

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi pada saat ini semakin banyak dan semakin tidak terkendali. Salah satu teknologi yang paling cepat perkembangannya adalah internet. Karena melalui internet dapat diketahui segala informasi yang diperlukan dan sangat mendukung untuk informasi yang lebih baru. Sampai saat ini hampir semua lapisan masyarakat sudah mengetahui tentang adanya internet dan semakin banyak yang tahu bagaimana cara untuk mengakses dan menggunakan jaringan internet (dalam hal ini *web page*). Keterkaitan antara dunia internet dengan manusia sudah menjadi hal mutlak pada saat ini. Hal ini salah satunya menyebabkan lahirnya berbagai Web yang di gunakan sebagai media promosi untuk memasarkan produk barang ataupun jasa didukung oleh banyaknya aplikasi-aplikasi yang disediakan oleh para pengembang software untuk mendukung kegiatan tersebut.

Salah satu web promosi *online* yang paling populer adalah promosi Berbasis *Web*, dimana pelanggan dan pembeli berasal dari seluruh penjuru wilayah dan dunia. Dari web promosi ini para anggota dapat saling bertukar informasi, berdiskusi, bahkan mengetahui produk harga dan jenis barang yang di produksi oleh Mitra Jati Mebel. Maka berdasarkan hal diatas, penulis tertarik untuk **Membangun Situs Web Sebagai Media Informasi Dan Promosi Pada Kerajinan Mebel Mitra Jati**. Diharapkan dengan adanya pembangunan web sebagai media promosi ini bisa mempromosikan produk dari Mitra Jati Mebel supaya mudah di kenal masyarakat luas dan menjadi wadah untuk menjembatani antara pembeli dan pemilik usaha.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada diatas maka yang menjadi pokok permasalahan adalah:

1. Bagaimana membangun situs web sebagai media Informasi dan promosi pada Mitra Jati Mebel
2. Bagaimana proses promosi serta langkah-langkah yang dilakukan.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penulisan proposal Skripsi ini, maka penulis membatasi pembahasan masalah yang ada yaitu:

1. Perancangan dan pembuatan situs web sebagai media Informasi dan promosi pada Mitra Jati Mebel dengan PHP dan Dreamweaver menampilkan bagaimana melakukan proses jual beli secara online serta member informasi yang ter update kepada pengunjung dan dapat berperan aktif dalam menyebarkan informasi yang berhubungan dengan peningkatan penjualan produk dari Mitra Jati Mebel
2. Perancangan dan pembuatan antar muka *admin* dalam pemantauan WEB tersebut dengan PHP dan HTML.
3. Dalam penulisa laporan ini tidak membahas tentang keamanan.

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Maksud Dari Penelitian:

- a. Memenuhi Skripsi sebagai syarat kelulusan pogram S1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

- b. Menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dari kegiatan perkuliahan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
- c. Memfokuskan pemahaman terhadap keunggulan penyajian informasi melalui *website*.
- d. Adanya salah satu alternatif media informasi yang lengkap, cepat dan akurat bagi masyarakat luas.

Tujuan Dari Penelitian:

- a. Agar para pembeli dan pelanggan dapat melakukan pemesanan dan transaksi jual beli secara mudah.
- b. Dapat menambah pengetahuan bagi pemilik dan karyawan karena saling berbagi pengetahuan dalam web ini
- c. Meningkatkan penjualan produk

1.5 Metode Penelitian

Dalam pembuatan Skripsi perlu diadakan pencarian data dan informasi yang dibutuhkan untuk pendukung penyusunan yang memiliki keakuratan dan kelengkapan. Dengan adanya informasi yang lengkap maka memudahkan penulis dalam penyusunan dan perancangan aplikasinya. Untuk itu langkah-langkah yang diambil dalam pencarian data dan informasi tersebut dengan cara:

1.5.1 Observasi masalah

Pengumpulan data dengan cara langsung dan mengadakan pengamatan terhadap masalah secara teliti.

1.5.2 Pengumpulan data

Data dan informasi yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari:

1. Metode Kepustakaan

Metode yang dilakukan dengan menggunakan buku-buku perpustakaan yang meliputi literatur, catatan dan bacaan lain yang menunjang penulisan.

2. Metode Pengumpulan Data (*Data Gathering*)

Mencaridan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dan berkaitan dengan pembuatan situs web Mitra Jati Mebel

Design Aplikasi

Setelah melakukan pengumpulan data, maka penulis akan mendapatkan gambaran mengenai apa yang harus dikerjakan dan gambaran tersebut menghasilkan sebuah desain aplikasi yang digunakan untuk membuat program.

1.5.3 Membuat program

Setelah data dan informasi sudah terkumpul serta desain sudah dilakukan maka langkah selanjutnya adalah pembuatan program yaitu pegisian kode program ke desain aplikasi.

1.5.4 Pembahasan program

Pembahasan program merupakan analisis akhir untuk mengetahui apakah program yang telah berhasil beroperasi tanpa kesalahan (*error*) dan telah sesuai dengan aplikasi yang telah dirancang.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam proses penyusunan skripsi ini disusun secara sistematis dalam 5 bab, adapun sistematika penulisan pada penulisan skripsi ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan ini membahas mengenai materi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori ini berisi berbagai acuan dan bahan-bahan yang mendukung pokok pembahasan skripsi, meliputi tinjauan pustaka, konsep dasar sistem informasi, definisi dan tinjauan tentang internet, sejarah internet, konsep dasar web dan software yang digunakan dalam pembuatan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab analisis dan perancangan sistem ini menguraikan sekilas tentang Mitra Jati Mebel, analisis sistem, analisis SWOT, analisis biaya dan manfaat, serta rancangan aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

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

BAB V

PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran yang didapat dari hasil analisis.

