

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Di era modernisasi sekarang ini kebutuhan manusia semakin lama semakin meningkat. Hal ini sejalan dengan berkembangnya teknologi untuk membantu memenuhi kebutuhan tersebut. Salah satunya adalah kebutuhan untuk meningkatkan daya beli manusia terhadap suatu barang. Teknologi Informasi memberikan kemudahan kepada manusia dalam usaha peningkatan penjualan. Informasi merupakan data yang sudah diolah menjadi bentuk yang lebih berarti bagi penerimanya dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini atau mendatang. Informasi yang akurat, relevan, tepat, cepat mendukung dalam hal pemasaran. Informasi salah satunya dapat dan disebar luaskan lewat *web*.

Web merupakan salah satu bagian dari sistem informasi pemasaran berbasis *internet* atau *online* yang memegang peranan penting dalam sebuah perusahaan. Apabila sebuah perusahaan mempunyai sistem pemasaran yang bagus maka perusahaan tersebut akan mendapatkan citra nama yang dikenal oleh masyarakat, sebaliknya apabila perusahaan kurang dalam memberikan informasi untuk memasarkan suatu produknya maka akan berpengaruh dengan pendapatan perusahaan tersebut dan daya saing terhadap perusahaan lain.

Hal ini dialami oleh sebuah perusahaan yang berjalan dibidang produksi makanan yaitu Kue Mungil. Kurangnya pemasaran membuat perusahaan ini kurang berkembang karena masyarakat jarang yang tahu. Untuk membantu dalam hal pemasaran agar daya jangkau informasi promosi perusahaan tersebut semakin luas maka dibuat *web* sebagai media informasi dan promosi menggunakan PHP dan 3Ds Max.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diambil sebuah rumusan masalah sebagai tersebut :

Bagaimana merancang website Kue Mungil dengan perpaduan animasi 3D sebagai media promosi dan informasi menggunakan PHP dan 3Ds Max?.

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah tidak menyimpang dari topik yang dibahas maka diambil batasan – batasan :

1. Web memberikan informasi seputar produk – produk yang ada pada Kue Mungil.
2. Web terdapat informasi interaktif berupa buku tamu.
3. Web memiliki admin untuk mengelola data – data kue, info, buku tamu,dan setting password admin.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang S1 dan memperoleh gelar S. Kom di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Membuat *website* toko Kue Mungil sebagai media promosi.
3. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.
4. Menambah wawasan baru melalui pembuatan suatu objek berbasis *web*, sehingga diharapkan nantinya bisa bersaing di era modernisasi sekarang ini.

1.5. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat :

1. Memudahkan masyarakat dalam mengetahui informasi tentang hal-hal yang berkaitan dengan Kue Mungil tanpa harus datang langsung.
2. Mempermudah perusahaan dalam memasarkan hasil produksinya karena daya jangkau promosi yang semakin luas.
3. Memberikan alternatif baru penyampaian promosi yang lebih murah dan efektif serta efisien bagi perusahaan.

1.6. Metode Penelitian

1. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Interview

Metode pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab secara langsung kepada pihak yang berhubungan dengan objek penelitian

b. Metode Survei

Metode pengumpulan data gabungan dari *interview* dan observasi yaitu terjun langsung ketempatnya serta melakukan tanya jawab langsung kepada pihak yang bersangkutan.

c. Metode Kearsipan

Metode pengumpulan data yang diperoleh dari buku – buku atau dokumen yang berasal dari suatu objek penelitian.

2. Metode Analisis

Metode di mana sistem yang sedang berjalan dipelajari dan sistem pengganti di usulkan.

3. Perancangan Sistem

Proses penggunaan berbagai teknik dan prinsip untuk tujuan mendefinisikan proses dan sistem secara detail.

4. Implementasi Sistem

Proses penerjemahan dokumen hasil *design* menjadi baris – baris perintah bahasa pemrograman komputer.

5. Testing

Menguji kode program yang telah dihasilkan dari tahapan perancangan fisik. Bertujuan agar kode program yang dibuat bebas dari kesalahan sintaks maupun logika dilihat dari sisi pengembang. Sedangkan dari sisi pengguna, program yang dihasilkan harus mampu menyelesaikan masalah yang ada pada *client* dan sistem baru harus mudah dijalankan dan dipahami oleh pengguna.

1.7. Sistematika Penulisan Laporan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam lima bab, masing – masing akan dirincikan masalahnya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan tentang teori atau kajian pustaka mengenai seputar website yang digunakan sebagai landasan dalam perancangan dan membahas tentang sejarah internet dan gambaran umum software dan informasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menguraikan tentang gambaran umum serta analisis kebutuhan sistem pada web Kue Mungil dan perancangan *website* tersebut.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi tentang hasil perancangan *website* dan *database* serta dilengkapi dengan pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan serta saran kritik yang dibutuhkan untuk pengembangan web lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**