

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Informasi merupakan salah satu kebutuhan masyarakat yang utama di era yang modern ini. Informasi begitu perlu untuk didapatkan, disebarakan dan dipertukarkan antara suatu pihak dengan pihak lain untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia. Saat ini manusia dapat dengan mudah mendapatkan informasi yang diinginkan melalui beberapa media, salah satunya adalah internet. Internet menjadi pilihan untuk mendapatkan, menyebarkan dan bertukar informasi karena dapat diakses kapan saja, di mana saja, dan dengan biaya yang relatif lebih murah dibanding menggunakan media yang lain.

Berbagai cara yang dilakukan oleh pihak Distro Mighty untuk memberikan informasi kepada konsumen dan masyarakat luas. Namun, kadang informasi yang telah diberikan, tidak semuanya dapat tersampaikan kepada masyarakat luas. Adanya berbagai kendala menyebabkan informasi yang diberikan tidak tersampaikan. Itu disebabkan karena masyarakat kurang komunikatif antara satu dengan yang lainnya. Informasi kepada konsumen diharapkan menghasilkan suatu informasi yang cepat dan bermanfaat bagi seseorang guna memenuhi kebutuhannya. Dengan suatu media informasi diharapkan dapat memberikan suatu bentuk pelaporan lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan kepada pihak manajemen. Maka sangatlah tepat apabila didalam penanganan sebuah informasi memanfaatkan media internet. Media internet sekarang ini semakin berkembang

dan sudah umum sekali digunakan dalam kehidupan sehari-hari, bahkan media internet sekarang ini digunakan oleh seluruh kalangan masyarakat dikarenakan lebih mudah dan lebih praktis digunakan.

Hasil yang sangat logis apabila pihak manajemen Distro Mighty tanggap dan dapat mengikuti perkembangan dari kemajuan teknologi tersebut dan memanfaatkannya serta menerapkannya dalam bidang pemasaran yang dijalani untuk mengambil kesempatan dengan tujuan mengembangkan jangkauan pasar. Selain itu, dapat memberikan informasi yang cepat kepada masyarakat sebelum mendatangi Distro Mighty.

Oleh karena itu dalam penelitian ini penulis bermaksud untuk melakukan analisis serta implementasi desain website yang mampu memberikan kebutuhan informasi sekaligus mengatasi kendala yang ada dengan judul “ ANALISIS DAN IMPLEMENTASI DESAIN WEBSITE SEBAGAI MEDIA LAYANAN INFORMASI PADA DISTRO MIGHTY MAGELANG “

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah dapat dirumuskan beberapa permasalahan diantaranya adalah sebagai berikut :

- Bagaimana cara menganalisis dan membangun sistem informasi pada website.
- Bagaimana pengunjung dapat mengenal dan memperoleh informasi tentang Distro Mighty secara luas tanpa ada batasan waktu dan tempat.

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam hal ini akan dibahas ruang lingkup teknologi informasi dalam skala kecil yang berhubungan dengan bidang informasi pada Distro Mighty yaitu menampilkan logo brand, jenis atau merk *clothing* yang dijual, deskripsi barang, harga, maupun informasi dari pihak manajemen dan informasi yang lainnya, administrator sebagai pengelola informasi dan keamanan jika diperlukan.

Agar pembahasan yang dilakukan lebih terarah, maka perlu ditentukan batas permasalahan. Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

- Menu yang terdapat pada website Distro Mighty adalah Home, Product, Event, Contact Us, Company Profile.
- Website yang dirancang akan menggunakan login admin yang terpisah dengan halaman pengunjung.
- Untuk pembuatan website Distro Mighty ini digunakan beberapa perangkat lunak seperti :
  - Adobe photoshop CS 3 sebagai image editing.
  - Macromedia Dreamweaver 8 sebagai web editor
  - MySQL sebagai database server
  - Apache2Triad sebagai webservers
  - Mozilla firefox sebagai web browser
  - Microsoft Windows 7 Ultimate sebagai sistem informasi

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan diadakan penelitian ini adalah:

1. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh penulis ke dalam pembuatan media promosi dalam bentuk informasi pada Distro Mighty.
2. Menyebarkan informasi yang berkaitan dengan Distro Mighty, dengan maksud agar masyarakat umum dapat mengetahui dengan jelas mengenai adanya Distro Mighty.
3. Sebagai Syarat kelulusan untuk menyelesaikan pendidikan program strata I (S1) di STMIK AMIKOM Yogyakarta

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Sedangkan manfaat penulis menyusun Skripsi ini adalah:

1. Bagi penulis :  
Setelah melaksanakan kegiatan diharapkan penulis memiliki cukup pengetahuan dan pengalaman yang lebih luas kaitannya dengan sistem informasi dan pemrograman.
2. Bagi Distro Mighty :  
Memberikan kemudahan dalam menginformasikan Distro Mighty agar lebih dikenal diluar kota Magelang.
3. Memperkenalkan kepada masyarakat tentang salah satu wujud penerapan teknologi informasi khususnya Website.

