

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi pada saat ini khususnya teknologi internet, tidak menutup kemungkinan banyak potensi dan sumber daya yang bisa dimanfaatkan. Sekarang ini, pemanfaatan teknologi informasi tidak sekedar sebagai fasilitas suatu perusahaan untuk menjalin hubungan dengan relasinya tetapi juga dapat memberikan kesan baik dan profesionalisme sebuah kinerja perusahaan. Teknologi dan informasi yang berjalan dengan cepat secara langsung maupun tidak langsung mempengaruhi tatanan kehidupan sosial ekonomi masyarakat. Dengan adanya teknologi tersebut hampir semua aktifitas manusia dapat berjalan dengan mudah.

Persaingan dibidang promosi sekarang ini selalu membutuhkan informasi yang aktual dan mudah didapat, dengan demikian semakin terasa bahwa kebutuhan informasi akan promosi sangatlah penting. Adapun pokok permasalahan iyalah sistem penyajian informasi dalam mempromosikan keeksistensian KMA Furniture. Media yang digunakan dalam penyajian informasi dirasa kurang, seperti penyebaran brosur, papan nama yang dipasang pada instansi terkait, mensponsori event-event tertentu. Sebagai sarana promosi dan media informasi, ini dirasa kurang begitu menarik dengan vasilitas yang kurang memadai tersebut menyebabkan keberadaan KMA Furniture tidak begitu dikenal pada asyarakat luas, juga pengupdatean data informasi

pada KMA Furniture yang membutuhkan waktu relatif lama juga harus memperhitungkan pelaksanaannya. Dengan memiliki alamat website diharapkan juga dapat memberikan nilai tambah bagi KMA Furniture yang dapat memberikan informasi sehubungan dengan promosi yang erat kaitannya dengan KMA Furniture.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah tersebut diatas, maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut, yaitu: Bagaimana membangun website interaktif sebagai media informasi dan promosi pada "KMA Furniture condongcatur Yogyakarta" untuk membantu meningkatkan kinerja guna kemajuan perusahaan dan sebagai media promosi bagi instansi tersebut. Dengan merancang bangun website pada KMA Furniture, KMA Furniture telah mendapatkan sistem baru untuk menghadirkan dan menyuguhkan informasi kepada masyarakat luas secara online melalui media internet yang dapat diakses dimana saja, kapan saja tanpa ada batas ruang, waktu dan jarak. Sistem ini akan menyajikan informasi secara akurat, tepat waktu dan relevan, serta yang dapat meningkatkan pelayanan terhadap masyarakat dan juga mengurangi biaya promosi yang berlebihan.

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan hanya dibatasi pada bagaimana membangun web yang interaktif dan dinamis yang bermutu dan bermanfaat bagi KMA Furniture dan mewakili KMA Furniture sebagai media informasi dan promosi pada KMA

Furniture. Website ini menampilkan halaman HOME sebagai halaman utama dan link dengan beberapa halaman lain. Sedangkan pada ADMIN hanya diperuntukkan bagi Administrator yang bertugas memasukkan informasi baru dengan menggunakan password tertentu. Website ini dibuat dengan menggunakan Apache sebagai web server, internet explorer sebagai browser, database menggunakan MySQL, Adobe Photoshpe Cs sebagai editor gambar, dan menggunakan script PHP dan HTML.

1.4 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan penelitian dan penulisan skripsi ini adalah :

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan program strata I di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
 - b. Untuk mengaplikasikan ilmu yang telah didapat di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bagi KMA Furniture
 - a. Untuk memberikan informasi mengenai KMA Furniture.
 - b. Mempromosikan kepada masyarakat luas tentang produk dan kelebihan-kelebihan pada KMA Furniture.
 - c. Sebagai salah satu cara untuk meningkatkan pelayanan.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan data yang dapat menjadikan lebih akurat dalam pembuatan laporan skripsi adalah sebagai berikut :

1. Metode Kepustakaan / Library

metode ini dilakukan dengan cara membaca literatur yang berhubungan dengan penelitian mengacu pada objek penelitian yang ada, baik pada perpustakaan pada objek penelitian maupun buku yang mendukung kelengkapan informasi yang diperlukan.

2. Metode Observasi / Observation

Metode ini disebut juga metode pengamatan, meliputi kegiatan pemusatan penelitian terhadap suatu objek yang menggunakan seluruh indra pendukung. pengamatan langsung terhadap aktifitas perusahaan, instansi, organisasi atau hal-hal yang akan diamati secara sistematis untuk memperoleh informasi yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan.

3. Metode Wawancara / Interview

Metode ini dilakukan dengan cara mewawancarai dari pihak KMA Furniture yang bersangkutan untuk mendapatkan data atau informasi yang dirasa akan dapat menambah kelengkapan data sehingga dapat membantu penyelesaian penelitian.

4. Metode Dokumentasi / Documentation

Metode penelitian dimana peneliti mengumpulkan contoh-contoh laporan, formulir dan bentuk sample lain guna meneliti keakuratan laporan informasi yang dihasilkan.

1.6 Sistematik Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menggunakan sistematika penulisan seperti dibawah ini :

1. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini dijelaskan gambaran tugas akhir yang akan dibuat yang berisi latar belakang masalah yang diambil, pokok permasalahan, batasan masalah, tujuan, manfaat dari penelitian, metode pengambilan data, tahap-tahap penelitian, sistematika penulisan, jadwal rencana kegiatan.

2. Bab II Landasan Teori

Pada bab ini akan berisi penjelasan konsep dasar, software yang digunakan serta spesifikasi hardware yang dibutuhkan.

3. Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Dalam bab ini akan diterangkan tentang objek penelitian yang diteliti dan juga membahas tentang analisis dengan metode PIECES.

4. Bab IV Hasil dan Pembahasan

Dalam bagian bab ini akan diuraikan sistem pengolahan data yang diusulkan, flowchart sistem yang diusulkan, data flow diagram yang diusulkan, normalisasi, rancangan database, struktur halaman web, implementasi hasil rancangan database dan hasil rancangan web.

5. Bab V Penutup

Dalam bagian bab ini akan diuraikan mengenai kesimpulan, saran, daftar pustaka, lampiran dan listing program.