

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi seperti sekarang sebuah perusahaan dituntut dapat mengikuti kemajuan teknologi, khususnya pada bidang teknologi informasi. Teknologi informasi yang baik akan memudahkan sebuah perusahaan untuk memasarkan produk atau jasa kepada para konsumen, sehingga perusahaan dapat bersaing secara kompetitif. Kemajuan teknologi informasi mendorong para pelaku usaha menciptakan strategi baru dengan menggunakan website untuk memperluas pemasaran karena merupakan media promosi dengan biaya yang murah, sehingga perusahaan besar maupun kecil mempunyai kesempatan yang sama untuk mengembangkan bisnisnya. Dilihat dari sisi konsumen juga sangat memudahkan dalam mengetahui informasi harga barang atau jasa yang ditawarkan.

Kemajuan teknologi informasi ini terlihat semakin pesat pada pengembangan internet khususnya. Dewasa ini internet sudah semakin populer di berbagai kalangan, tidak terkecuali para pelaku usaha. Teknologi informasi berbasis internet dapat menjadi salah satu cara untuk menghadapi persaingan di dunia bisnis seiring dengan semakin dikenal dan berpengaruhnya internet di tengah masyarakat. Internet merupakan media promosi yang dapat dilakukan tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu.

Dengan internet kita dapat mengetahui informasi-informasi terkini dengan sangat mudah dan cepat kapan saja dan dimana saja. Bicara tentang internet, pasti

tidak lepas dari sebuah website. Website digunakan untuk mengenalkan suatu produk atau jasa layanan atau disebut juga dengan promosi sebuah perusahaan kepada para pengguna internet. Untuk itu website yang ditampilkan haruslah memiliki interface yang bagus, menarik, dan dinamis sesuai dengan bidang yang dikelola oleh sebuah perusahaan.

Setiap hari lebih dari satu juta orang di dunia ini melakukan akses internet. Jika kita membuat website untuk memperkenalkan produk atau diri kita sendiri, maka setiap hari akan dilihat hampir satu juta orang. Hal itu lebih efektif dibandingkan dengan menyebar brosur.

Kerajinan Bambu Om Jaiman adalah sebuah toko yang bergerak dalam bidang produk berbagai kerajinan dari bambu. Toko ini sudah lama berdiri namun media pemasaran yang digunakan oleh toko ini masih menggunakan media promosi penyebaran brosur dan kartu nama. Oleh karena itu dibutuhkan media promosi yang dapat menyajikan informasi, detail barang yang ditawarkan dan promo yang diberikan oleh toko ini yang lebih efektif untuk masa kini.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di paparkan di atas, maka penulis tertarik untuk membuat website yang dituangkan dalam skripsi dengan judul **"Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Berbasis Website Sebagai Media Informasi Dan Promosi Pada Karya Kerajinan Bambu Om Jalman Sleman"**.

1.2 Rumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan hal yang sangat penting didalam suatu penelitian, karena dengan itu berarti seorang peneliti telah mengidentifikasi persoalan yang akan diteliti, sehingga sasaran yang hendak dicapai menjadi jelas, tegas, terarah dan dapat mencapai sasaran yang diharapkan. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis akan merumuskan perumusan masalah yang akan digunakan dalam penulisan ini, yaitu :

Bagaimana membuat media promosi yang berguna untuk memasarkan dan meningkatkan penjualan kerajinan bambu Om Jaiman ?

1.3 Batasan Masalah

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

Untuk menghindari meluasnya pembahasan dalam laporan ini dari ruang lingkup permasalahan dan tujuan yang akan dicapai, maka perlu diberikan batasan-batasan sebagai berikut :

1. Kerajinan yang dipromosikan hanya produk Karya kerajinan bambu Om Jaiman;
2. Web ini memberikan informasi seputar gallery, produk, penjelasan produk, harga, cara pembelian, cara pemesanan, shopping cart, member (halaman privacy pelanggan), visi dan misi dan Karya kerajinan bambu Om Jaiman;
3. Proses transaksi pembayaran kerajinan bambu Om Jaiman dilakukan dengan transfer antar bank.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini berdasarkan rumusan masalah dan batasan masalah adalah sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi website sebagai media promosi yang berkualitas.
2. Menghasilkan sistem informasi yang mampu memperkenalkan dan menjual produk kerajinan bambu Om Jaiman serta dapat melakukan transaksi penjualan secara online.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain :

1.5.1 Bagi Perkembangan IPTEK

1. Dapat mengembangkan ilmu dan teknologi terbaru dalam lingkup Teknik Informatika khususnya dalam bidang programming;
2. Dapat menciptakan berbagai jenis website guna perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menggunakan berbagai macam bahasa pemrograman.

1.5.2 Bagi Perusahaan

1. Dapat mengembangkan sistem kinerja yang lebih berteknologi pada Karya kerajinan bambu Om Jaiman khususnya dalam segi pemberian informasi *terupdate*, seperti informasi produk, harga, model serta memudahkan member dalam melakukan transaksi;
2. Dapat mempromosikan kerajinan bambu dengan internet, melalui sebuah website.

1.5.3 Bagi Peneliti

1. Mengimplementasikan ilmu yang telah didapat;
2. Menambah wawasan dan keahlian dalam pembuatan sebuah website;
3. Dapat menyelesaikan Skripsi sebagai syarat kelulusan program strata satu STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode dengan cara mengumpulkan data mengenai keadaan secara langsung dari lapangan atau tepatnya yang menjadi objek penelitian untuk mendapatkan data secara relevan. Metode penelitian ini meliputi sebagai berikut :

1. Survey

Penulis melakukan Survey pada Kerajinan Bambu Om Jaiman dengan cara mengidentifikasi permasalahan yang ada.

2. Interview

Penulis melakukan interview langsung dengan Bapak Suraji selaku pemilik perusahaan, meliputi: identifikasi masalah, visi dan misi perusahaan, sejarah, keunggulan kerajinan bambu, pasar yang dituju, pengaturan harga jual dan omset perbulan.

3. Observasi

Penulis melakukan observasi yaitu dengan melihat secara langsung proses transaksi, pemesanan, dan pembayaran dengan pencatatan hasil-hasil kegiatan yang dilakukan.

4. Studi Pustaka

Dalam penulisan ini tidak terlepas dari data-data yang terdapat dari buku-buku menjadi referensi seperti pedoman penulisan Skripsi, dan buku-buku lain yang digunakan sebagai landasan teori.

5. Metode Dokumentasi

Metode yang dilakukan dengan mengambil data dari arsip atau dokumen dari Karya Kerajinan Bambu Dari dokumentasi penulis memperoleh data-data yang akan dimasukkan ke dalam *website*.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penjelasan Laporan Skripsi ini lebih sistematis dan terarah maka penulisan Skripsi disusun dengan sistematika penyusunan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini diuraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tools/software* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis masalah dan perancangan sistem yang akan dibuat. Meliputi analisis terhadap masalah sistem yang sedang berjalan, perancangan sistem, database, dan interface agar sistem dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba program. BAB IV ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya berupa penjelasan.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian beserta saran-saran yang diberikan untuk pengembangan web selanjutnya.

