

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi pada saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat, khususnya di bidang *web*. *Web* awalnya merupakan suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep *hyperlink*, yang memudahkan *Surfer* (Sebutan bagi pemakai komputer yang melakukan penelusuran informasi dengan internet). *Web* cepat sekali populer di lingkungan pengguna internet, karena kemudahan yang diberikan kepada pengguna internet untuk melakukan penelusuran, penjelajahan dan pencarian informasi.

Internet sebagai jaringan komputer terbesar di dunia, pada saat ini digunakan oleh banyak orang dan tersebar di berbagai negara. Internet membantu mereka untuk memudahkan berinteraksi, berkomunikasi, belajar bahkan melakukan transaksi perdagangan dengan cepat, murah dan mudah.

Penggunaan Internet dipilih oleh kebanyakan orang sekarang ini karena berbagai kemudahan yang dimiliki oleh jaringan internet, yaitu:

1. Internet sebagai jaringan publik yang sangat besar (*huge widespread network*), layaknya jaringan yang dimiliki sebuah publik elektronik yaitu murah, cepat dan mudah untuk mengaksesnya.

2. Menggunakan elektronik data sebagai media penyimpanan pesan atau data, sehingga dapat dilakukan pengiriman dan penerimaan informasi secara mudah dan ringkas, baik dalam bentuk data elektronik, analog maupun digital.

Teknologi Internet mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap perekonomian dunia. Internet membawa perekonomian dunia memasuki babak baru yang lebih populer dengan istilah *digital economics* atau *perekonomian digital*. Semakin banyak kegiatan perekonomian dilakukan melalui media internet. Perdagangan misalnya, semakin banyak menggunakan media *e-commerce* sebagai media transaksi.

CV. Greeng Inspiration adalah sebuah perusahaan berbentuk CV (*Commanditaire Vennootschop Limited Partnership*). Perusahaan ini merupakan perusahaan yang bergerak dibidang *graphic desain, offset printing, screen printing* maupun penjualan berbagai aksesoris bertema *volkswageen* (nama-jenis kendaraan) yang memiliki klien di berbagai kota di Indonesia. Dari hal tersebut diatas, CV. Greeng Inspiration juga mengharapkan adanya sebuah fasilitas guna mempermudah konsumen dalam memperkenalkan dan menjual layanan, produk dan berbagai fasilitas serta jasa yang ditawarkan tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Salah satunya adalah dengan menggunakan media internet berbasis website

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari latar belakang dan tema yang diambil adalah “Bagaimana membangun sebuah aplikasi berbasis website yang mampu menjadi media antara CV. Greeng Inspiration dan konsumen untuk menyampaikan informasi dan promosi secara efektif dan efisien serta melakukan berbagai transaksi yang ada?”.

1.3 Batasan Masalah

Dalam sistem informasi dan promosi di CV. Greeng Inspiration kali ini agar permasalahan yang dibahas dapat lebih terfokus, maka diberikan batasan oleh hal-hal sebagai berikut:

1. Lingkungan penelitian yang diteliti adalah CV. Greeng Inspiration Yogyakarta, sebagai contoh kasusnya.
2. Aplikasi ini berbasis *website* dengan menggunakan bahasa program PHP dan DBMS MySQL untuk mengolah *database*.
3. Aplikasi ini hanya mengenai informasi tentang profil perusahaan, layanan dan jasa yang disediakan oleh perusahaan, produk yang dijual, berbagai macam tampilan contoh desain. Pemesanan dapat dilakukan oleh member maupun bukan. Jika bukan member, fasilitas yang diberikan sangatlah terbatas.
4. Dalam penanganan data di *website*, baik itu data member, berita, pemesanan maupun lainnya ditangani oleh seorang administrator. Terdapat 2 level administrator, admin dan coadmin. Dimana seorang

admin memiliki akses penuh untuk mengelola data yang ada, sementara seorang coadmin memiliki akses yang terbatas.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan pembuatan skripsi ini adalah untuk membangun sistem informasi dan promosi secara online berbasis *website*.

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi Penulis

Untuk menerapkan dan mengembangkan pengetahuan yang telah diperoleh selama mengikuti perkuliahan serta sebagai sarana pembelajaran yang lebih baik.

2. Bagi Perusahaan

Untuk memudahkan perusahaan melakukan kegiatan promosi dan informasi serta transaksi kepada masyarakat. Di sisi lain memudahkan masyarakat untuk mengetahui layanan dan jasa yang ditawarkan serta memesan produk yang diinginkan.

3. Bagi Amikom, mahasiswa dan pembaca lain

Sebagai tambahan informasi dan referensi pembelajaran mahasiswa

1.5 Metode Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian khususnya untuk memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan, maka digunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan mengamati secara langsung permasalahan yang ada.

2. Metode *Interview* / Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara berhubungan langsung dengan subjek penelitian dan mendapatkan jawaban-jawaban atas berbagai pertanyaan yang diajukan.

3. Studi Pustaka

Untuk mendukung pengembangan aplikasi ini, digunakan metode pustaka sebagai sumber referensi. Pustaka yang digunakan berupa buku-buku referensi, karya tulis, dokumen yang relevan, media internet, CD pembelajaran yang berhubungan dengan pemrograman yang digunakan.

4. Metode Sampling

Penelitian mengambil beberapa contoh data yang berhubungan dengan objek penelitian yang akan digunakan.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memenuhi persyaratan penulisan karya tulis skripsi maka perlu disusun dengan kerangka kerja secara sistematis agar dapat memberikan kemudahan dalam mewujudkan penulisan karya tulis yang baik. Adapun sistematika dari penulisan karya tulis ini dikelompokkan dalam beberapa bab dengan perincian pembahasan sebagai berikut:

1. Bab I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan

2. Bab II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang Dasar teori yang berisi tentang berbagai macam teori yang mendukung pengembangan sistem pengolahan data tersebut.

3. Bab III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisis dan perancangan sistem, terdiri dari analisis sistem, analisis dan rancangan tabel, rancangan perangkat lunak yang terdiri dari spesifikasi kebutuhan dan deskripsi perangkat lunak

4. Bab IV IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini membahas mengenai implementasi program, gambaran umum dan pengujian sistem.

5. Bab V PENUTUP

Bab ini berisi Kesimpulan dan Saran dari hasil penelitian

6. Daftar Pustaka

7. Lampiran