

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejarah mencatat bahwa perkembangan teknologi sangat berpengaruh banyak ke semua bidang, khususnya bidang informasi dan komunikasi. Siapa menyangka, berawal dari sebuah alat hitung sederhana menggunakan batu, dengan inovasi yang terus menerus dilakukan oleh manusia dari generasi ke generasi. Kini manusia dapat menggunakan sebuah komputer untuk menunjang berbagai kegiatan sehari-hari. Jika dahulu sebuah komputer hanya mampu melakukan proses perhitungan, saat ini mampu melakukan berbagai macam proses dalam sebuah komputer.

Internet adalah salah satu dari inovasi yang sudah dilakukan oleh manusia. Dengan internet, manusia saat ini dalam hitungan menit mampu mengetahui berbagai informasi baik nasional maupun internasional. Bahkan, perkembangan internet sendiri sudah sangat pesat, dari yang awalnya hanya mendapatkan informasi berupa teks dan gambar, kini manusia mampu mendapatkan informasi secara *real time* berupa visualisasi suara dan video.

Berkembangnya internet sedemikian rupa juga sangat dimanfaatkan oleh para pengusaha dalam mengembangkan promosi perusahaannya. Saat ini, bahkan sebuah akun *facebook* atau *twitter* dijadikan media promosi sebuah produk dari sebuah perusahaan, disamping mereka juga menggunakan website sebagai media promosi mereka. Sebuah perusahaan besar dipastikan akan tertinggal jauh dalam kompetisi persaingan usaha jika tidak

memanfaatkan perkembangan internet saat ini. Saat ini manusia bahkan bisa melakukan transaksi jual beli tanpa harus keluar dari rumah mereka, mereka mampu melakukan transaksi perbankan dengan menggunakan telepon seluler.

World Wide Web (WWW), sudah menjadi istilah yang sangat dekat dengan kehidupan manusia saat ini. Jaringan internet sudah sangat mudah dapat di akses oleh manusia saat ini dengan berbagai teknologinya. Mulai dari yang menggunakan kabel hingga nirkabel (wifi). Website menjadi salah satu pilihan yang digunakan oleh perusahaan sebagai media promosi produk yang akan dipasarkan, meskipun *facebook*, *twitter* dan jejaring sosial lainnya saat ini sudah mendunia, namun peran sebuah website masih menjadi media yang penting dalam media promosi sebuah produk dari sebuah perusahaan.

Perkembangan website sendiri juga sudah demikian pesatnya, dari awalnya yang hanya berupa website statis kini sudah bersifat dinamis. Tidak hanya menjadi media penyedia informasi, namun sudah mampu digunakan untuk menunjang berbagai aktivitas bisnis yang bersifat *on-line transaction*, mulai dari *e-banking* hingga *e-commerce*, dan alamat website dari sebuah perusahaan saat ini sudah sering kita jumpai pada sebuah kartu nama, surat kabar, baliho, pamflet atau iklan di televisi.

Salah satu teknologi yang mulai banyak digunakan dalam sebuah website adalah PHP atau *Hypertext Preprocessor*, yaitu merupakan suatu bahasa pemrograman internet yang bersifat server side yang memiliki kemampuan yang dapat dikombinasikan dengan text, HTML, java, flash dan

komponen-komponen lainnya untuk membuat suatu halaman web yang dinamis, interaktif dan menarik bagi para pengunjungnya.

PHP adalah komponen teknologi open source, sehingga penggunaannya adalah *free*. PHP dimaksudkan untuk menggantikan teknologi lama, seperti CGI (*Common Gateway Interface*), yang juga merupakan bahasa pengembang web, yang memiliki banyak kelemahan dan biasa dipakai pada lingkungan sistem UNIX. Dengan beberapa kemudahan dari PHP diharapkan pengembangan halaman web menjadi lebih mudah dan cepat.

Sebagai media promosi dan informasi web memungkinkan dilakukannya penyebaran dan pengumpulan informasi. Web digunakan pada jaringan komputer internet dengan web server yang tersedia untuk umum agar informasi yang terkandung didalamnya dapat diakses oleh semua orang di seluruh dunia.

Seiring ketatnya persaingan suatu bisnis, AOS GRAPHIC DESIGN CLOTHING AND MERCHANDISE, sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang konveksi, desain dan penyedia berbagai kebutuhan pernak-pernik sebuah event membutuhkan sebuah media pemasaran yang *on-line*, sehingga kebutuhan akan adanya sebuah website sudah sangat diperlukan, dengan harapan, hasil keuntungan yang masuk ke dalam kas perusahaan berkembang pesat dengan biaya promosi yang tidak terlalu besar. Selain itu, dengan menggunakan website, maka area pemasaran menjadi lebih luas karena menggunakan fasilitas internet yang saat ini sudah sangat familiar di masyarakat luas.

