

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu dan teknologi di era modern ini semakin pesat dan telah menjadi komponen yang sangat penting bagi keberhasilan bisnis dan organisasi. Media penyampaian informasi merupakan salah satu faktor penentu dalam sukses tidaknya informasi itu sampai pada user. Banyaknya masyarakat yang lebih berminat mencari informasi melalui internet dan pekerjaan masyarakat yang tidak menetap pada satu tempat menyebabkan website menjadi alat bantu yang tidak hanya menyediakan informasi dan sebagai media promosi, tetapi juga mengolah informasi. Selain itu website juga berperan sebagai wadah aspirasi dari para pengakses sehingga berpengaruh juga terhadap pengambilan keputusan manajerial, dan kerja sama kelompok kerja yang berdampak pada kuatnya posisi kompetitif mereka dalam pasar yang cepat sekali berubah. Fungsi dari sistem informasi itu sendiri salah satunya yaitu meningkatkan efektivitas proses bisnis perusahaan. Banyak perusahaan maju maupun yang sedang berkembang memanfaatkan teknologi ini untuk memasarkan produksinya karena selain dapat menekan biaya pemasaran, jangkauannya pun luas.

CV Kirana Kibar Kreasi adalah perusahaan yang bergerak di bidang event organizer dan wedding organizer. Sebagai perusahaan yang sedang berkembang,

CV Kirana Kibar Kreasi berinisiatif untuk menjadikan internet sebagai lahan pemasaran produknya. Dilihat dari kenyataannya, selama ini pihak CV Kirana Kibar Kreasi merasa kesulitan dalam memberikan informasi dalam menangani pemesanan event. Informasi dalam pemesanan suatu event dapat dilakukan melalui sarana telephone, ataupun email. Sarana tersebut dinilai kurang membantu dalam menangkap imajinasi dari customer. Sebagai contoh, ada seorang customer yang tidak mempunyai gambaran terhadap event yang akan diadakannya, sehingga memanggil jasa event organizer untuk membuat konsep untuk event tersebut. Namun setelah konsep tersebut dibuat, customer merasa kurang puas terhadap konsep tersebut sehingga event management harus membuat konsep baru. Hal ini menyebabkan kerepotan bagi pihak CV Kirana Kibar Kreasi karena berdampak pada penguluran waktu, biaya dan tenaga. Kerepotan juga dirasakan oleh customer. Customer tidak pasti bisa mengecek perkembangan proyek setiap saat dikarenakan sedang berada di tempat yang tidak memungkinkan untuk datang dan berkonsultasi langsung ke kantor. Melihat kenyataan tersebut maka penulis mengambil judul "SISTEM INFORMASI PADA CV KIRANA KIBAR KREASI SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI BERBASIS WEB" dengan harapan mampu memberikan solusi, yaitu memperbaiki kondisi awal dengan kondisi ideal sistem.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil pemikiran dan uraian latar belakang ; penulis dapat merumuskan permasalahannya yang antara lain :

1. Bagaimana membuat sistem informasi yang mampu membantu menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh para konsumen mengenai CV Kirana Kibar Kreasi sehingga para konsumen mendapatkan layanan yang memuaskan.
2. Bagaimana membuat sebuah sistem informasi berbasis web pada CV Kirana Kibar Kreasi yang mampu memberikan informasi yang berkualitas, yakni akurat, tepat waktu dan relevan/terkait.

### 1.3. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk memfokuskan pembahasan dan memberikan arah yang lebih jelas bagi penulis untuk meneliti dan menentukan metode yang tepat.

Batasan masalah tersebut antara lain :

- penulis menitik beratkan pada sajian interface yang semenarik mungkin agar tampilan terlihat lebih hidup yang dimaksudkan untuk menarik perhatian para pengunjung sehingga memiliki banyak kemungkinan diakses.
- halaman *project in progres*, yakni halaman khusus bagi *customer* yang telah bekerjasama dengan CV Kirana Kibar Kreasi menangani eventnya, sehingga *customer* tidak perlu datang langsung ke kantor untuk mengecek perkembangan proyeknya.

