

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Clothing Finale selama ini melakukan penyebaran informasi dan promosi kepada masyarakat menggunakan Flyer Sticker dan spanduk yang dirasa masih ada kekurangan-kekurangannya. Media penyampaian informasi dan promosi dengan menggunakan Flyer Sticker dan spanduk, kinerjanya sedikit kurang efektif dan efisien yaitu muatan informasi yang terbatas dan proses *update* yang relatif kurang menguntungkan baik menyangkut waktu dan biaya.

Bila adanya situs web pada Clothing Finale yang merupakan salah satu media informasi dan promosi bagi perusahaannya, sehingga informasi mengenai Clothing Finale dapat disajikan secara akurat dan bisa diupdate setiap saat. Melihat permasalahan tersebut maka dicoba untuk mengambil judul dengan **"Membangun Situs Web Sebagai Media Informasi dan Promosi Pada Clothing Finale"**.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara menyampaikan informasi dan promosi Clothing Finale yang efektif dan efisien kepada masyarakat khususnya anak muda?
2. Apakah dengan dibangunnya situs web sebagai media informasi dan promosi pada clothing Finale akan mampu meningkatkan citra?

1.3. Batasan Masalah

Penulisan skripsi ini lebih difokuskan pada Membangun Situs Web Sebagai Media Informasi dan Promosi Pada Clothing Finale, yang berisi antara lain :

1. Shop Online

Halaman Shop Online ini berisi produk-produk lama dan terbaru.

2. News & Event

Halaman News & event ini akan mengulas berita dan iven yang di ikuti oleh Clothing Finale.

3. Available

Halaman Available ini akan menampilkan alamat dan distro yang menjadi titik distribusinya Finale.

4. Links

Halaman Links akan menampilkan patner-patner Finale.

5. Size Information

Halaman Size Information akan menampilkan ukuran produk Finale cowok dan cewek.

Software yang digunakan dalam pembuatan Website ini yaitu sebagai berikut :

1. Apache sebagai web server.
2. Macromedia Dreamweaver MX sebagai web editor.
3. MySQL sebagai database.

4. PHP dan HTML sebagai scriptnya.
5. Corel Draw sebagai tempat pembikinan desain.
6. Adobe Photoshop 7.0 sebagai editor gambar.
7. Flash MX 2004 sebagai animasi sederhana.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S1 pada program studi Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Untuk membuat sistem informasi dan promosi berbasis web bagi Clothing Finale.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Sebagai Syarat Untuk memenuhi kelulusan dan mencapai gelar S.Kom
2. Menaikkan citra Finale dan meningkatkan penjualan

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut:

1.6.1 Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari objek yang diteliti, data ini diperoleh dengan metode:

1.6.1.1 Metode observasi

Metode ini merupakan metode pokok pertama yang akan diterapkan dalam menganalisis permasalahan yang ada dengan melakukan pengamatan langsung ke Clothing Finale guna memperoleh data yang akurat yang ada dalam proses berlangsungnya aktivitas kerja, baik kerja mesin maupun manusia dalam perusahaan.

1.6.1.2. Metode wawancara

Metode ini merupakan metode pokok kedua yang penulis lakukan, yaitu wawancara langsung dengan pihak-pihak yang terkait melalui pertanyaan-pertanyaan kepada responden (karyawan dan Owner Distro) dengan permasalahan yang akan dipecahkan.

1.6.2 Data Sekunder (Pustaka)

Yaitu suatu metode mengumpulkan data yang dilaksanakan dengan membaca dan mempelajari buku-buku literature yang ada hubungannya dengan masalah pembahasan dalam penyusunan skripsi ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika di dalam penulisan skripsi ini dapat dipaparkan secara singkat sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini akan diuraikan tentang perkembangan internet, sejarah dan perkembangan web dan sistem perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Perancangan website, pertimbangan dalam desain, tinjauan umum pembuatan situs, relasi antar tabel, rancangan database, struktur tabel.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Penjelasan tentang rancangan implementasi umum dan penempatan di internet, media periklanan webside dan tampilan manual webside.

BAB V : PENUTUP

Kesimpulan dan saran.

