

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di Era komputerisasi abad ke 21 sekarang ini, dunia internet sudah tidak asing lagi. Perusahaan dunia maupun Indonesia, Universitas, sekolah, lembaga pemerintahan, toko, hotel, dll, melakukan strategi periklanan untuk pemasaran dengan menggunakan senjata periklanan atau pemasaran dengan e-Commerce/ internet. Pada saat ini manajemen informasi cenderung kearah publikasi elektronis dan meninggalkan pelayanan secara analog (non elektronik). Kehadiran teknologi media internet menyebabkan perlunya seorang eksekutif yang menangani manajemen secara keseluruhan pada tingkat tertinggi. Situs web yang efektif merupakan salah satu strategi yang harus dijalankan oleh organisasi yang bergerak di bidang media *online*.

Nilai dari Internet terletak pada kemampuannya untuk mempermudah pekerjaan dan dengan biaya rendah menghubungkan banyak orang dari berbagai tempat diseluruh dunia tanpa dibatasi ruang dan waktu. Seseorang yang mempunyai alamat Internet (Internet address) dapat berinteraksi dengan suatu komputer dan menggunakan komputer lain dalam suatu jaringan, tidak memandang dimana lokasinya, kapan waktunya, apa tipe komputernya dan menggunakan jenis sistem operasi apa saja. 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.

Perkembangan teknologi informasi, telekomunikasi, dan internet menyebabkan mulai menjamurnya aplikasi bisnis yang berbasis internet. Salah satu aplikasi yang terus mendapat perhatian banyak orang adalah penjualan atau sering disebut e-commerce. Perdagangan dengan teknologi internet akhir-akhir ini telah semakin marak dengan bermunculan ribuan perusahaan yang menawarkan barang dagangan di internet. Peluang pasar yang semakin besar yang terdapat pada komunitas internet sayang sekali bila dilewatkan.

Internet juga akan menjadi media utama dalam melakukan operasi bisnis. Hal ini disebabkan berbagai kemudahan yang diberikan oleh media Internet tersebut. Disamping itu juga kelebihan menggunakan website/ internet yang mampu menekan biaya operasional organisasi. Perusahaan yang ingin berkompetisi dan bertahan dalam lingkungan bisnis saat ini, maka penggunaan strategi pemasaran dengan membangun sebuah website untuk mendukung operasi bisnisnya tidak dapat ditunda lagi.

Dengan melihat perkembangan teknologi internet di atas tersebut, maka Coklat Cafeshop mengadakan perubahan pada Sistem informasi pemasaran yang semula masih menggunakan media offline seperti melalui media cetak, memperkerjakan sales dan selebaran, sekarang dikembangkan sistem informasi pemasaran berbasis internet dengan harapan memberikan pelayanan dan informasi secara cepat dan efisien serta cakupan pangsa pasar yang luas sampai belahan dunia sekalipun.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan melihat latar belakang masalah yang ada sebagai mana yang diterangkan diatas tersebut maka dalam hal ini dapat dirumuskan permasalahan. Masalah pemasaran berbasis website merupakan permasalahan bagi perusahaan, bagaimana perusahaan tersebut dapat mengelola agar dia bisa dikenal oleh masyarakat secara luas seluruh Indonesia ini, bahkan secara internasional. Dengan memperhatikan masalah itulah perusahaan tersebut dapat maju berkembang pesat mengikuti teknologi dan perkembangan dunia internet.

Disini juga masih terdapat permasalahan yang perlu diperhatikan di dalam menganalisis dan perancangan website, yaitu

1. Bagaimana menggunakan metode berorientasi obyek dengan menggunakan UML untuk merancang website Coklat Cafeshop?

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan masalah dalam penulisan skripsi ini, tanpa mengurangi nilai pokok yang terkait dengan permasalahannya, maka penulis membatasi permasalahan dalam pembuatan website ini, yang berisi antara lain: profil Coklat Cafeshop, tentang coklat, event, lokasi, kontak, guestbook, polling, menu baru, dan forum. User (pengguna) dari situs web yang penulis bangun yaitu untuk konsumen Coklat Cafeshop pada khususnya dan masyarakat pengguna internet pada umumnya.

Dan pada Admin hanya diperuntukkan bagi Administrator yang bertugas mengupdate informasi dengan menggunakan password tertentu.

Metode yang digunakan untuk memodelkan rancangan website ini adalah UML dan dengan menggunakan diagram Use Case.

Penulis hanya membahas sesuai dengan batas masalah yang tertera diatas, penulis tidak membahas tentang keamanan web, serta jaringan secara menyeluruh pada penelitian ini. Sedangkan untuk membuat situs web ini penulis menggunakan beberapa piranti antara lain :

1. Sistem operasi yang digunakan adalah Windows Xp Sp2.
2. Software yang dipakai antara lain :
 - a. Macromedia Dreamweaver MX sebagai web editor.
 - b. Adobe Photoshop sebagai image editor.
 - c. Apache sebagai web server.
 - d. MySQL sebagai database editor.
 - e. Script HTML sebagai client side scripting.
 - f. Script PHP sebagai server side scripting.

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah sebagai syarat kelulusan Program Strata I pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STIMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dari metode-metode yang ada penulis menggunakan :

a. Wawancara (*interview*)

Yaitu suatu metode pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab langsung dengan responden. Dengan menggunakan metode wawancara informasi yang diperoleh akan lebih jelas dan lebih mendetail. Karena dapat langsung bertanya pada klien jika informasi yang diberikan kurang jelas.

b. Pengamatan (*observasi*)

Yaitu suatu metode pengumpulan data dengan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pendataan secara cermat dan sistematis. Sehingga dapat melihat langsung apa yang sedang dikerjakan, mendefinisikan/ mengidentifikasi kegiatan / pekerjaan yang rumit dan sulit diterangkan.

c. Metode Kepustakaan

Yaitu metode yang digunakan dengan mempelajari literatur, catatan dan bacaan lain yang digunakan untuk penyampaian informasi bagi penulisan.

d. Akses Data di Internet

Yaitu dengan melakukan penelitian dengan cara mengambil dan mempelajari data-data dari situs yang berhubungan dengan pembuatan skripsi ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Disini dibahas latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, serta sistematika penulisan skripsi.

BAB II Landasan Teori

Dalam bab ini membahas landasan teori, berisikan uraian sistematis dari teori yang ada pada literature maupun penjabaran tinjauan pustaka yang mendasari pemecahan masalah.

BAB III Tinjauan Umum dan Analisis

Dalam bab ini membahas penjelasan tentang tinjauan umum Coklat Cafeshop dan gambaran umum analisis sistem.

BAB IV Perancangan Sistem

Bab ini menguraikan tentang tahap meletakkan sistem supaya siap untuk di implementasikan dan perancangan interface.

BAB V Testing dan Implementasi

Pada bab ini berisi tahap implementasi perancangan dan ulasan hasil pengujian website.

BAB VI Penutup

Bab ini berisi kesimpulan tugas akhir dan saran yang berisi kemungkinan pengembangan penelitian selanjutnya.

1.7 Jadwal Penelitian

Table 1.1. Jadwal Penelitian

No	KET/Bulan	Februari 09				Maret 09				April 09				Mei 09			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengambilan dan Pengolahan data	■	■	■	■												
2	Analisis sistem informasi					■	■	■	■								
3	Pembuatan Aplikasi									■	■	■	■	■	■	■	■
4	Implementasi													■	■	■	■
5	Pembuatan Laporan													■	■	■	■