

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu dan teknologi yang berkembang dengan cepat ini turut membantu manusia dalam memenuhi tata peradaban baru di era teknologi yang diciptakan untuk meringankan beban aktifitas sehari-hari. Komputer tidak hanya digunakan sebagai mesin ketik elektronik, melainkan sudah digunakan untuk meningkatkan produktifitas kerja dan usaha.

Saat ini fungsi komputer lebih kompleks, antara lain sebagai alat pendukung dalam entertainment untuk hasil yang menarik, kemudahan dalam pengoperasian (*user friendly*). Keberadaan internet pun sudah tidak asing lagi bagi semua masyarakat. Dengan internet kita dapat mencari segala informasi yang kita butuhkan dengan mudah, sehingga memungkinkan kita memperoleh informasi yang aktual secara cepat.

Dengan alasan ini membuat layanan untuk memberikan informasi dan media promosi dalam bentuk aplikasi berbasis website. Website adalah salah satu sarana yang ada di dalam internet. Website merupakan tempat sekumpulan informasi, gambar, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis mengenai suatu objek yang ditujukan untuk kalangan umum dan disebarluaskan secara global melalui jaringan internet. Objek tersebut dapat berupa perusahaan, profil pribadi, pengetahuan, iklan, dan lain sebagainya.

Maximo Performance merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang industri jasa perbengkelan, dimana kinerjanya memberikan layanan jasa service sepeda motor, juga modifikasi sepeda motor terutama modifikasi sepeda motor balap, dan sperpart sepeda motor.

Maximo Performance ingin mengembangkan perusahaanya dalam bidang informasi. Salah satu keinginan yang masih belum terlaksana adalah pembuatan sistem informasi yang memanfaatkan teknologi berbasis internet, karena selama ini pihak Maximo Performance belum mempunyai media untuk menyajikan informasi tentang perusahaan, sehingga informasi yang didapat tidak lengkap dan sangat sulit. Hal tersebut menimbulkan kesulitan bagi masyarakat yang berada jauh dari lingkungan Maximo Performance untuk memperoleh informasi yang diperlukan, jadi perlu adanya media informasi yang berupa website yang memuat berbagai informasi tentang Maximo Performance yang dapat diakses oleh semua lapisan masyarakat.

Dari uraian di atas, maka penulis akan mengambil judul **"Sistem Informasi Pada Maximo Performance Yogyakarta Sebagai Media Promosi dan Informasi Berbasis Website."**

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka diambil permasalahan dalam penelitian,yaitu:

Bagaimana pembuatan desain website dan membangun aplikasi website untuk mempromosikan Maximo Performance ?.

1.3 Batasan Masalah

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

1. Profil Maximo Performance.
2. Aspek keamanan yang terdapat di website ini tidak dijelaskan secara detail.
3. Pembuatan website ini tidak lepas dari beberapa software yang digunakan. Software-software tersebut antara lain :
 - a. Adobe Dreamweaver sebagai web editor Web Server Apache.
 - b. Adobe Photoshop sebagai image editor .
 - c. Apache sebagai web server.
 - d. Mysql database server.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Sebagai syarat kelulusan program Strata-1 jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMiKOM Yogyakarta".
2. Dengan mengoptimalkan pemberian informasi yang jelas, mudah, dan tepat pada calon konsumen, diharapkan Maximo Performance dapat berkembang dengan lebih cepat.

3. Mencari lebih dalam terhadap masalah yang dihadapi, mempelajari bagaimana cara membuat web yang menarik dan efektif guna mempromosikan Maximo Performance sebagai salah satu alternative penyebaran informasi melalui media internet.

A. Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis.
 - a. Menambah pengetahuan dalam pembuatan sistem informasi berbasis website yang menarik dan efektif khususnya dalam bidang pemasaran.
 - b. 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. Bagi Maximo Performance.

Sebagai media promosi yang lebih efektif tanpa mengenal batasan ruang dan waktu.
3. Bagi Ilmu Pengetahuan.

Dapat menambah kepustakaan dibidang ilmu komputer berdasarkan penerapan yang ada dalam kenyataan dan sebagai masukan bagi pihak lain yang membutuhkan di dalam pengembangan wawasan ilmu pengetahuan, khususnya website dalam bidang pemasaran dan system informasi.

1.6 Metode Penelitian

Dalam pencarian fakta dan pengumpulan data-data yang dibutuhkan sebagai sumber untuk melakukan penyusunan skripsi ini digunakan beberapa metode penelitian, yaitu:

1. Metode Observasi.

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung ditempat penelitian terhadap seluruh kegiatan yang dilakukan.

2. Metode Wawancara.

Metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung terhadap berbagai hal yang diperlukan dengan pihak yang bersangkutan yang dipercaya untuk menjadi narasumber agar memperoleh data yang diperlukan.

3. Metode Kepustakaan.

Metode pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari referensi buku-buku. Sehingga mendapatkan informasi dari literatur-literatur yang ada, baik berupa brosur, foto dan lain-lain yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

1.7 Tahapan Penelitian

Pembuatan atau penyusunan skripsi ini dilakukan dengan melalui tahapan – tahapan penelitian dengan eliminasi waktu dan tahapan sebagai berikut.

1. Persiapan

Persiapan penelitian baik dari segi materil maupun spirituil guna untuk melakukan penyusunan skripsi.

2. Pengajuan Proposal

Mengajukan proposal guna memperoleh izin objek penelitian dan pembimbing skripsi dari STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

3. Pengambilan Data

Data yang diambil digunakan sebagai acuan dalam perancangan program dan untuk mendukung skripsi ini.

4. Analisis Data

Menganalisa permasalahan lebih mendalam dari data yang telah didapat, serta menentukan pemecahan masalah yang ada dalam sistem.

5. Perencanaan Program

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam desain program selanjutnya.

6. Pembuatan Laporan

Menyusun laporan skripsi dengan permasalahan yang sudah ada secara sistematis diambil dari permasalahan yang sudah dianalisa.

7. Desain program

Desain dilakukan meliputi desain sistem dan desain database.

8. Uji coba Program

Pengujian program ini dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat dengan bantuan software tersebut sudah berjalan baik sesuai dengan yang diharapkan.

1.8 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini tersusun dalam 5 (lima) bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut.

1. BAB I PENDAHULUAN.

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dilakukan penelitian, manfaat yang akan didapat dari dilakukannya penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI.

Pada bab ini akan dikemukakan secara umum tentang pengertian informasi dan promosi, serta pengetahuan dasar tentang internet dan teknologi yang mendukung dalam pembuatan website.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.

Bab ini menguraikan tentang gambaran umum Maximo Performance sebagai objek penelitian, serta membahas tentang analisis sistem yang dibuat dan desain sistem yang diusulkan.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.

Pada bab ini akan dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian serta desain yang dibuat. Sehingga dapat dilakukan testing sistem dan kemudian pengimplementasian sistem.

5. BAB V PENUTUP.

Dalam bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran yang bersifat konstruktif untuk mendapatkan hasil yang lebih baik di masa mendatang.

1.9 Jadwal Kegiatan

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

Kegiatan	Januari				Februari				Maret				April				Mei			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Persiapan	■	■																		
Pengumpulan Data		■	■	■	■	■	■	■												
Analisis data					■	■	■	■												
Merancang Sistem									■	■	■	■								
Programming													■	■	■	■				
Uji Coba Program																	■	■	■	■
Membuat Laporan																				■