

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia teknologi informasi yang berkembang begitu pesat dan cepat saat ini sangat membantu sekali dalam kehidupan manusia disegala aspek, dimana manusia bisa memperoleh informasi beribu – ribu bahkan berjuta – juta bahkan lebih di persekian detiknya. Teknologi informasi yang erat sekali kaitannya dengan dunia telekomunikasi yang perpaduannya mampu menembus ruang dan waktu tanpa batas. Saat ini jarak bukan lagi masalah terputusnya informasi dan telekomunikasi. Manusia yang berada diberbagai belahan dunia yang berbeda kini dapat serasa sangat dekat dan dapat bertukar informasi dengan sangat mudah dan cepat, yang hanya diatur berdasarkan digit – digit dan bit – bit frame, dalam hal khususnya didunia internet yang merupakan salah satu lumbung informasi terbesar dunia. Dimana segala bentuk informasi dari seluruh dunia dapat diakses dan didapat dengan sangat cepat dan mudah.

Perkembangan dunia internet yang semakin pesat membuat terbentuknya dunia tersendiri yaitu dunia maya. Disini setiap individu berhak mendapatkan berbagai informasi dan data yang mereka butuhkan tanpa batasan apapun. Era globalisasi yang saat ini banyak diperbincangkan ternyata berlaku juga didunia maya.

*GREEN Foods, Fruits & Vegetables Market* adalah sebuah kafe sehat dan market dengan desain minimalis modern yang akan mencoba untuk terjun dalam

dunia internet untuk ikut andil dalam dunia maya agar bisa memberikan informasi yang berkualitas kepada masyarakat luas guna menunjang media promosi, selain itu juga memberikan informasi mengenai life style sehingga masyarakat Jogja selalu up to date terhadap perkembangan – perkembangan yang ada.” *GREEN Foods, Fruits & Vegetables Market* “ memanfaatkan media website sebagai media informasi dan promosi, selain itu juga sebagai katalog on-line yang memuat tentang program acara serta memberikan pelayanan dan bantuan untuk para pelanggan. Semua itu menciptakan relasi atau hubungan interaktif dengan konsumen sebagai salah satu faktor yang menentukan aspek kepuasan dan loyalitas kepada pelanggan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana melakukan analisis dan merancang website sebagai media promosi dan penyedia informasi “ *GREEN Foods, Fruits & Vegetables Market* “ sehingga dapat memperluas ruang promosi dan meningkatkan pemasaran.

Untuk mempermudah dalam penyusunan karya ilmiah ini, maka penulis memutuskan permasalahan sebagai berikut :

- 1). Bagaimana membuat website “*GREEN Foods, Fruits & Vegetables Market* “ sebagai media informasi dan promosi yang interaktif, dinamis dan mudah dikelola.

- 2). Bagaimana memanfaatkan kemampuan PHP yang didukung dengan software lain untuk membangun website.

### 1.3 Batasan Masalah

Penulis memberikan batasan permasalahan karena begitu banyaknya permasalahan yang bisa diangkat dalam penyusunan web site ini. Fungsi utama website ini adalah sebagai media publikasi, layanan informasi dan promosi yang efektif bagi *"GREEN Foods, Fruits & Vegetables Market "* dan bukan sebagai media komersial dan transaksi on-line yang menggunakan kartu kredit sebagaimana umumnya. Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis membuat perancangan website seperti yang tertera dibawah ini :

- 1). Isi dari situs web diantaranya profil *"GREEN Foods, Fruits & Vegetables Market "*, berita dan informasi produk.
- 2). Perancangan website ini menggunakan bahasa pemrograman HTML, PHP dan Macromedia Dreamweaver 2004 sebagai web editornya. Dibantu dengan pemrograman aplikasi Corel Draw 12, Adobe Photoshop CS, Apache web server dan Internet Explorer sebagai web broser.

### 1.4 Tujuan Penelitian

- a. Membuat dan merancang website sebagai media promosi untuk *"GREEN Foods, Fruits & Vegetables Market "*.

- b. Menerapkan ilmu dan teori – teori pendidikan yang telah didapat di STMIK “ AMIKOM “ YOGYAKARTA kedalam aplikasi nyata secara praktek guna mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu didunia nyata.
- c. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informatika khususnya dalam bidang internet.
- d. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Strata-1 ( S 1 ) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “ AMIKOM “ YOGYAKARTA.

#### **1.5 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang penulis pakai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

- a. **Metode Interview ( Wawancara )**

Melakukan interview langsung terhadap pengelola “GREEN Foods, Fruits & Vegetables Market”.

- b. **Metode Dokumentasi**

Untuk mendapatkan penjelasan tentang data- data yang diperoleh dari wawancara yang telah dilakukan perlu didukung dengan data – data lain seperti gambar – gambar dan dokumen lain.

- c. **Metode Perpustakaan**

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan literatur – literatur yang diperlukan yang berhubungan dengan masalah atau topik yang dibahas.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Dalam penulisan skripsi ini akan disusun secara sistematis kedalam 6 ( enam ) bab yang masing masing akan dijelaskan sebagai berikut :

### **BAB I Pendahuluan**

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, rencana kegiatan, sistematika penulisan dan jadwal kegiatan.

### **BAB II Dasar Teori**

Pada bab ini berisi tentang dasar teori yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini.

### **BAB III Tinjauan Umum Perusahaan**

Pada bab ini berisi tentang tinjauan umum perusahaan seperti visi, misi, sejarah dan konsep “ *GREEN Foods, Fruits & Vegetables Market* ”.

### **BAB IV Analisis Sistem dan Perancangan Sistem**

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem yang akan dibuat, identifikasi masalah, serta analisis kelayakan sebuah sistem.

### **BAB V Impelmentasi Sistem**

Pada bab ini akan menjelaskan tentang konsep perancangan website, pembuatan peta situs, membuat layout, struktur website, rancangan website, rancangan database dan scripting.

## **BAB VI Penutup**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan sari hasil analisis yang telah dilakukan dan saran yang dapat digunakan untuk pengembangan selanjutnya.