1.2 Rumusan Masalah

Dari penjelasan yang dijabarkan penulis diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana memanfaatkan teknologi internet yang ada saat ini sebagai sarana untuk melakukan promosi dari perusahaan "AOS GRAPHIC DESIGN CLOTHING AND MERCHANDISE". Berdasarkan hal tersebut diatas maka dapat diambil rumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana menganalisis dan merancang website untuk usaha "AOS GRAPHIC DESIGN CLOTHING AND MERCHANDISE" sehingga mampu dimanfaatkan sebagai media promosi perusahaan..
2. Bagaimana informasi yang berkaitan dengan perusahaan "AOS GRAPHIC DESIGN CLOTHING AND MERCHANDISE" dalam web dapat dinikmati dan diakses oleh pengguna internet untuk mendapatkan informasi.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menyederhanakan masalah, dan menghindari kesalahan dalam pembahasan yang terlalu luas serta memfokuskan pada perancangan sistem informasi berbasis web maka dibuat batasan sebagai berikut :

1. Sistem ini dirancang dan dibuat menggunakan bahasa pemrograman HTML, PHP, Javascript, dan MySQL sebagai Database, serta didukung dengan software lain seperti : Macromedia Dreamweaver 8 sebagai web editor dan Adobe Photoshop CS sebagai pengolah gambar.

2. Pembuatan web untuk publikasi dan sarana promosi, sehingga masyarakat dapat mengetahui informasi secara lengkap tentang perusahaan "AOS GRAPHIC DESIGN CLOTHING AND MERCHANDISE".
3. Informasi yang disajikan adalah semua informasi yang berhubungan dengan usaha "AOS GRAPHIC DESIGN CLOTHING AND MERCHANDISE" diantaranya Profile, Produk, Artikel, Gallery dan Buku tamu.
4. Tidak dibahas tentang SEO, keamanan web dan instalasi *software*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan website ini adalah :

1. Untuk mengambil data guna menyelesaikan "Skripsi" sebagai syarat kelulusan Srata 1 jurusan Teknik Informatika di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Membantu pemilik sekaligus pimpinan perusahaan "AOS GRAPHIC DESIGN CLOTHING AND MERCHANDISE" dalam mempromosikan perusahaannya kepada masyarakat luas melalui media internet.
3. Memanfaatkan internet sebagai salah satu media pemberi informasi yang sudah sangat mudah diakses masyarakat saat ini.
4. Untuk merancang website perusahaan "AOS GRAPHIC DESIGN CLOTHING AND MERCHANDISE" yang dinamis.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Adapun teknik yang dipakai penulis dalam mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

1. Studi lapangan, yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara :

a. Metode Observasi

Pada metode ini, penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap usaha "AOS GRAPHIC DESIGN CLOTHING AND MERCHANDISE", terutama pada pelayanan dan penjualan.

b. Interview atau wawancara

Teknik pengumpulan data dengan cara penulis mengajukan pertanyaan langsung kepada narasumber (obyek tempat penelitian) dalam hal ini interview dilakukan secara langsung dan berkala dengan pemilik perusahaan dan beberapa karyawannya.

2. Studi Pustaka yaitu, teknik pengumpulan data secara teoritis dengan berbagai buku yang berhubungan dan menunjang masalah yang dibahas.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun tentang Sistematika Penulisan dari skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Dalam bab ini dibahas mengenai Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Tinjauan

Pustaka, Metode Pengumpulan Data dan Sistematika Penulisan , dan Jadwal Kegiatan.

BAB II. DASAR TEORI

Pada bab ini dijelaskan tentang sejarah internet, web (web server), system perangkat lunak (software) yang digunakan dalam mendesain serta mengakses sebuah website.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini memberikan penjelasan tentang gambaran umum perusahaan, perancangan sistem berbasis website dan menguraikan tentang analisis kelemahan sistem lama, analisis PIECES, analisis kelayakan, analisis kebutuhan sistem, serta analisis biaya dan manfaat.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dijabarkan mengenai implementasi dan pembahasan website yang dibuat. Selain itu disertai juga dengan metode pengujian sistem.

BAB V. PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan website ini. Serta beberapa saran yang berguna baik bagi penulis maupun bagi yang membutuhkan.

1.7 Rencana Jadwal Kegiatan

NO	KEGIATAN	NOVEMBER				DESEMBER				JANUARI			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Identifikasi Masalah												
2	Analisis Kebutuhan Sistem												
3	Pengumpulan Data												
4	Membuat Rancangan sistem												
5	Rancangan Bangun Program												
6	Uji Coba Program (testing)												
7	Revisi Konsep, Desain Rancangan, Kode Program												
8	Implementasi Program												
9	Penulisan Laporan												
10	Penulisan Akhir Laporan												