- selain penyajian halaman yang menarik, penulis juga menghadirkan beberapa informasi penting seputar CV Kirana Kibar Kreasi yang dapat dinikmati dan disimak oleh para pengunjung. Informasi yang disajikan berupa menu yang antara lain :

- o Home
- o Profil
- o Master
- o Service
- o Client
- o Testimoni
- o Gallery
- o Contact

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah :

- 1) Untuk memenuhi syarat kelulusan program Strata di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta
- 2) Memperoleh wawasan secara nyata dari penelitian yang telah dilakukan dan penerapan dalam dunia kerja, kehidupan nyata dan masyarakat

- 3) Mendapatkan pengetahuan tentang kerja team yang dilakukan dalam pembuatan website CV Kirana Kibar Kreasi
- 4) Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti kegiatan perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta
- 5) Untuk mengetahui seberapa peran internet dalam dunia bisnis
- 6) Sebagai media presentasi dan promosi CV Kirana Kibar Kreasi

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

##### **1. Bagi CV Kirana Kibar Kreasi**

- a. Sebagai salah satu solusi menghadapi persaingan dunia bisnis event organizer terutama melalui dunia internet
- b. Mampu menarik perhatian banyak orang sehingga menjadikan CV Kirana Kibar Kreasi semakin banyak dikenal
- c. Menghadirkan keuntungan jika konsumen banyak yang berminat bekerjasama
- d. Sangat penting dalam mengembangkan produk jasa yang kompetitif, yang memberikan organisasi kelebihan startegis dalam pasar global

##### **2. Bagi Penulis**

- a. Dapat memberikan pengetahuan secara langsung dalam mempraktekan dan menerapkan pengetahuan teoritis sehingga mendapat pengetahuan praktis.

b. Tantangan yang efektif dan etis bagi penulis dalam mengolah teknologi informasi.

3. Bagi Civitas Akademik Amikom

Harapannya dapat bermanfaat sebagai bahan informasi dan menjadi bahan pemikiran dalam penemuan ide-ide baru yang lebih kreatif dalam penyampaian informasi sesuai dengan ilmu pengetahuan yang bersangkutan.

4. Bagi Masyarakat / Konsumen

Diharapkan masyarakat dapat memperoleh informasi secara relevan, akurat, dan tepat waktu tanpa harus datang ke kantor sehingga layanan yang didapatkan oleh konsumen memuaskan.

#### **1.6. Metodologi Penelitian**

Untuk memperoleh hasil yang diinginkan maka sangat diperlukan pengumpulan data yang benar, akurat, dan lengkap. Adapun tahapan – tahapan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan penulis menggunakan beberapa metode, yaitu :

1. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan cara meneliti langsung, mengadakan pengamatan terhadap permasalahan yang akan diteliti.

## 2. Metode Interview

Pengumpulan data dengan cara peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan masalah yang akan dipecahkan.

## 3. Metode Pustaka

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mempelajari buku-buku atau referensi yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi, serta informasi melalui internet (makalah, artikel, tulisan ilmiah).

## 4. Metode Pemikiran Langsung

Yaitu merupakan metode dengan mengambil analisis secara langsung dengan mengambil referensi dari pengamatan dan bahan-bahan data yang didapat.

### 1.7. Sistematika Penulisan

Penulisan Laporan Skripsi ini, penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

#### **BAB I. PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan, Jadwal Kegiatan.

## **BAB II. LANDASAN TEORI**

Bab ini akan menjelaskan tentang dasar teori sistem informasi, teknologi yang digunakan dalam proses pembuatan, konsep dasar basis data dan teori dari alur sistem.

## **BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini akan membahas mengenai langkah-langkah dalam proses pembuatan skripsi dimana pada proses tersebut akan dilakukan analisa mengenai permasalahan dan juga kebutuhan di dalam perusahaan. Selain itu pada bab ini juga akan dijelaskan mengenai desain sistem yang terdiri dari Data Flow Diagram (DFD), rancangan tabel, dan rancangan tampilan/desain interface dari situs web tersebut.

## **BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan menjelaskan mengenai implementasi dari sistem yang dibuat yang berupa desain modul disertai dengan prosedur pembuatan program dan pembahasannya.

## **BAB V. PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran yang diberikan penulis pada pembuatan program aplikasi ini.