

# BAB I

## PENGANTAR

### 1.1 Latar Belakang

Informasi merupakan salah satu kebutuhan masyarakat yang sangat penting di era modern ini. Saat ini masyarakat semakin mudah mendapatkan informasi yang diinginkan melalui berbagai macam media cetak maupun elektronik. Salah satu media elektronik yang makin diminati masyarakat adalah *website*, yang merupakan hasil kemajuan dari teknologi yang terus berkembang. *Website* menjadi pilihan utama untuk memberikan informasi karena dapat dengan mudah di akses dan *up to date*.

*Website* sebagai media informasi juga mempunyai kemampuan sebagai media promosi untuk menawarkan berbagai produk barang maupun jasa. Promosi yang melalui *website* menggunakan konsep *multimedia*, dimana informasi yang disajikan menggunakan melibatkan banyak komponen antara lain teks, gambar, animasi, *audio*, dan atau film.

Pada media periklanan cetak maupun elektronik umumnya merupakan media promosi *middle up*, dimana pelaku bisnis harus mengeluarkan biaya promosi yang relatif tinggi. Sehingga pelaku bisnis kelas menengah kebawah semisal *counter* telepon genggam relatif terhambat untuk berpromosi melalui media cetak karena faktor biaya. Hal ini menciptakan peluang untuk memanfaatkan *website* sebagai media iklan bersama bagi *counter* telepon

genggam yang berada pada wilayah kota Yogyakarta sebagai media iklan yang terjangkau dan efektif.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana memanfaatkan penggunaan teknologi internet untuk menciptakan media iklan bersama bagi *counter* telepon genggam yang berada pada wilayah Yogyakarta maupun bagi produsen telepon genggam, sehingga biaya iklan menjadi lebih terjangkau oleh berbagai kalangan dan *up to date*. Sehingga pada sisi lain dapat mempermudah konsumen untuk memperoleh informasi tentang telepon genggam yang mereka perlukan.

Berpedoman permasalahan tersebut penulis merumuskan masalah, yaitu:

1. Bagaimana merancang suatu situs web dinamis sebagai media iklan bersama bagi *counter* telepon genggam yang berada pada wilayah kota Yogyakarta.
2. Bagaimana membuat situs web selalu *up to date*.

### 1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang ada, maka penulis memfokuskan pada pembuatan situs *website* dinamis "griyaponsel.com" sebagai media iklan bersama bagi *counter* telepon genggam yang berada pada wilayah kota Yogyakarta.

Karena penyediaan informasi akan iklan yang berubah setiap hari sehingga informasi yang di sajikan harus *up to date* dan lengkap, tetapi ke *up to date*-an dan kelengkapan data merupakan masalah bagi pengelola situs.

Masalah-masalah yang akan diangkat penulis dalam web [griyaponsel.com](http://griyaponsel.com) menyangkut:

1. *Home*
2. *Hot Stuff*
3. *Member Area*
4. *User Info*

Sedangkan untuk membuat web [griyaponsel.com](http://griyaponsel.com) , menggunakan beberapa perangkat lunak antara lain:

1. *Macromedia Dreamweaver 8* sebagai *web editor*.
2. *Adobe Photoshop CS 3* sebagai *image editor*.
3. *Apache* sebagai *web server*.
4. *MySQL* sebagai *database editor*.
5. *Script PHP* sebagai *server side scripting*.
6. *Script HTML* sebagai *client side scripting*.

Penulis hanya membatasi pada masalah diatas, penulis tidak membahas tentang keamanan web, serta jaringan secara keseluruhan pada penelitian ini.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dalam penelitian ini adalah:

Maksud Penelitian :

1. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
2. Untuk mendapatkan wawasan secara nyata dari apa yang telah penulis teliti di lapangan.
3. Mempelajari lebih dalam terhadap masalah yang dihadapi, yaitu mempelajari bagaimana cara membuat web yang menarik dan efektif sebagai media promosi bersama bagi *counter* telepon genggam yang berada pada wilayah kota Yogyakarta.
4. Belajar mencari dan menemukan penyelesaian dari suatu masalah secara sistematis.

Tujuan Penelitian:

1. Membuat aplikasi web untuk media iklan bersama *counter* telepon genggam yang berada di wilayah kota Yogyakarta juga bagi produsen telepon genggam .
2. Sebagai alternatif media iklan dan informasi , serta mempunyai nilai lebih dibanding media iklan lainnya.
3. Memasyarakatkan teknologi khususnya teknologi informasi yang berbasis web.

4. Bagi produsen telepon genggam dan para pemilik *counter* telepon genggam di wilayah kota Yogyakarta dengan adanya *website* ini diharapkan dapat membantu mereka dalam meningkatkan promosi dengan biaya yang lebih terjangkau dan up to date.
5. Sebagai bahan dalam penulisan laporan Skripsi sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I (S1) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

### **1.5 Metodologi Penelitian.**

Dalam melakukan penelitian terutama dalam mengumpulkan data atau memperoleh data-data sebagai sumber untuk menyusun laporan ini, penulis menggunakan beberapa metode penelitian antara lain :

1. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung kepada pihak-pihak yang berkaitan dalam melaksanakan atau menyelesaikan data yang diperlukan untuk dapat memberikan informasi yang dibutuhkan

2. Observasi

Yaitu peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap media promosi yang digunakan oleh produsen dan pemilik *counter* telepon genggam .

### 3. Metode Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku yang ada dipergustakaan maupun dokumen-dokumen yang relevan.

### 4. Metode Kearsipan

Metode kearsipan adalah metode yang dilakukan dengan cara membaca atau membuka arsip-arsip yang ada ditempat penelitian.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematika kedalam 5 bab masing-masing bab diuraikan sebagai berikut :

### Bab I

#### PENGANTAR

Diuraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, batasan permasalahan, pokok masalah, dan metode penelitian.

### Bab II

#### DASAR TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan di uraikan mengenai konsep dasar internet, dan hal-hal yang berhubungan tentang sistem secara umum dan sistem perangkat lunak yang digunakan, sekilas tentang [griyatelepon genggam.com](http://griyatelepon.genggam.com).

### Bab III

#### ANALISIS SISTEM DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini dibahas sistem yang diusulkan beserta rancangan sistem.

**Bab IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini akan di bahas implementasi tentang situs yang di buat.

**Bab V PENUTUP**

Dalam bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran yang ditujukan pada pihak yang terkait.

