

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penjualan dan pemasaran merupakan bagian dari kegiatan perdagangan. Fungsi keduanya sulit untuk dipisahkan dan bertanggungjawab dalam menjual produk-produk atau layanan perusahaan. Pemasaran terutama berurusan dengan mengidentifikasi pelanggan dengan produk atau layanan perusahaan, mengetahui apa yang mereka butuhkan, merencanakan dan mengembangkan produk dan jasa untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Sedangkan penjualan berurusan dengan menghubungi pelanggan, menjual produk dan jasa, menerima pesanan dan menindaklanjuti penjualan¹. Dan semua itu dapat tercapai dengan adanya informasi.

Informasi adalah suatu sumber daya yang dibutuhkan dalam mengelola bisnis pada zaman modern yang perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin maju pesat. Untuk mendapatkan suatu informasi, manusia melakukan suatu bentuk komunikasi dalam berbagai cara. Informasi dapat berupa sesuatu yang dikomunikasikan antara orang satu dengan orang lain, yaitu berbentuk *audio* dan dalam bentuk *visual* yaitu dokumentasi gambar maupun tulisan.

Manusia dapat melakukan suatu pekerjaan dengan mudah dengan bantuan teknologi hampir semua jenis pekerjaan. Menjamurnya penggunaan *internet* benar-

¹ Kenneth C.Laudon dan Jane (diterjemahkan oleh Erwin Philippus), *Sistem informasi Manajemen, Mengelola Perusahaan digital* (Edisi 8, Yogyakarta : Penerbit Andi 2005), hal.62

benar mengubah kehidupan kita semua. Tempat dan jarak yang dulu memisahkan sekarang makin tidak terasa dampaknya.

Kini dengan hadirnya *internet*, kita dapat melakukan bisnis dengan lebih mudah dan murah, kita dapat menampilkan berbagai informasi tentang produk dan layanan yang disediakan, bahkan kita dapat *update* informasi yang ditampilkan kapan saja, tanpa perlu menghabiskan banyak biaya. Pelangganpun dapat mengakses informasi yang mereka butuhkan kapan saja dan dimana saja dengan cepat serta melihat tampilan produk yang disediakan dan membuat banyak pilihan.

Kurangnya media informasi tambahan yang menyajikan informasi tentang produk kerajinan tangan atau *handicraft* dan *furniture* yang dipasarkan secara lengkap dan *global* yang bisa di *akses* dan diterima oleh masyarakat luas menjadi hambatan kurang efektifnya dalam pemasaran. Dengan adanya masalah tersebut, maka dibutuhkan suatu sistem yang dapat bersifat *online* yaitu dengan menggunakan fasilitas *website* . Dengan *website* ini, pelanggan dapat melihat informasi produk secara *online* sehingga tidak perlu mengikuti pameran atau datang ke tempatnya langsung. Dengan hadirnya teknologi *internet* maka diharapkan dapat lebih memperluas jaringan pemasaran *handycraft* secara *global*.

Dari uraian diatas maka penulis tertarik untuk mengangkat tema skripsi dibidang *programming web* dengan judul "Aplikasi web interaktif dan dinamis pada PT Planet Handicraft Bali dengan menggunakan teknologi AJAX".

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang ada, timbul permasalahan yang sering muncul dan dihadapi pihak perusahaan, berdasarkan masalah di atas maka dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun suatu *website* sebagai media penyampaian informasi untuk mendukung pemasaran dan meningkatkan penjualan produk pada PT Planet Handicraft Bali?
2. Bagaimana membuat suatu *website* yang selalu *up to date* dan mudah dalam pemeliharannya?
3. Bagaimana membuat tampilan halaman web yang *interaktif* dan *dinamis*?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat dalam dunia *internet* cakupannya cukup luas, maka perlu batasan masalah mengenai pembuatan aplikasi *web* dengan harapan informasi yang dihasilkan dapat lebih berkualitas. Adapun batasan permasalahannya sebagai berikut:

