

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Berdasarkan kemajuan ilmu dan teknologi saat ini yang berkembang pesat turut membantu manusia dalam memasuki tata peradaban baru di era teknologi yang diciptakan untuk meringankan beban manusia dalam aktivitasnya sehari-hari. Itu ditandai dengan adanya banyaknya pihak-pihak yang menggunakan berbagai macam alat canggih untuk membantu menyelesaikan pekerjaannya. Seperti computer misalnya, saat ini sebagian computer digunakan untuk membuat dan menampilkan informasi yang lebih jelas dan lengkap. Dan dapat juga digunakan untuk membuat iklan dan game. Semua ini merupakan kecanggihan ilmu dan teknologi. Dengan computer pekerjaan menjadi lebih cepat diselesaikan dan hasilnya lebih maksimal.

Perkembangan dunia computer saat ini maju dengan sangat pesat baik pada perangkat keras maupun perangkat lunak. Pengguna aplikasi teknologi itu bukan merupakan hal baru. Seiring dengan kemajuan teknologi tersebut khususnya dalam penyajian suatu informasi, karena saat ini kebutuhan masyarakat terhadap informasi sangat besar.

Saat ini informasi yang disampaikan kadang kala masih bersifat manual atau melibatkan manusia sepenuhnya. Keefektifannya ada beberapa kelemahan dari informasi yang manual tersebut :

Pertama factor manusia itu sendiri, yaitu manusia tidak lepas dari kebutuhan-kebutuhan alamiah sehingga akan lebih mudah meninggalkan tugasnya sebagai informan.

Kedua kurang efisiennya penyampaian informasi yang disampaikan. Penyampaian informasi akan lebih menarik apabila ditampilkan dengan suatu media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Untuk memajukan pelayanan dan kemudahan bagi konsumen dalam memperoleh informasi mengenai produk-produk di distro plot kutoarjo maka harus digunakan media yang maksimal. Karena dengan pemasaran yang maksimal akan menghasilkan hasil yang optimal. Dengan adanya website yang menawarkan produk-produk di distro plot kutoarjo maka diharap dapat meningkatkan konsumen. Dengan adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat, guna mendukung penyampaian informasi mengenai DISTRO 'PLOT' Kutoarjo, maka penggunaan aplikasi berbasis web diharapkan untuk sarana penunjang informasi yang disajikan hendaklah lengkap cepat, tepat dan akurat. Serta mampu mendukung kebutuhan. Dan nantinya diharap dapat digunakan untuk menghadapi persaingan bisnis pertokoan terutama di Kutoarjo dimasa mendatang.

Dari uraian diatas maka penulis berinisiatif membuat sebuah aplikasi sistem informasi berbasis WEB dengan judul : PENGGUNAAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA DISTRO 'PLOT' KUTOARJO.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Penerapan teknologi ini ditujukan dalam berbagai kebutuhan dan kepentingan pengembangan informasi perusahaan, khususnya dalam kontribusi terhadap DISTRO 'PLOT' Kutoarjo.

Untuk menyelesaikan masalah tersebut sesuai yang diharapkan, maka dalam hal ini rumusan masalah yang dapat diambil sebagai berikut:

Bagaimana penyajian informasi dan promosi pada DISTRO 'PLOT' Kutoarjo lebih alternatif dan interaktif.

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar tidak menyimpang jauh dari permasalahan yang ada maka penulis membatasi permasalahannya yaitu mengenai informasi tentang promosi perusahaan dan software-software yang digunakan seperti Xampp, Macromedia dreamweaver 8, Adobe photoshop 7.0.

## **Maksud dan Tujuan**

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai persyaratan kelulusan dari "STMIK AMIKOM". Yogyakarta. Selain itu agar lebih mudah mengembangkan diri dalam pengembangan ketrampilan dan menguasai trik database yang disertai gambar yang menarik

Adapun tujuannya sebagai berikut :

#### 1. Internal.

Maksud dan tujuannya sebagai berikut :

- a. Menampilkan ilmu-ilmu dan teori selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata secara praktik, guna membantu mendukung kemampuan diri dalam penerapan ilmu didunia nyata.
- b. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai bidang teknologi informasi dan memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Sarjana STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
- c. Menambah wawasan dan pengetahuan dibidang web sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.
- d. Membuat system informasi berbasis web sebagai media promosi pada Distro 'PLOT' Kutoarjo.

#### 2. Eksternal.

Bagi masyarakat pada umumnya pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- a. sebagai alternative baru metode penyampain informasi dalam dunia usaha yang mempunyai nilai lebih dibanding dengan media konvensional selama ini yang telah dikenal masyarakat.
- b. Solusi teknologi khususnya teknologi informasi berbasis web yang ditujukan kepada masyarakat.

- c. Untuk menginformasikan lebih detail tentang Distrik 'PLOT' Kutoarjo.

#### **1.4 Metode Penelitian.**

Dalam melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data sebagai sumber untuk menyusun laporan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu:

##### **1. Metode Interview**

metode untuk mendapatkan data dengan wawancara langsung dengan pihak – pihak yang terkait dengan objek penelitian .

##### **2. Metode Observasi**

Metode pengumpulan data dengan cara mengamati langsung ke lokasi objek penelitian oleh peneliti.

##### **3. Metode Sampling**

Metode pengumpulan data dengan mengambil beberapa contoh data yang berhubungan dengan objek penelitian yang akan digunakan sebagai contoh analisis.

##### **4. Metode Kepustakaan .**

Yaitu mengambil beberapa referensi yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.

## **1.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika dalam penulisan skripsi ini disusun secara sistematis dalam beberapa bab, masing-masing bab sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

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

### **BAB II DASAR TEORI**

Dalam bab ini akan diuraikan tentang dasar teori atau landasan teori yang digunakan dalam penulisan skripsi ini.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini akan menguraikan analisis sistem yang terdiri dari analisis kinerja, analisis informasi, analisis ekonomi, analisis pengendalian, analisis efisiensi, analisis pelayanan, studi kelayakan, dan Perancangan atau desain sistem yang baru.

### **BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM**

Bab ini membahas tentang memproduksi sistem dan implementasi sistem baru yaitu mengenai spesifikasi komputer yang digunakan untuk menjalankan aplikasi, cara menjalankan aplikasi, pengembangan aplikasi, sampai pemeliharaan sistem.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari sistem yang telah dibuat serta saran untuk pembuat aplikasi selanjutnya.