

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia teknologi informasi yang cukup pesat sekarang ini sudah menjadi realita sehari-hari bahkan merupakan tuntutan masyarakat yang tidak dapat ditawar lagi. Kemajuan teknologi informasi yang serba digital membawa orang ke dunia bisnis yang revolusioner (*digital revolution era*) karena dirasakan lebih mudah, murah, praktis, dinamis dalam berkomunikasi dan memperoleh informasi. Salah satu teknologi informasi itu adalah internet.

Dengan internet, berbagai macam informasi yang kita butuhkan dapat kita peroleh. Informasi ini biasanya disediakan oleh perusahaan, organisasi, lembaga atau perorangan yang membangun situs web di internet. Pemilihan media internet sebagai media penyuguhan informasi bukannya tidak beralasan. Selain jangkauannya yang luas, kemudahan dan biaya akses yang relatif murah juga menjadikan internet sebagai sarana pemenuhan kebutuhan informasi yang utama. Dengan internet kita bisa mengetahui informasi terbaru dalam segala bidang dimana pun kita berada. Bagi perusahaan atau instansi atau bahkan organisasi, internet merupakan media informasi dan promosi yang sangat efisien karena biaya yang dikeluarkan sangat murah dibandingkan kuantitas pengguna internet.

Selama ini Rumah Seru hanya menggunakan media periklanan cetak, seperti brosur untuk mempromosikan produk-produknya, yang sudah dapat dipastikan hanya dapat mencakup lingkungan sekitar Rumah Seru. Sistem promosi yang seperti ini dirasa kurang efektif karena tidak semua orang membaca brosur yang diberikan. Selain itu dari segi biaya, sistem promosi ini harus mengeluarkan biaya yang relatif tinggi.

Sejalan dengan pemikiran diatas, penulis menciptakan peluang untuk memanfaatkan web sebagai media informasi dan promosi yang efisien dan terjangkau bagi Rumah Seru.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan beberapa permasalahan di antaranya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perancangan website dapat membuat masyarakat mengenal dan memperoleh informasi tentang Rumah Seru?
2. Bagaimana perancangan website sebagai media informasi dan promosi mampu menarik minat pengunjung dan menjangkau konsumen lebih banyak?

1.3 Batasan Masalah

Dalam hal ini penulis akan membahas ruang lingkup teknologi informasi dalam skala kecil yang berhubungan dengan bidang informasi pada Rumah Seru yaitu menampilkan Home, Profil, Produk, Berita, FAQ

dan Kontak. Website ini dibuat dengan Apache sebagai web server, Mozilla Firefox sebagai browser, database menggunakan MySQL, Adobe Photoshop CS3 sebagai editor gambar, dan menggunakan script PHP dan Adobe Dreamweaver CS3 sebagai editor HTML.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah :

1. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama studi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Untuk memberikan informasi mengenai Rumah Seru, dengan maksud agar masyarakat luas dapat mengetahui dengan jelas mengenai Rumah Seru.
3. Sebagai syarat kelulusan Program Strata 1 (S1) untuk memperoleh gelar "Sarjana" di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Bagi penulis :

Setelah menyelesaikan skripsi ini diharapkan penulis memiliki cukup pengalaman dan pengetahuan yang lebih luas kaitannya dengan sistem informasi.

2. Bagi Rumah Seru :

- a. Memberikan kemudahan dalam menginformasikan Rumah Seru agar lebih di kenal oleh masyarakat luas.

- b. Memudahkan Rumah Seru dalam mempromosikan produk-produknya.

3. Sebagai sosialisasi kepada masyarakat tentang salah satu wujud Teknologi Informasi khususnya website.

4. Sebagai bahan referensi penelitian yang akan datang berkenaan dengan masalah yang berkaitan dengan perancangan website.

1.6 Metode dan Sistematika Penulisan Laporan Penelitian

Metode yang digunakan penulis dalam pembuatan skripsi ini antara lain :

1. Metode Observasi (*observation*)

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dengan cara pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian.

2. Metode Wawancara (*interview*)

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dengan cara tanya jawab langsung / wawancara kepada sumber yang berkompeten.

3. Metode Kepustakaan (*library*)

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data yang dari buku-buku, laporan-laporan maupun materi-materi kuliah untuk mengetahui informasi lebih lanjut tentang website dan software yang akan digunakan dalam perancangan website.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian

Penulisan laporan skripsi ini akan disusun secara sistematis kedalam 5 (lima) bab yang masing-masing bab akan dijelaskan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan dan dijelaskan mengenai konsep dasar internet, konsep dasar sistem, konsep informasi dan promosi, konsep dasar web, konsep dasar

pemrograman web, konsep pemodelan sistem, konsep basis data, perangkat lunak atau software yang digunakan dalam pembuatan website.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan diuraikan dan dijelaskan mengenai Rumah Seru, analisis permasalahan, dan perancangan sistem yang diusulkan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Membahas sistem yang diusulkan dan teknik pembuatan dengan software-software yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran untuk pengembangan lanjut.