

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia teknologi informasi dan ilmu pengetahuan begitu pesatnya mencakup seluruh kehidupan masyarakat. Hal ini didukung dengan adanya perkembangan perangkat-perangkat komputer yang semakin hari semakin hebat sehingga mampu memberikan jawaban atas semua hal-hal yang tidak mungkin menjadi mungkin dengan adanya komputer tersebut, juga cara berpikir masyarakat yang semakin berubah sehingga memberikan dampak terhadap berkembangnya dunia teknologi informasi.

Media informasi yang paling populer saat ini adalah internet. Internet merupakan media informasi yang menjadi sarana untuk mencari pengetahuan, baik di bidang ekonomi, pendidikan, sosial, politik, dan kebudayaan yang sangat penting bagi perkembangan masyarakat saat ini. Hal ini dikarenakan internet dapat diakses dimana saja dan kapan saja sehingga memberikan suatu layanan yang mudah karena tidak perlu adanya pembelajaran khusus, cepat dalam hal penyampaian informasi dengan biaya yang relatif murah. Internet merupakan hasil dari perkembangan teknologi informasi yang selalu berkembang dengan kemampuan yang dimilikinya. Dengan internet perkembangan dunia dapat diketahui walaupun hanya duduk di depan komputer saja. Hanya menjalankan *mouse* saja dapat mengetahui berita-berita terkini dunia. Karena pentingnya

informasi tersebut haruslah suatu informasi itu *up to date* dan *on time* dalam penyampaiannya.

Dari kemajuan era informasi inilah yang harus dikritisi oleh suatu perusahaan apabila perusahaan ini ingin menjadi yang terbaik di bidangnya. Perusahaan dituntut untuk selalu berinovasi dan kreatif mengembangkan semua kemampuan yang dimiliki untuk memenangkan persaingan dalam hal mendapatkan konsumen yang menginginkan produk atau jasa mereka.

Namun dengan kebutuhan yang sungguh kompleks saat ini, tidak lagi penting untuk membuat situs *web* yang menarik dan informatif dengan menggunakan HTML. Diperlukan sesuatu yang lebih agar interaksi dari *user* dapat dipakai sebagai pengendali datangnya informasi. Saat ini banyak ditawarkan teknologi bahasa skrip, ekstensi sampai dengan *wizard* untuk membuat situs *web* lebih menarik. Sebuah *web* yang interaktif, dinamis dengan menambahkan unsur multimedia akan memberikan respon baik terhadap apa yang disampaikan.

Tetapi tidak semua perusahaan mampu untuk membuat sebuah *website* sebagai sarana promosi perusahaan mereka, apalagi kalau perusahaan yang dikelola masih berskala kecil. Maka penyusun mempunyai ide untuk membuat suatu portal informasi yang menyediakan tempat untuk beriklan bagi mereka yang membutuhkan secara gratis melalui *website*.

Melihat dari fenomena diatas maka penelitian ini mengangkat judul "IMPLEMENTASI TEKNOLOGI WEB 2.0 PADA WEBSITE PORTAL IKLAN" untuk memberikan suatu kontribusi yang positif dalam memberikan

solusi yang tepat bagi perkembangan perusahaan maupun perorangan untuk mempromosikan barang maupun jenis usaha mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat banyaknya perusahaan maupun perorangan yang ingin mempromosikan barang dan jasanya melalui *website*, tetapi tidak ada sarana serta masih minimnya pengetahuan tentang *scripting* (HTML maupun PHP). Maka dibutuhkan sebuah *website* sebagai sarana mempromosikan barang dan jasa yang mudah digunakan oleh pengguna tanpa harus mengetahui *scripting* (HTML maupun PHP).

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya pokok masalah yang akan dibahas maka penyusun membatasi ruang lingkup permasalahan yaitu membangun *website* menggunakan bahasa pemrograman PHP dan pengolah database menggunakan MySQL, yang berisi tentang:

1. Fasilitas pendaftaran anggota.
2. Fasilitas admin meliputi: manajemen iklan, manajemen anggota, manajemen banner, manajemen berita, statistik web dan manajemen kategori .
3. Fasilitas anggota meliputi: daftar iklan yang telah dimasukkan, input iklan, perubahan profil anggota.

4. Fasilitas kontak kami untuk menghubungi dan memberi kritik maupun saran kepada webmaster.
5. Fasilitas untuk menampilkan iklan sesuai dengan kategori yang tersedia, serta detail iklan yang dimaksud.
6. Fasilitas pencarian iklan menurut kategori yang tersedia.

1.4 Maksud dan Tujuan

1.4.1 Maksud

Terdapat dua maksud diadakan penelitian dan penyusunan karya ilmiah ini ini adalah sebagai berikut:

1.4.1.1 Internal

1. Menerapkan ilmu-ilmu teori yang telah dipelajari selama mengikuti kegiatan perkuliahan di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta ke dalam aplikasi nyata.
2. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya pemrograman internet.
3. Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam bidang obyek permasalahan dan penelitian.
4. Sebagai syarat kelulusan untuk meraih jenjang S-1.

1.4.1.2 Eksternal

1. Sosialisasi pemanfaatan teknologi informasi dalam bentuk *website* kepada masyarakat umum.

2. Sebagai alternatif baru dalam penyampaian suatu informasi yang mempunyai nilai lebih dibandingkan dengan alternatif lain.

1.4.2 Tujuan

Tujuan dari diadakannya penelitian dan penyusunan karya ilmiah ini adalah untuk memudahkan pengguna mempromosikan barang dan jasa mereka melalui *website* tanpa harus mengetahui *scripting* (HTML maupun PHP).

1.5 Metode Penelitian

Adanya pembahasan yang khusus dan mendalam membutuhkan sumber-sumber data pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi guna membangun sistem informasi yang akan dirancang maka penulis melakukan beberapa metode penelitian antara lain :

1.5.1 Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

1.5.2 Metode Wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara bertanya langsung dengan responden.

1.5.3 Metode Kepustakaan

Mempelajari literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar hasil penelitian dapat mudah dibaca dan bermanfaat maka laporan karya ilmiah ini disusun secara sistematis dalam beberapa bab, masing-masing sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang landasan teori serta konsep dasar sistem, informasi dan sistem informasi, konsep basis data, konsep dasar internet dan software yang digunakan.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang perancangan sistem secara umum, rancangan normalisasi tabel, serta rancangan pembuatan struktur tabel.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas tentang testing sistem, pembahasan program.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian beserta saran-saran yang diberikan.

