

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi saat ini, sangat diperlukan informasi yang cepat, tepat, efisien, dan akurat. Komputer sebagai wujud dari teknologi informasi, berperan sangat besar sekali dalam mewujudkan sistem informasi jarak jauh, yaitu dengan adanya sistem di mana sebuah komputer di suatu tempat dapat berhubungan dengan komputer di tempat lain, tanpa ada batasan jarak dan waktu yang disebut dengan jaringan internet. Dengan melalui internet kita dapat dengan mudah menerima dan memasukkan segala informasi dan data.

Promosi merupakan salah satu usaha untuk mengenalkan produk kepada masyarakat. Promosi menggunakan internet mampu membantu perusahaan untuk menawarkan produk dan jasa kepada masyarakat dengan harga dan biaya produksi yang lebih rendah serta dapat meningkatkan efisiensi perusahaan. Keterhubungan global (*global connectivity*) melalui internet dan kemudahan penggunaan (*ease of use*) dapat menyediakan akses kepada dunia bisnis dan perorangan yang secara normal akan sulit dilakukan. Perusahaan dapat secara langsung menghubungi kepada pemasok, rekan bisnis, atau pelanggan perorangan dengan biaya rendah, meskipun terletak sangat jauh secara geografis. Pengusaha dapat mencari outlet baru untuk produk dan jasa yang ditawarkan secara lebih luas karena internet memfasilitasi transaksi silang batas (*cross-border transaction*) dan informasi mengalir lebih cepat.

Sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, khususnya dunia maya, website adalah media yang sangat tepat untuk mempublikasikan

perusahaan, di mana informasi dapat diakses dengan cepat, kapan dan di mana saja. Dengan alasan inilah, penyusun membuat layanan informasi guna menunjang publikasi dan promosi perusahaan dalam bentuk aplikasi berbasis website dengan judul **“ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI PRODUK SETIA FURNITURE UKIR JEPARA DI SLEMAN YOGYAKARTA”**.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan melihat latar belakang di atas, penulis menerapkan rumusan masalah:

1. Bagaimana menyajikan informasi yang lengkap tentang “SETIA FURNITURE UKIR JEPARA” berkenaan dengan sejarah, visi dan misi, struktur organisasi, serta informasi yang sesuai dengan produk yang berubah sesuai dengan keadaan yang terjadi saat ini agar nantinya konsumen mengetahui apa yang menjadi produ terbaru dan mana produk yang lama?
2. Bagaimana merancang website yang interaktif sehingga informasi yang disajikan dapat diakses dengan cepat dan mudah dimengerti dalam penyajian infromasinya. Di mana akhirnya informasi tersebut akan mempengaruhi nilai manfaat yang lebih, baik bagi pihak penguji maupun pengakses informasi?

1.3 Batasan Masalah

1. Penelitian yang dilakukan sebatas hal-hal yang berhubungan dengan analisis, perancangan, dan implementasi website. Hal lain yang berada di luar hal tersebut tidak penulis jelaskan dalam laporan penelitian.

2. Untuk pengamanan sistem website, menggunakan sistem pengamanan bertingkat hanya pada program aplikasi yang penulis buat. Sedangkan hal lain yang berhubungan dengan pengamanan sistem lebih lanjut seperti masalah jaringan dan lain sebagainya yang berada di luar masalah tersebut, tidak penulis bahas dalam laporan penelitian.

1.4 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud penulisan skripsi ini adalah :

1. Bagi Penulis
 - a. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan jenjang Program Stratal pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
 - b. Untuk menerapkan disiplin ilmu yang telah penulis dapat, baik di dalam maupun di luar bangku kuliah.
2. Bagi Instansi
 - a. Sebagai bahan pertimbangan instansi untuk menentukan kebijaksanaan dalam rangka meningkatkan kinerja.
 - b. Merupakan masukan yang sangat berarti bagi "SETIA FURNITURE UKIR JEPARA" dalam proses transaksi melalui website.
 - c. Agar "SETIA FURNITURE UKIR JEPARA" lebih dikenal masyarakat luas.

Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah bagaimana membuat suatu program aplikasi website menggunakan XAMPP-PHP dan MySQL, serta untuk menambah pengalaman mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja.

1.5 Metode Penelitian

Untuk melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data dalam pemecahan masalah, penyusun menggunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Kepustakaan, yaitu cara yang dilakukan dengan membaca teks book, literatur-literatur dan lain-lainnya untuk mendapatkan dasar-dasar teoritis tentang masalah sistem informasi katalog.
2. Penelitian lapangan yaitu cara yang digunakan dengan meneliti secara langsung pada obyek yang diteliti. Melalui :
 - i. Observasi / pengamatan yaitu mengadakan pengamatan langsung pada obyek yang diteliti untuk memperoleh informasi tambahan, yang dapat dijadikan bahan penulis.
 - ii. Interview atau wawancara yaitu mengadakan tanya-jawab langsung yang berlandaskan pada tujuan penelitian dengan obyek yang dimiliki untuk memperoleh data yang konkrit dan lengkap sebagai bahan analisa dalam penelitian.
3. Studi Internet, yaitu melakukan dengan cara mengambil dan mempelajari data situs yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi yang berbasis e-commerce.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini akan disusun dalam lima Bab yang terdiri dari :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis akan menjelaskan tentang latar belakang masalah perkembangan teknologi saat ini khususnya dalam bidang teknologi informasi, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, sistematika penulisan dan jadwal rencana kegiatan.

BAB II : DASAR TEORI

Pada bab ini penulis akan menjelaskan kegunaan dan kelebihan perangkat lunak yang digunakan untuk membangun website serta cara kerja perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan dalam membangun aplikasi website.

BAB III : ANALISIS SISTEM

Dalam Bab III ini akan dibahas tentang gambaran umum organisasi serta analisis sistem yang ada (identifikasi masalah, analisis PIECES, analisis kebutuhan sistem) dan analisis sistem yang diusulkan (analisis data, teknologi, dan kelayakan).

BAB IV : DESAIN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Dalam Bab IV akan dibahas mengenai perancangan aplikasi yang diusulkan dan implementasi sistem.

BAB V : PENUTUP

Akhir dari uraian ini, penulis mencoba untuk menyimpulkan dan memberi saran dari apa yang telah dibahas, sehingga nantinya bermanfaat bagi penyusun, lembaga, dan pembaca sekalian

