

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari tahun ke tahun semakin pesat. Terbukti pada bidang transportasi, komunikasi, pendidikan dan perdagangan pun tak ketinggalan. Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, dunia bisnis pun harus mengikutinya, salah satunya dengan media komputersisasi yaitu internet. Teknologi informasi ini memiliki jangkauan yang sangat luas tidak hanya berskala nasional tetapi juga internasional. Dengan internet, semua orang dapat mengakses informasi kapan saja dan dimana saja. Banyak sekali manfaat dari internet. Salah satunya adalah pembuatan sistem informasi berbasis *web*, sistem ini akan menampilkan informasi mengenai hal-hal sesuai dengan apa yang dikehendaki oleh pembuat. Sebuah sistem informasi yang baik tentunya mampu menjalankan semua hal yang berkaitan dengan penyelenggaraan hal-hal spesifik. Semua komponen dipermudah dengan adanya sistem ini.

Oleh karena itu, beberapa pihak lebih memilih menggunakan sistem informasi berbasis *web* sebagai sarana promosi dan penyajian informasi yang dibutuhkan oleh konsumen atau user. Sebagian besar pengguna internet menjadikan *web* sebagai tempat atau sarana untuk belajar mengenai fakta-fakta bersifat statis, ensiklopedia, sampai dengan transaksi secara online. Informasi

yang terdapat pada masing-masing web dapat diperbaharui pada saat tertentu. Hal ini dijadikan perbandingan antara *web* dengan media visual dan media cetak.

Maka dengan hal tersebut, "BUMPPED KNOCK YOU OUT YOGYAKARTA" yang bergerak dibidang perdagangan semestinya mampu memberikan informasi secara *on line* dan *up to date* demi memberikan kemudahan dan kepuasan kepada konsumennya. Atas dasar hal tersebut perlu adanya sebuah *situs web* sebagai media untuk menampilkan informasi pada "BUMPPED KNOCK YOU OUT YOGYAKARTA". Karena dengan adanya *situs web* ini diharapkan dapat mempermudah konsumen untuk mengetahui informasi yang berhubungan dengan "BUMPPED KNOCK YOU OUT YOGYAKARTA" dan dapat menjangkau konsumen yang lebih luas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut : Bagaimana membangun sebuah *situs web* yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi secara cepat, tepat, *up to date*, dan dapat diakses kapan saja dan dimana saja bagi siapa pun yang memerlukan informasi mengenai "BUMPPED KNOCK YOU OUT YOGYAKARTA" ?.

1.3 Batasan Masalah

Supaya penelitian dalam skripsi ini lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, maka perlu adanya pembatasan masalah, yaitu:

1. Perancangan sistem yang dibahas adalah sistem informasi yang akan menampilkan informasi yang berhubungan dengan “BUMPED KNOCK YOU OUT YOGYAKARTA”. Mencakup profil Bumped, produk Bumped, informasi terbaru, dan order.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan rancangan sistem informasi berbasis *web* pada “BUMPED KNOCK YOU OUT YOGYAKARTA”.
2. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, yaitu telah menempuh mata kuliah pemrograman web, pemrograman web lanjut, dan perancangan web dan internet.
3. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan ilmu pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi, khususnya teknologi internet yang berkaitan dengan pemrograman web dan desain web.
4. Menghasilkan *software* untuk menampilkan sistem informasi yang berbasis *web*.

1.5 Metode Pengumpulan data

Pengumpulan data merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam penyusunan skripsi ini. Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan maka

pengumpulan data yang benar, akurat, dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Untuk mendapatkan data tersebut penulis harus melakukan beberapa tahapan penelitian, yaitu sebagai berikut :

1.5.1 Metode observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian untuk memperoleh informasi sebagai bahan penulisan.

1.5.2 Metode wawancara

Dengan mengajukan pertanyaan secara langsung dengan perusahaan yang berlandaskan pada tujuan penelitian dan objek penelitian.

1.5.3 Metode dokumentasi

Pengumpulan data dengan cara meneliti dan menyalin catatan yang diperoleh dari perusahaan secara langsung mengenai data yang berhubungan dengan penelitian.

1.5.4 Metode kepustakaan

Media informasi melalui buku-buku, internet dibaca dan dipelajari sehubungan dengan masalah yang dihadapi.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan skripsi ini, penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan secara garis besar dari skripsi yang berisi latar belakang, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II : DASAR TEORI

Bab ini menjelaskan dasar teori secara keseluruhan mengenai HTML, PHP, dan software-software yang digunakan dalam pembuatan web.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan gambaran umum dari "BUMPPED KNOCK YOU OUT YOGYAKARTA" sebagai obyek penelitian dan analisis sistem lama serta perancangan sistem yang baru.

BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang perancangan web secara keseluruhan, dimulai dari pembuatan hingga penyelesaian akhir.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dan saran dari penulis.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN