

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat, seseorang semakin dimudahkan untuk mendapatkan informasi yang berguna. Pemanfaatan teknologi internet terhadap pemasaran disuatu perusahaan merupakan salah satu solusi dalam meningkatkan promosi suatu perusahaan.

Website (situs web) adalah merupakan alamat *Uniform Resource Locator* (URL) yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan data dan informasi. *Web page* (halaman web) merupakan halaman khusus dari situs web tertentu yang tersimpan dalam bentuk file. Dalam *web page* tersimpan berbagai informasi dan link yang menghubungkan suatu informasi ke informasi lain baik itu dalam page yang sama ataupun *web page* lain pada website yang berbeda.

Kedai Futsal Manggung yang terletak di Jl. Kaliurang km 5.6 Kumpulsari, Depok Sleman Yogyakarta 55281, merupakan perusahaan dibidang layanan fasilitas persewaan lapangan sepakbola mini. Konsumen akan disuguhkan tempat yang nyaman dan mudah di jangkau.

Dalam rangka untuk memperluas promosi dan informasi maka penulis mencoba untuk menghadirkan sebuah layanan yang bisa diakses lebih cepat dan lebih mudah dengan membuat website yang berjudul "**Perancangan Sistem Informasi**

Berbasis Website Sebagai Media Promosi Dan Publikasi Kedai Futsal Manggung”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dirumuskan permasalahan nya yaitu:

Bagaimana pembuatan desain website dan rancangan bangun aplikasi website untuk mempromosikan perusahaan Kedai Futsal Manggung dan fasilitas apa saja yang di tawarkan secara online?

1.3 Batasan Masalah

Penyebaran informasi melalui media internet sangat rawan. Perlu keamanan yang sangat kuat dan tanggung jawab yang besar bila ada masalah yang menyangkut isi didalam website tersebut, ruang lingkup content meliputi:

1. Informasi yang ditampilkan mengenai fasilitas, artikel, berita, agenda dan info seputar Kedai Futsal Manggung.
2. Studi kasus yang digunakan adalah Kedai Futsal Manggung.
3. User dapat menyewa lapangan dengan datang langsung ke Lokasi Kedai Futsal Manggung.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP & MySQL Database server.
5. Software yang digunakan adalah HTML, server web, XAMPP, Macromedia Dreamweaver 8.0.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Menjadikan profile sebuah perusahaan menjadi lebih menarik dan profesional.
2. Membuat web yang menarik dan efektif guna mempromosikan Kedai Futsal Manggung sebagai salah satu alternatif penyebaran informasi via internet.
3. Sebagai Salah satu syarat kelulusan jenjang D3 Manajemen Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Mendapat gelar Ahli Madya (A.Md.) setelah lulus dari STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Layanan online berupa website bagi Kedai Futsal Manggung.
3. Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam lingkungan kerja di suatu perusahaan.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk dapat menghasilkan karya ilmiah yang berkualitas maka penulis melakukan beberapa metode dalam pengumpulan informasi, adapun metode yang digunakan sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Penelitian melakukan pengamatan secara langsung ketempat penelitian yaitu Kedai Futsal Manggung. Mencari data-data Kedai Futsal Manggung secara langsung.

2. Metode Wawancara

Penulis berkomunikasi secara langsung dengan sumber informasi, yaitu pihak-pihak yang terkait diantaranya adalah Manager Operasional, bagian pemasaran, bagian penjagaan. Metode wawancara digunakan penulis untuk mendapatkan informasi dari pelaku-pelaku yang terlibat langsung dengan materi penelitian yang akan diambil.

3. Metode Pustaka

Metode penelitian yang diambil mengacu pada buku-buku atau pedoman yang digunakan, baik dari perpustakaan pada objek penelitian maupun dari buku-buku yang mendukung dari informasi-informasi yang dibutuhkan. Dalam hal ini peneliti mengumpulkan dokumen-dokumen yang diperlukan untuk memuat sejarah, profil Kedai Futsal Manggung serta fasilitas yang ditawarkan.

1.7 Sistematikan Penulisan

Sistematika penulisan laporan yaitu sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai konsep dasar internet, dan penjelasan mengenai software yang digunakan untuk membangun aplikasi ini.

BAB III: TINJAUAN UMUM

Bab ini membahas mengenai gambaran umum Kedai Futsal Manggung meliputi sejarah singkat berdirinya, visi dan misi, struktur organisasi yang ada dan sistem yang ada meliputi (*work flow*).

BAB IV: PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai sistem yang akan diusulkan berupa flowchart, sistem perancangan yang meliputi (rancangan database, rancangan *input* dan rancangan *output*).

BAB V: PENUTUP

Menerangkan kesimpulan dan saran penulis bagi instansi yang bersangkutan.

1.8 Jadwal Kegiatan

Adapun rencana kegiatan sebagai berikut:



