

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi, khususnya teknologi informasi yang berbasis komputer yang awalnya dipergunakan kalangan tertentu saat ini sudah sedemikian luas dan dipakai dalam berbagai bidang, baik di bidang industri, pendidikan, pemerintahan, perbankan ataupun bisnis. Perkembangan yang luar biasa ini paling tidak memberi kesempatan pada siapa saja yang terlibat dengan hal tersebut, yang merupakan lapangan kerja baru yang tiada terbatas.

Hal ini diimbangi dengan kebutuhan informasi yang mudah didapat dengan cepat dan berdaya guna. Untuk mendapatkan informasi diatas maka dapat dipastikan bahwa perusahaan tersebut akan membutuhkan system informasi yang didukung oleh perangkat keras dan perangkat lunak yang handal, sehingga beralih dari system manual yang selama ini dipakai dengan system baru yang berbasis computer.

Beralihnya sistem tersebut untuk masa sekarang ini sangat diperlukan, karena hampir setiap perusahaan menggunakan system komputerisasi. Tidak hanya pada perusahaan besar perusahaan kecil pun sekarang sudah banyak menggunakan jasa computer untuk mengolah data-datanya. Dengan sistem manual perusahaan ini tidak akan bisa berjalan secara optimal sehingga target perusahaan sulit terapai.

karena sangat sulit untuk bersaing dengan perusahaan lain yang sudah lebih dulu menggunakan sistem komputerisasi.

Perusahaan *child o'mine baby spa n child therapy* merupakan perusahaan pertama di Yogyakarta yang bergerak dalam bidang jasa, berupa baby spa dan therapy untuk anak. 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 dengan judul "**Membangun Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi Pada Child O'mine Baby Spa n Child Therapy**".

1.2 Rumusan Masalah

Latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya untuk itu akan diambil permasalahan dalam penelitian, adapun rumusan masalah tersebut yaitu:

Bagaimana pembuatan rancangan bangun aplikasi website untuk mempromosikan perusahaan child O'mine dan jasa-jasa yang ditawarkan?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang diuraikan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dan karena keterbatasan penelitian maka permasalahan dibatasi pada bagaimana menghadirkan sebuah layanan sistem promosi dan informasi berbasis web di child O'mine. Batasan masalah penekanannya lebih spesifik :

1. Informasi yang ditampilkan mengenai aneka jasa yang ditawarkan.
2. Studi kasus yang digunakan adalah child O'mine.

3. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP & MySQL Database server.
4. Konfirmasi pemesanan dilakukan melalui sms atau email.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian adalah :

1. Dari permasalahan diatas maka diharapkan penulisan laporan ini dapat memperkenalkan tentang sebuah media promosi yang dapat memperluas pasar pada child O'mine.
2. Dengan mengoptimalkan pemberian informasi yang jelas, mudah, dan tepat pada calon konsumen, diharapkan Child O'mine dapat berkembang dengan lebih cepat.
3. Sebagai sarana bagi penulis dalam mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang diperoleh dibangku kuliah, serta mengetahui apakah ilmu yang dipelajari pada saat perkuliahan dapat perkuliahan dpt diterapkan dengan mengatasi masalah yang terjadi.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pelaksanaan penelitian adalah :

1. Memberi kemudahan pada Child O'mine untuk memberikan informasi pada calon konsumen.
2. Dengan adanya media informasi ini dapat memperluas pasar Child O'mine.

3. Membuat mempromosikan perusahaan sehingga perusahaan dapat mudah dikenal oleh masyarakat umum.
4. Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam lingkungan kerja di suatu perusahaan.

1.6 Metode Penelitian

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

1. Metode Observasi

Menganalisis permasalahan yang ada dengan melakukan pengamatan langsung ke child O'mine guna memperoleh data yang akurat yang ada dalam proses berlangsungnya aktivitas kerja, baik kerja mesin maupun manusia dalam perusahaan.

2. Metode Wawancara

Wawancara langsung dengan pihak – pihak yang terkait melalui pertanyaan – pertanyaan kepada responden (karyawan dan Owner child O'mine) dengan permasalahan yang akan dipecahkan.

3. Metode Kepustakaan

Merupakan upaya pengumpulan data dan teori melalui buku-buku, surat kabar serta sumber informasi non manusia sebagai penunjang penelitian (seperti

dokumen, agenda, hasil penelitian, catatan, keliping, jurnal) yang berkaitan dengan jasa.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penjelasan Laporan Tugas Akhir ini lebih sistematis dan terarah maka penulisannya disusun dengan sistematika penyusunan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan jadwal rencana penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini akan diuraikan tentang perkembangan internet, sejarah dan perkembangan web dan sistem perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : TINJAUAN UMUM

Bab ini membahas tentang sejarah berdirinya Child O'mine, struktur organisasi Child O'mine, tugas dan tanggung jawab masing-masing dari struktur organisasi Child O'mine.

BAB IV : PEMBAHASAN

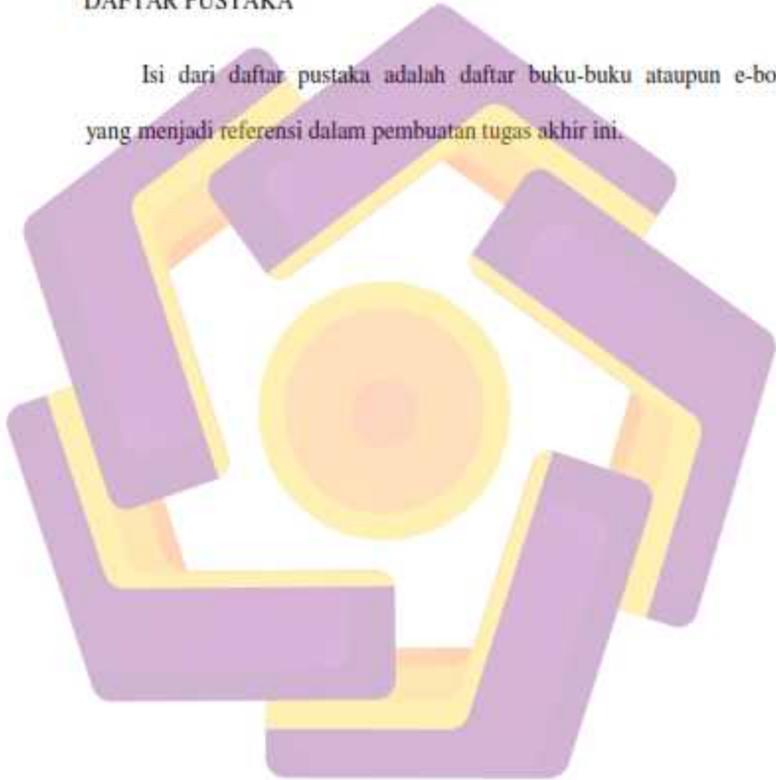
Penjelasan tentang rancangan implementasi umum dan penempatan di internet, media periklanan webside dan tampilan manual webside.

BAB V : PENUTUP

Menjelaskan tentang kesimpulan dari seluruh penjabaran sekaligus rekomendasi guna pengembangan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Isi dari daftar pustaka adalah daftar buku-buku ataupun e-book yang menjadi referensi dalam pembuatan tugas akhir ini.



1.8 Rencana Kegiatan :

Adapun jadwal kegiatan penelitian sebagai berikut :

NO	KEGIATAN	OKTOBER				NOVEMBER				DESEMBER			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Pengumpulan Data												
2	Penulisan Laporan												
3	Asistensi Bab I												
4	Asistensi Bab II												
5	Asistensi Bab III												
6	Asistensi Bab IV												
7	Asistensi Bab V												
8	Rancangan Bangun Program												
9	Uji Coba Program (testing)												
10	Revisi Naskah, Desain Rancangan, Code Program												
11	Implementasi Program												
12	Penulisan Akhir Laporan												
13	Pendadaran												

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian