

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Komputer sebagai salah satu teknologi yang berperan besar dalam berbagai bidang, memberikan kemudahan dan beragam fasilitas yang menarik. Pemakaian komputer dalam kehidupan manusia sangat meluas dan memasyarakat, tidak hanya terbatas pada lingkungan kerja, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari, terlebih dalam dunia bisnis. Para pelaku bisnis harus dapat memanfaatkan teknologi semaksimal mungkin agar dapat bersaing dan tidak tertinggal dari para kompetitor yang lain.

Perusahaan yang bergerak dalam bidang pembuatan dan penjualan patung “Sanggar Sanjaya” memiliki konsumen yang cukup beragam dan mencakup semua golongan. Saat ini sistem pemasaran “Sanggar Sanjaya” masih secara manual. Yaitu hanya dengan memajang barang-barang disanggar saja. Sehingga pemasarannya kurang efektif dan tidak meluas. Dengan ditambahkan layanan *sistem informasi promosi online* pada “Sanggar Sanjaya” maka konsumen dapat mengetahui lebih banyak informasi, diantaranya seperti model terbaru, jenis - jenis yang ditawarkan “Sanggar Sanjaya” dengan lebih cepat, mudah dan dapat melihatnya kapan saja. Para konsumen hanya cukup dengan melihatnya diinternet saja. Para konsumen juga tidak perlu khawatir sanggar ini akan tutup. Karena *sistem informasi promosi online* aktivitasnya adalah 24 jam nonstop sehingga dapat diakses kapan saja.

Dengan bentuk dan model iklan yang dapat disesuaikan dengan karakter usaha, *sistem informasi promosi online* bisa menjadi salah satu cara mempertahankan loyalitas konsumen terhadap “Sanggar Sanjaya” dan meningkatkan penjualan hasil karya – karyanya dan juga dapat memperluas jaringan promosiya.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun sebuah *sistem informasi online* yang dapat mempromosikan dan memperluas pasar Sanggar Sanjaya?
2. Bagaimana membangun sebuah *sistem informasi promosi online* pada “Sanggar Sanjaya” yang dapat memudahkan konsumen untuk mendapatkan informasi barang?

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka *sistem informasi promosi online* yang akan di bangun memiliki batasan masalah sebagai berikut:

1. Sistem akan berisi deskripsi barang, informasi barang, dan profil tentang “Sanggar Sanjaya” Muntilan, Magelang.
2. Pembuatan desain website yang dapat mendukung publikasi informasi dan promosi.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan baik bagi penulis maupun bagi perusahaan, yaitu:

##### a. Bagi perusahaan

1. Sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan pemasaran dan penjualan "Sanggar Sanjaya".
2. Sebagai salah satu alternatif solusi promosi dalam menyampaikan dan memberikan informasi kepada para konsumen.
3. Memudahkan konsumen untuk memperoleh informasi mengenai produk di "Sanggar Sanjaya".

##### b. Bagi penulis

1. Untuk menerapkan disiplin ilmu yang telah didapat baik didalam maupun diluar bangku kuliah.
2. Memperoleh pengalaman tentang pembuatan *sistem informasi pemasaran online*.
3. Untuk penyusunan skripsi sebagai syarat kelulusan program Strata I pada STMIK Amikom Yogyakarta.

#### 1.5 Metode Penelitian

##### 1. Metode Observasi

Yaitu metode yang dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung pada obyek yang diteliti dan segala sesuatu yang akan diteliti.

## 2. Metode Wawancara

Yaitu dengan melakukan wawancara langsung kepada responden atau dalam hal ini kepada pihak-pihak yang mengetahui banyak tentang masalah yang sedang diteliti.

## 3. Metode Kepustakaan

Yaitu pengumpulan data dengan cara mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan pembahasan yang sedang dilakukan sebagai literature, juga sebagai landasan teori yang akan mendukung penelitian ini.

## 4. Metode Dokumentasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara meneliti dan menyalin catatan yang diperoleh dari perusahaan secara langsung mengenai data yang berhubungan dengan penelitian.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Laporan Skripsi ini disusun secara sistematis ke dalam beberapa bab.

Uraian masing – masing bab, antara lain:

#### 1. **Bab I** : Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

#### 2. **Bab II** : Dasar Teori

Bab ini menguraikan tentang dasar-dasar teori yang digunakan dalam penelitian.

3. **Bab III** : Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini akan membahas tentang analisis permasalahan yang terdapat pada sanggar sanjaya muntian, perancangan program dan antarmuka.

4. **Bab IV** : Implementasi dan Pembahasan

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang implementasi dan pengujian sistem.

5. **Bab V**: Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir dari penyusunan skripsi yang berisi kesimpulan dari hasil penelitian.