1. Pembuatan web ini menggunakan teknologi AJAX.
2. Situs ini memberikan informasi tentang produk-produk kerajinan tangan atau handicraft dan furniture secara bebas dan detail hanya kepada pengunjung yang sudah mempunyai password atau terdaftar dengan cara login terlebih dahulu.
3. Untuk menu pemesanan produk-produk kerajinan tangan atau handicraft dan furniture hanya sampai pada proforma order. Informasi lebih lanjut

mengenai order dilakukan via email atau telepon, sesuai dengan permintaan perusahaan

4. Situs ini tidak sampai pada pembayaran online, pembayaran dilakukan berdasarkan kesepakatan kedua belah pihak
5. Pemodelan dengan menggunakan "tool" UML.
6. Penulis hanya membatasi pada masalah di atas dan tidak membahas tentang keamanan web secara luas.
7. Software yang di gunakan adalah Xampp Server (Apache sebagai Web server, PHP sebagai database server, My SQL sebagai side-server programming), Macromedia Dreamweaver sebagai *editor script*, Mozilla Firefox sebagai web browser dan Adobe Photoshop CS.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Setiap penelitian yang akan dilakukan pasti ada maksud dan tujuan.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1.4.1 Bagi Perusahaan

1. Merancang sebuah *website* sebagai media informasi dan promosi yang dapat mendukung kegiatan pemasaran.
2. Mengoptimalkan penyampaian informasi produk handicraft kepada *customer*.
3. Meningkatkan keunggulan bersaing dengan bisnis lain.
4. Perusahaan dapat menerapkan kegiatan pemasaran dengan lebih efektif.

1.4.2 Bagi Mahasiswa

1. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan jenjang STRATA I pada SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA.
2. Menerapkan sekaligus mempraktekkan teori yang selama ini didapat selama kuliah di STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA dan mempelajari ilmu baru.
3. Menambah wawasan dan sebagai modal dasar dalam memasuki dunia kerja.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam membangun aplikasi ini adalah :

1. Metode Wawancara (*Interview*)
Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengajukan tanya jawab secara langsung dengan pimpinan dan karyawan pada perusahaan tersebut.
2. Metode Dokumentasi
Yaitu metode pengumpulan data dengan cara meneliti dan menyalin catatan yang diperoleh dari perusahaan secara langsung mengenai data yang berhubungan dengan penelitian.
3. Metode Kepustakaan
Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengambil materi dari buku-buku kepustakaan yang berhubungan dengan sistem pengolahan data barang.

1.6 Sistematika Penulisan

Seperti umumnya laporan penelitian ilmiah, maka pada laporan skripsi ini meliputi :

1. BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang judul, latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, metode pengumpulan data dan tabel jadwal penelitian.

2. BAB II Landasan Teori dan Tinjauan Umum

Bab ini menjelaskan tentang landasan teori dalam pembuatan aplikasi *situs web* menggunakan teknologi *AJAX* dan *software* pendukungnya serta tinjauan umum tentang perusahaan.

3. BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini akan menjelaskan tentang analisis kebutuhan sistem dan perancangan sistem secara umum serta hasil-hasil penelitian yang telah dilaksanakan selama pembuatan aplikasi sehingga dapat memberikan informasi baru dengan lebih cepat dan efektif

4. BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini akan menjelaskan tentang implementasi dan uji coba terhadap aplikasi situs web pada PT Planet Handicraft Bali.

5. BAB V Penutup

Pada bagian ini berisi kesimpulan dan saran yang merupakan hasil dari penelitian yang telah dilakukan.

1.7 Jadwal Rencana Penelitian

Jadwal rencana penelitian dibuat sebagai acuan waktu dalam melakukan kegiatan penelitian mulai pengajuan proposal sampai pengumpulan laporan, sehingga kegiatan penelitian dapat berjalan dengan baik.

Tabel 1.1 Jadwal rencana penelitian

No	Kegiatan	Bulan			
		April	Mei	Juni	Juli
1	Pengajuan proposal				
2	Pengesahan proposal				
3	Pengambilan dan Analisis Data				
4	Pengelolaan Data				
6	Penyusunan Laporan				
7	Penulisan Laporan				
8	Pengumpulan Laporan				