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan oleh penulis untuk mengumpulkan data adalah :

1. Metode Observasi (*observation*)

Yaitu metode yang dilakukan dengan mendatangi Distro Mighty tersebut dan mengadakan pengamatan untuk pengumpulan datanya.

2. Metode Wawancara (*interview*)

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan wawancara langsung dengan koordinator/orang yang bersangkutan.

3. Metode Kepustakaan (*library*)

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengambil data dari buku-buku, laporan-laporan maupun modul kuliah yang berhubungan dengan kepustakaan dan program yang akan digunakan.

## 1.7 Metode Penelitian

Pembuatan Tugas Akhir ini dilakukan dengan melalui tahapan-tahapan penelitian dengan perkiraan waktu dan tahapan sebagai berikut :

1. Observasi Masalah

Melakukan observasi masalah yang ada di tempat penelitian guna memecahkan masalah yang ada.

2. Implementasi Kebutuhan

- a. Data

Data digunakan sebagai acuan dalam perancangan situs web

#### b. Informasi

Sejumlah data yang digunakan sebagai acuan untuk mendukung fakta.

#### 3. Perancangan Situs Web.

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam desain program selanjutnya.

#### 4. Implementasi Rancangan

Melakukan implementasi situs web dengan mendesain *website*. Desain yang dilakukan meliputi desain sistem, desain database, dan desain grafis.

#### 5. Testing

Pengujian program dilakukan untuk memastikan bahwa program yang dibuat dengan bantuan software tersebut sudah berjalan dengan baik.

#### 6. Implementasi Sistem

Melakukan implementasi terhadap sistem yang telah dibuat, sebagaimana sistem tersebut sudah layak untuk digunakan user.

### 1.8 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan skripsi ini akan disusun secara sistematis kedalam 5 (lima) bab yang masing-masing bab akan dijelaskan sebagai berikut :

#### Bab I: PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, metode penelitian, sistematika penulisan.

## Bab II : DASAR TEORI

Dalam bab ini akan diuraikan dan dijelaskan mengenai konsep dasar Sistem Informasi, konsep dasar internet, konsep dasar website, alat bantu analisis sistem, bahasa pemrograman yang digunakan, perangkat lunak atau software yang digunakan dalam pembuatan website.

## Bab III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini akan diuraikan dan dijelaskan mengenai analisis desain *Website*, pertimbangan dalam desain dan perancangan sistem yang diusulkan.

## Bab IV : PEMBAHASAN

Dalam bab ini penulis membahas tentang penerapan rencana implementasi, pembahasan dan manual *Website* menjelaskan perancangan database, program yang di bangun dan penggunaan dari hasil sistem yang telah di bangun.

## Bab V : PENUTUP

Dalam bab ini berisi kesimpulan yang didapat dari hasil analisis dan Cara mengenai aplikasi ini untuk proses pengembangan selanjutnya.

### 1.9 Rencana Penelitian

Pembuatan skripsi ini dilakukan dengan melalui tahapan-tahapan penelitian dengan etimasi waktu dan tahapan sebagai berikut :

Kegiatan	Target	Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
Observasi masalah	a																				
Implementasi kebutuhan	b																				
Analisis & perencanaan	c																				
Desain & pengembangan	d																				
Implementasi & testing sistem	e																				
Laporan & dokumentasi	f																				

**Tabel 1.1 Jurnal Tahap Rencana Penelitian**

Keterangan :

1. a = melakukan observasi masalah yang ada di tempat penelitian guna memecahkan masalah yang ada.
2. b = berupa data dan informasi, data digunakan sebagai acuan dalam perancangan situs web, sedangkan informasi merupakan sejumlah data yang digunakan sebagai acuan untuk mendukung fakta.
3. c = dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam mendesain program selanjutnya.
4. d = melakukan desain situs, desain yang dilakukan antara lain : desain system, desain database, dan desain grafis.
5. e = melakukan implementasi situs dan pengujian terhadap program untuk memastikan bahwa program yang dibuat sudah berjalan dengan baik.
6. f = pengarsipan data berhubungan dengan masalah yang diteliti.