di dalam organisasi itu sendiri. Sebagai sebuah percetakan yang masih bergerak pada jalur Home Industri perkembangan Pemara Jaya begitu luar biasa, baik dalam bidangnya itu sendiri maupun dalam bidang peningkatan kebutuhan fungsional dan fasilitas yang disediakan untuk kemajuan perusahaan mereka. Hal tersebut tidak hanya untuk mengikuti perkembangan teknologi maupun melakukan persaingan dengan percetakan lain, akan tetapi juga untuk meningkatkan citra mereka di masyarakat lokal maupun internasional. Perkembangan yang dilakukan salah satunya dengan mengubah sistem promosi manual menjadi promosi *online* yaitu *website* yang dapat mencakup semua jenis promosi yang selama ini dilakukan, dengan tujuan untuk mempermudah masyarakat dan pihak-pihak terkait dalam mengakses informasi tentang produk mereka.

Saat ini Cemara Jaya masih menggunakan sistem manual untuk mempromosikan produk mereka, yaitu dengan cara membuat pamflet, stiker, dan bahkan spanduk di tempat-tempat percetakan yang kemudian media-media promosi tersebut disebarakan ke tempat-tempat yang sering dikunjungi masyarakat atau bahkan ke tempat-tempat yang telah ditargetkan untuk pemasaran produk, seperti sekolah-sekolah atau kampus-kampus. Kesulitan utama yang dialami oleh manajer adalah ketika ingin mengetahui satu-persatu apakah media promosi yang disebarakan tersebut sampai kepada

target dan apakah informasi yang diharapkan sampai kepada masyarakat dapat tersalurkan sesuai yang diinginkan, terutama informasi untuk perkembangan terbaru produk tersebut dan kontak person ketika ada pihak yang ingin memesan jasa dan produk mereka. Hal tersebut kurang efektif dan efisien dari segi waktu dan keamanan informasi, jadi perlu solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut, yaitu dengan membangun suatu media promosi berbasis *website*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka masalah pokok yang hendak didiskripsikan adalah:

Bagaimana merancang dan membangun sebuah Web E-Commerce Sebagai Sarana Media Promosi dan Penjualan di Percetakan Cemara Jaya Purworejo yang dapat meningkatkan benefit Perusahaan dan memudahkan pelanggan dalam bertransaksi penjualan tanpa harus datang langsung ke Percetakan Cemara Jaya Purworejo?.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya ruang lingkup masalah serta untuk lebih memperinci pembahasan, penulis membatasi masalah yang akan dibahas hanya menyangkut:

1. Sistem yang akan di buat yaitu sistem informasi berbasis *website*.
2. Sistem dapat menampilkan informasi tentang Percetakan Cemara Jaya serta sebagai sarana promosi.

3. Mencatat dan memberikan laporan data dari tiap-tiap transaksi pemesanan pelanggan.
4. Dalam membangun sistem ini penulis menggunakan software, Adobe Photoshop CS3, Dreamweaver CS3 dan Apache Xampp 1.7.3.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Membangun sistem informasi pemesanan produk secara *online* pada Percetakan Cemara Jaya melalui perangkat komputer yang dapat mempermudah para calon pelanggan dalam melakukan transaksi pemesanan produk.
2. Memberikan Informasi tentang Percetakan Cemara Jaya
3. Membantu kinerja manajer dalam hal pemasaran produk serta mengontrol transaksi pemesanan produk.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Penulis :
Manfaat yang diharapkan dari penulisan tugas akhir ini adalah dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pembuatan *website* sebagai media informasi dan promosi.
2. Bagi Cemara Jaya
Manfaat yang diharapkan dari penulisan tugas akhir ini adalah dapat memberikan suatu sumbangan pemikiran dalam meningkatkan pelayanan Cemara Jaya kepada masyarakat.

3. Bagi Pembaca :

Manfaat bagi kalangan pembaca yang diharapkan dari penulisan tugas akhir ini adalah dapat memberikan informasi yang bermanfaat dan dapat menambah pengetahuan dan referensi bagi pembaca.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi, yaitu melihat secara langsung, mengamati dan mencermati proses maupun keadaan yang berlangsung pada objek penelitian yaitu Percetakan Cemara Jaya.
2. Wawancara, yaitu pengumpulan data dengan tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang bersangkutan.
3. Studi Pustaka, yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengumpulan data dari buku-buku dan karya ilmiah yang berhubungan dengan skripsi ini.

1.6.2 Metode Analisis Data

Yaitu metode yang digunakan untuk melakukan analisa data yang didapatkan dari penelitian yang dilakukan, untuk diproses menjadi program aplikasi yang siap digunakan.

1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Yaitu metode yang digunakan untuk merancang sistem yang akan digunakan untuk mendukung keputusan berdasarkan hasil analisis data.

1.6.4 Implementasi Sistem

Yaitu dari hasil perancangan sistem yang telah dilakukan maka diimplementasikan dalam sebuah program yang dapat digunakan.

1.6.5 Uji Coba Sistem

Yaitu pengujian layak atau tidak layaknya sebuah sistem untuk dipergunakan berdasarkan hasil implementasi sistem.

1.7 Sistematika Penulisan

Berikut ini sistematika yang akan digunakan dalam pembahasan materi :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang masalah yang mendasari pembahasan materi ini, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metodologi penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang landasan teori yang meliputi pengertian sistem informasi secara umum, pengertian *web*, subsistem *web*, komponen *web* serta cara kerja *web*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis dan proses perancangan sistem informasi ditinjau dari proses perancangan suatu perangkat lunak.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang gambaran umum sistem informasi dan pembahasan terhadap program sistem informasi yang telah dibuat di tinjau dari sisi pemrograman maupun faktor-faktor lainnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh berdasarkan analisis terhadap sistem informasi yang telah dibuat serta saran-saran bagi pemanfaatan dan pengembangan sistem informasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

