

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan dukungan perkembangan teknologi informasi komputer yang telah berkembang dengan pesat, dimana komputer tidak hanya bisa untuk menghitung atau menulis file tetapi komputer juga bisa digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi yang perancangannya berbasis web. Sekarang ini teknologi informasi memberikan pengaruh yang besar terhadap berbagai aspek kehidupan masyarakat.

Perkembangan teknologi pada hardware komputer, software, dan internet semakin berkembang. Sehingga dengan kemajuan perkembangan tersebut, memungkinkan dibangunnya sebuah media yang berbasis internet. Dan yang menjadi pintu gerbangnya adalah website. Ditinjau dari cakupan wilayah dan jumlah dari pengakses web tersebut, maka penyampaian informasi yang berbasis internet dengan pintu gerbangnya adalah web, yang lebih efisien dibanding dengan media informasi yang lain. Dengan adanya web ini, maka pemasaran produk-produk tersebut menjadi lebih cepat dan cakupan wilayahnya menjadi lebih luas.

Dalam hal ini web yang disusun bangun adalah mengenai sistem pemasaran pada sebuah tempat kerajinan tangan yang berlokasi didalam kawasan candi Prambanan. Tugas Akhir ini diberi judul **"PERANCANGAN DAN**

## **IMPLEMENTASI WEBSITE SEBAGAI MEDIA PEMASARAN PADA MURAKABI CRAFT™**

### **1.2 Rumusan Masalah**

MurakabiCraft bermaksud untuk meningkatkan sistem pemasarannya melalui media internet berbasiskan web. Dalam web tersebut berisi informasi mengenai produk-produk yang dijual oleh MurakabiCraft. Sehingga orang bisa tahu mengenai produk tersebut. Dari uraian latar belakang diatas, maka pokok permasalahan dalam penelitian ini yaitu : Bagaimana merancang dan mengimplementasi website pemasaran secara terkomputerisasi pada MurakabiCraft?

### **1.3 Batasan Masalah**

Sesuai dengan judul tugas Akhir ini, maka ruang lingkup akan dibatasi pada pemberian informasi kepada calon konsumen atas produk dari MurakabiCraft tersebut.

Agar cakupan masalah tidak begitu meluas, maka dalam hal ini penulis membatasi masalah tersebut hanya sebatas dalam ruang lingkup web sebagai media pemasaran. Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut.

1. Point-point yang dibahas dalam website ini meliputi form-form yang berisi tentang informasi mengenai produk-produk yang terdapat pada MurakabiCraft.

2. Tidak dibahas mengenai masalah keuangan yang ada pada MurakabiCraft.
3. Dalam web ini, belum terdapat sistem pembayaran dengan kredit card ataupun paypal. Karena sistem pembayarannya masih dalam bentuk offline.
4. Website ini menggunakan Codeigniter versi 1.7.2.
5. Penulis hanya membatasi pada masalah yang telah dicantumkan diatas, penulis tidak membahas tentang keamanan web, penginstalan software, sistem operasi serta jaringan.

#### **1.4 Tujuan Penulisan**

1. Sebagai salah satu syarat mencapai tingkat sarjana Diploma Tiga (D3) di STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Agar penulis sebagai mahasiswa Teknik Informatika, dapat memahami, mendalami dan mengimplementasikan ilmu-ilmu yang telah penulis dapatkan di bangku perkuliahan.
3. Karena dunia internet sudah berkembang pesat dan semua orang bisa mengakses internet, maka penulis membuat suatu web yang bertujuan untuk memasarkan produk-produk pada MurakabiCraft.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Bagi MurakabiCraft, dengan web ini dapat mempermudah dan memperluas daerah pemasarannya.
2. Sebagai pengembangan ilmu dan teknologi yang dimiliki khususnya yang berkaitan dengan media internet.
3. Sebagai upaya pelatihan dalam melakukan suatu sistem kerjasama dengan berbagai pihak dalam hal ini ialah Murakabi Craft.
4. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa kontribusi terhadap pengembangan sistem pemasaran sebuah produk.

#### **1.6 Metodologi Penelitian**

Metodologi penelitian pada perancangan web ini menggunakan metode eksperimen. Sebelum melakukan sebuah metode eksperimen, perlu dibuat suatu rancangan yang baik. Menurut Yatim Riyanto (1996:28-40), penelitian eksperimen merupakan penelitian yang sistematis, logis, dan teliti didalam melakukan kontrol terhadap kondisi. Langkah pokok eksperimen diantaranya.

1. Melakukan survei kepustakaan yang relevan bagi masalah yang akan dikerjakan.
2. Mengidentifikasi dan mendefinisikan masalah.
3. Merumuskan hipotesis, berdasarkan atas penelaahan kepustakaan.
4. Mengidentifikasi pengertian-pengertian dasar dan variable-variabel utama.
5. Menyusun rencana eksperimen.
6. Melakukan eksperimen.

## **1.7 Metode Pengumpulan Data**

Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan guna mendapatkan berbagai informasi atau data-data yang diperlukan dalam membangun web pemasaran tersebut sebagai berikut:

### **1.7.1 Metode Observasi (Pengamatan)**

Dengan menggunakan pengamatan langsung terhadap obyek yang menjadi pokok masalah dalam mendesain web tersebut.

### **1.7.2 Metode Wawancara**

Pengumpulan data dengan cara bertatap muka langsung dengan yang bertanggung jawab dan menanyakan hal-hal yang diperlukan.

### **1.7.3 Metode Kepustakaan**

Yaitu metode yang mengacu pada buku-buku pedoman yang ada akan digunakan untuk mendapatkan kajian teoritis sebagai dasar teori didalam melakukan analisis perancangan dari sistem yang sedang berjalan dan untuk pengumpulan data dengan membaca buku dan literatur lain yang berhubungan dengan permasalahan yang ada.

### **1.7.4 Metode Dokumentasi**

Yaitu metode yang dilakukan dengan mengambil data dari arsip-arsip atau dokumen-dokumen pada instansi/lembaga yang terkait. Dari dokumentasi penulis memperoleh data-data yang diperlukan untuk proses pembuatan web tersebut.



## 1.8 Sistematika Penulisan

Laporan ini terdiri dari 5 bab yang didalamnya mencakup hal-hal sebagai berikut:

1. BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah penulisan, rumusan masalah, batasan masalah yang ditangani, tujuan dan manfaat tugas akhir, metodologi penelitian, pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

2. BAB II : Landasan Teori

Pada bab ini menjelaskan mengenai teori-teori yang mendukung dalam pembuatan tugas akhir. Beberapa diantaranya penjelasan mengenai istilah informasi, pemasaran, basis data, dan software-software yang digunakan untuk merancang web ini.

3. BAB III : Tinjauan Umum

Pada bab ini akan membahas dan menjelaskan tentang sejarah, visi dan misi dan struktur organisasi pada MurakabiCraft.

4. BAB IV : Pembahasan

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi perangkat lunak dalam bentuk kode-kode program serta hasil pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

5. BAB V : Kesimpulan

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran mengenai website yang sudah dibuat.