

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi telah membuka mata dunia akan sebuah dunia baru dengan cara interaksi yang baru. Perkembangan *Internet* atau teknologi yang bersifat perangkat keras lainnya memberikan kontribusi yang besar bagi masyarakat, perusahaan, organisasi, pendidikan, pemerintah, dan semua pihak yang membutuhkan. Salah satu dari sumber informasi terbesar adalah internet.

Internet dengan berbagai aplikasi pada dasarnya adalah media yang digunakan untuk mengefisienkan proses komunikasi. Salah satu aplikasinya yaitu World Wide Web (WWW). World Wide Web pada awalnya hanya digunakan untuk kalangan akademis dan riset, namun sekarang World Wide Web digunakan untuk bisnis dan hiburan. Kemajuan internet sangat mempengaruhi hampir sendi kegiatan operasional di organisasi maupun di dunia bisnis. Persaingan yang semakin sengit, menuntut para pengusaha untuk semaksimal mungkin memperkenalkan produk – produknya, supaya konsumen lebih mudah mencari dan membeli produk – produk dan berita ter update dari sebuah perusahaan atau organisasi.

Dari penjelasan diatas, sangatlah tepat jika system online dapat diterapkan pada D&A Craft untuk menambah daya saing. Melalui system penjualan online konsumen dapat lebih mudah mendapatkan informasi tentang produk – produk yang ditawarkan oleh D&A Craft. Dengan system ini konsumen dapat lebih

mudah untuk memesan dan membeli barang serta membayarnya secara transfer melalui bank. Selain itu D&A Craft juga dapat memperluas daerah pemasaran tanpa harus mengeluarkan modal yang lebih besar. Dengan demikian, system ini dapat menjadi alternative untuk memenangkan persaingan bisnis.

Berdasarkan uraian diatas penulis mencoba membangun Web Pemasaran, penjualan dan informasi terupdate dari D&A Craft yang merupakan salah satu usaha rumahan pembuatan souvenir. Untuk itu penulis mengangkat judul **“Membangun Website Sebagai Media Pemasaran dan Informasi Pada D&A Craft di Yogyakarta “** dimana dengan membangun situs web ini penulis mengharapkan lapisan masyarakat dapat mengenal lebih jauh tentang D&A craft yang berada di kota Yogyakarta melalui media internet.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas dapat diketahui pokok permasalahan yang dihadapi yaitu:

1. Bagaimana membangun situs website dinamis serta mudah diakses oleh konsumen sebagai media pemasaran dan pemberian informasi produk – produk terupdate pada D&A craft ?

1.3 Batasan Masalah

Pemanfaatan website saat ini dapat digunakan dalam berbagai bidang dengan cakupan yang luas, oleh karena itu perlu batasan masalah yang jelas. Adapun batasan masalah sebagai berikut :

1. Dalam laporan ini, keamanan web tidak menjadi materi pembahasan.
2. Pembuatan website menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan database menggunakan My SQL.
3. Software – software yang digunakan dalam website ini mencakup Aptana Studio 3, Adobe Photoshop CS3, dan Xampp sebagai web server.
4. Website ini menggunakan Framework yaitu CodeIgniter versi 1.7.2
5. Tidak membahas tentang transaksi elektronik online

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin di capai dalam penelitian dan penyusunan Tugas Akhir ini adalah :

1. Memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Studi D3, Jurusan Teknologi Informatika pada sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Mengenalkan kepada masyarakat tentang keunggulan website sebagai media publikasi dan informasi.
3. Mempermudah konsumen untuk mencari data dan melihat produk – produk dari D&A craft.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Masyarakat bisa mendapat informasi dengan mudah, lengkap, tepat, akurat, dan murah.

2. Meningkatkan peluang dalam bisnis karena dengan adanya website ini, ruang lingkup publikasi menjadi sangat luas dan diharapkan mampu meningkatkan daya beli masyarakat dan mempercepat penjualan produk.
3. Mengenalkan teknologi informasi yang menarik bagi masyarakat, sehingga banyak yang terdorong untuk mempelajari teknologi tersebut.

1.6 Metode Penelitian

Agar data yang diperoleh lebih akurat dan mampu menyajikan informasi dengan lengkap maka digunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Metode Observasi (Pengamatan)

Merupakan suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis. Metode ini untuk mengumpulkan data tentang sistematika pengelolaan informasi di D&A craft.

2. Metode Interview (Wawancara)

Merupakan metode mengumpulkan data dengan cara melakukan Tanya jawab langsung terhadap bagian yang terkait dengan penelitian Tugas Akhir. Metode ini untuk mengumpulkan data tentang profile perusahaan, latar belakang, visi dan misi, serta sejarah berdirinya D&A craft.

3. Metode Pustaka

Merupakan metode ini adalah metode dengan mengumpulkan berbagai buku atau literature yang terkait dengan perancangan website sebagai kajian teoritis guna untuk mengambil data tentang landasan teori yang digunakan.

4. Metode Dokumentasi

Merupakan metode untuk mengumpulkan data dengan cara mengambil dari dokumen – dokumen yang telah ada di D&A Craft.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan ini dapat lebih terstruktur serta mudah untuk dipahami maka dalam penulisan laporan ini dibagi dalam 5 bab. Pada tiap – tiap bab dapat diuraikan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan, dan rencana kegiatan pelaksanaan penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka, konsep, dan dasar teori yang mendukung dalam pelaksanaan penelitian.

BAB III : TINJAUAN UMUM

Pada bab ini berisi tentang gambaran umum dari D&A craft Yogyakarta.

BAB IV : PEMBAHASAN

