

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi telah membuat hidup manusia menjadi lebih mudah, salah satunya perkembangan internet yang sekarang telah berkembang pesat. Media informasi menggunakan jaringan internet hampir semua orang telah menggunakannya, karena mudah digunakan, tidak terhambat oleh masalah geografis maupun waktu. Setiap orang menginginkan sebuah kemudahan untuk mencari informasi, internet menyediakan informasi yang mudah didapat dan sangat cepat.

Kelebihan internet dapat dimanfaatkan perusahaan-perusahaan untuk mengembangkan promosi penjualannya. Website sebagai media promosi dirasakan sangat efektif dan efisien. Hampir semua orang saat ini dapat mengoperasikan komputer dan menggunakan fasilitas internet sebagai sarana untuk mencari informasi. Beberapa orang yang sibuk dan sulit meluangkan waktu untuk berpergian, dapat menggunakan fasilitas internet untuk berbelanja atau memesan barang secara online.

Kemudahan internet demikian dapat digunakan perusahaan untuk mengembangkan penjualan produknya dengan cara mempermudah konsumen untuk melihat dan membeli produknya. Konsumen melakukan pemesanan melalui internet, lalu mentransfer uang dan perusahaan akan mengirim produknya kepada

pemesan sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan, dengan begitu perusahaan akan lebih cepat berkembang dalam pemasaran produknya.

Saat ini sudah banyak pengembangan bahasa pemrograman untuk mengembangkan website sebagai media promosi dan penjualan perusahaan, seperti ASP (Active Server Pages), PHP (Hypertext Preprocessor), Coldfusion, Ruby dan Perl.

Dengan adanya permasalahan yang diuraikan diatas, maka dibuatlah penelitian untuk mengembangkan sistem informasi dan media promosi berbasis website yang dinamis dan interaktif dengan judul **"Perancangan Sistem Informasi Berbasis Website Sebagai Media Promosi Produk Casper Shop Yogyakarta"**.

1.2 Rumusan Masalah

Promosi produk sebuah perusahaan sangatlah berperan penting untuk kemajuan dan perkembangan perusahaan itu sendiri. Website sebagai media promosi modern sangatlah dibutuhkan untuk perusahaan yang telah maju, dan media inilah yang belum digunakan Casper Shop Yogyakarta. Untuk itu berdasar latar belakang masalah di atas maka dibuatlah rumusan masalah sebagai berikut :

- Bagaimana membuat sebuah website dinamis dan interaktif yang dapat digunakan sebagai sistem informasi dan media promosi produk Casper Shop Yogyakarta?
- Bagaimana membuat sebuah website yang dapat digunakan untuk melakukan pemesanan secara online?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah diperlukan agar hasil dari penelitian lebih spesifik dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Untuk mengembangkan website pada Casper Shop, aspek keamanan yang kompleks dihiraukan, penggunaan keamanan hanya untuk *login* pada halaman admin saja, dan itupun masih relatif sederhana.

Untuk konten dari website yang akan dibuat memuat :

- Profile perusahaan.
- Daftar produk dengan pemesanan produk.
- Buku tamu.
- Informasi untuk menghubungi.
- Penambahan konten lain bila diperlukan.

Website ini menggunakan client server dan perangkat lunak yang digunakan yaitu :

- XAMPP : hanya menggunakan Apache sebagai web server dan MySQL sebagai database editor.
- Adobe Dreamweaver CS 3 untuk web editor.
- Adobe Photoshop CS 3 untuk editing grafis.
- Corel Draw X3 untuk editing grafis.
- Microsoft Windows XP Professional untuk sistem operasi.
- Mozilla Firefox sebagai web browser.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

- Membuat sebuah website dinamis dan interaktif yang dapat digunakan sebagai sistem informasi dan media promosi produk Casper Shop Yogyakarta.
- Membuat sebuah website yang dapat digunakan untuk pemesanan online produk Casper Shop Yogyakarta.
- Sebagai syarat kelulusan pada jurusan S1 Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini sangat berguna bagi banyak kalangan seperti :

- Untuk Akademik

Skripsi ini dapat digunakan sebagai referensi untuk mahasiswa-mahasiswa yang sedang menjalani skripsi dengan latar belakang yang sama, dan mungkin dapat mengembangkan lagi dengan teknologi yang lebih maju.

- Untuk Objek Penelitian

Objek penelitian/perusahaan dapat mengetahui apa kelemahan yang ada, memperbaiki dan mengembangkan perusahaannya menjadi lebih maju.

- Untuk Peneliti Sendiri

Penelitian ini sangat berguna untuk belajar dalam menganalisa dan memecahkan masalah yang dihadapi. Menambah pengalaman yang didapat dan digunakan dimasa yang akan datang.

1.6 Metode Penelitian

Setiap mengadakan pembahasan maka tidak terlepas dari berbagai masalah yang perlu dihadapi dan harus dipecahkan. Untuk itulah metode ilmiah digunakan dalam penulisan skripsi ini. Metode yang digunakan adalah :

1. Pengamatan

Pengumpulan data dan informasi yang dilakukan dengan cara mengamati langsung ke objek dan juga menganalisa sistem yang sedang berjalan, serta mengamati berbagai bentuk website yang mendukung pemesanan dan promosi di internet.

2. Wawancara

Pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab dengan pihak-pihak terkait untuk mendapatkan informasi yang mendukung penelitian ini.

3. Studi Pustaka

Data diperoleh melalui buku-buku literatur yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti sebagai bahan referensi untuk skripsi ini.

4. Desain Aplikasi

Setelah melakukan observasi dan berbagai metode pengumpulan data, maka diperoleh gambaran tentang apa yang harus dikerjakan dan gambaran tersebut dapat digunakan untuk merencanakan sebuah desain aplikasi apa yang akan dibuat nantinya.

5. Membuat Program

Setelah melakukan desain aplikasi yang sesuai dengan perencanaan maka tahap selanjutnya adalah membuat program, yaitu memberikan perintah-perintah yang berupa kode program komputer agar aplikasi yang didesain dapat berjalan sesuai rencana.

6. Tes Program

Tes program merupakan sebuah analisis terakhir untuk mengetahui apakah program/aplikasi yang dibangun dapat berjalan sesuai harapan dan tanpa kesalahan (*error*).

1.7 Sistematika Penulisan

Gambaran secara garis besar mengenai hal-hal yang akan dibahas dalam laporan skripsi ini terdiri dari lima bab yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi tentang landasan teori yang menunjang di dalam penulisan skripsi ini antara lain mengenai konsep dasar sistem informasi, karakteristik sistem informasi, konsep arsitektur sistem, konsep pemodelan sistem, konsep basis data dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi mengenai tinjauan umum, analisa sistem yang sekarang berjalan, analisis kelemahan sistem dengan metode PIECES, analisis kebutuhan sistem dan perancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi mengenai implementasi penelitian seperti uji coba sistem dan program, manual program, manual instalasi, pemeliharaan sistem dan pembahasan program yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini menguraikan kesimpulan dan saran yang diharapkan berguna bagi pihak yang bersangkutan.

