

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan adalah salah satu bagian yang tidak dapat dipisahkan dari perkembangan peradaban manusia, bagaimana dulu manusia hanya mempunyai peradaban yang sangat sederhana untuk kemudian terus berkembang dan berkembang kearah yang lebih maju mengikuti perubahan jaman. Walaupun ilmu pengetahuan seperti pisau bermata dua yang satu sisi bisa sangat memajukan tapi disisi lain bisa sangat merugikan tapi kita tidak dapat pungkiri bahwa perkembangan peradaban dan kemajuan teknologi sangat memudahkan urusan manusia dalam segala kegiatannya.

Tahap demi tahap peradaban telah dilalui, dan tanpa kita sadari kita telah berada di tahap globalisasi dimana dunia seperti tidak ubahnya dari seukuran genggam tangan, tidak ada lagi batasan orang untuk berinteraksi selama mempunyai koneksi internet selama itu pula kita bisa berhubungan dengan orang dibelahan dunia manapun dibawah naungan jaringan besar bernama internet, internet telah merubah kebiasaan dan perilaku manusia selama ini.

Internet sendiri dalam hal ini perkembangan sistem informasi sangat banyak ragam fungsi dan manfaatnya, jika dimanfaatkan dengan benar maka akan banyak sekali manfaatnya yang bisa dinikmati oleh manusia.

Salah satu contoh pemanfaatan internet dengan *fositip* adalah menjadikan *website* sebagai profil atau toko dunia maya, dimana kita bisa mengunjungi dan berinteraksi dengan pemilik toko, misalkan dulu kita hanya mengenal sistem bertransaksi tradisional dengan cara bertatap muka ditempat, sekarang orang-orang bisa memanfaatkan *website* untuk memudahkan transaksinya, tidak lagi terhalang ruang dan waktu menembus batas kekurangan dengan hanya bermodalkan koneksi internet.

Atas dasar latar belakang masalah yang dihadapi serta sejarah yang sangat panjang tentang kemajuan teknologi informasi itulah yang menyebabkan penulis memutuskan untuk mengambil kasus tentang perancangan sistem informasi dan promosi pada distro viking bogor, distro viking bogor sendiri adalah salah satu unit usaha yang awalnya bergerak dibidang penjualan pakaian dan segala atribut yang berhubungan dengan viking (sebutan untuk suporter fanatik Persib Bandung), tapi seiring berjalannya waktu dan bertambahnya permintaan maka produk pun ditambah dengan produk-produk lain dari lingkup produk dunia sepakbola lainnya, tanpa mengesampingkan produk viking sebagai produk utama.

Setelah melakukan penelitian mendalam penerapan aplikasi teknologi *website* sebagai sarana promosi ini cocok untuk diterapkan pada distro viking bogor, karena pangsa pasar dari distro ini sendiri adalah anak muda yg tentu saja sangat tidak asing dengan dunia internet pada umumnya dan *website* pada khususnya, dimana pangsa pasarnya sendiri sangat luas

tidak hanya terpaku di kota bogor semata, maka diharapkan dengan adanya website distro ini bisa merebut pangsa pasar anak muda pecinta sepakbola yang selama ini belum tersentuh baik yang ada di kota bogor maupun kota lainnya sehingga akan menambah pelanggan untuk kemudian meningkatkan keuntungan.

1.2 Rumusan Masalah

Sejauh ini distro viking bogor belum mempunyai media pemasaran yang efektif. Promosi hanya bersifat umum dan jangkauannya lokal hanya terbatas pada sekitar kota tempat berdirinya distro saja. Maka atas pertimbangan itu dan dengan tujuan untuk perkembangan distro yang lebih baik lagi, dibidiklah teknologi informasi dalam hal ini internet/website sebagai solusi untuk media promosi yang lebih luas.

Dari semua uraian dan latar belakang masalah diatas maka bisa diambil rumusan masalah yang dihadapi distro viking bogor sebagai berikut:

Masih digunakannya pendataan stock barang, dan pengolahan data secara manual sehingga tentu saja tidak efisien secara waktu, masih menggunakan cara promosi konvensional seperti brosur poster dan lainnya yang tentu saja jangkauan promosi dan pasar yang tersentuh juga hanya pada area lokal saja. Sehubungan dengan hal tersebut maka dapat dirumuskan masalah yang dihadapi penulis di dalam pembuatan aplikasi ini, yaitu:

“Bagaimana cara merancang website interaktif sebagai media promosi pada Distro Viking Bogor”, Sehingga bisa membantu memperluas

jangkauan promosi yang pada akhirnya dapat membantu perkembangan distro menjadi lebih baik lagi.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah tidak menyimpang dari tujuan penelitian, maka berikut adalah beberapa batasan yang perlu dibuat, yaitu:

- a. Bagaimana informasi pada aplikasi *website* dapat di *update* dengan mudah pada waktu yang diinginkan sesuai dengan tujuan aplikasi ini, yaitu *website* yang dinamis.
- b. *Software* yang digunakan adalah web server XAMP yang terdiri dari PHP dan MySQL.
- c. Aplikasi ini dibangun menggunakan Macromedia Dreamweaver 8 dan Adobe Photoshop 7 untuk desain templatnya.
- d. *Website* ini akan menampilkan halaman-halaman web yang statis maupun dinamis mengenai Distro Viking, seperti: sejarah distro, profil distro, galeri, produk, layanan, cara pemesanan.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud Penelitian ini adalah untuk memenuhi syarat kelulusan untuk mendapat gelar kesarjanaan komputer pada jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Tujuan Penelitian :

1. Bagi mahasiswa
 - a. Menerapkan ilmu diperoleh selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
 - b. Menemukan masalah dan memberikan penyelesaian, berupa sistem baru yang digunakan sebagai pembelajaran bagi masyarakat banyak.
 - c. Mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang saat ini yang dikhususkan pada pembuatan situs web yang menggunakan basis data (*database*).
2. Bagi masyarakat
 - a. Sosialisasi teknologi khususnya pemanfaatan teknologi internet.
 - b. Memudahkan masyarakat umum untuk mengetahui informasi tentang Distro Viking Bogor.
3. Bagi Viking Distro
 - a. Dapat menambah wawasan dan sebagai bahan masukan perancangan website.

- b. Sebagai salah satu upaya untuk kemajuan distro menjadi lebih baik lagi.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Pengumpulan Data

- a. Pengamatan (*Observasi*)

Yaitu metode pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung terhadap obyek penelitian.

- b. Wawancara (*Interview*)

Yaitu metode pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan sumber informasi.

- c. Kearsipan (*Archive*)

Yaitu metode pengumpulan data berdasarkan dokumen-dokumen yang telah ada untuk dilakukan pengamatan atau analisa.

1.5.2 Merancang dan Mengimplementasikan

Merancang dan mengimplementasikan program yaitu website Distro Viking.

1.5.3 Integrasi dan Testing Program

Perangkat lunak akan diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa prasyarat sistem telah dipenuhi.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang jelas serta memudahkan pemahaman laporan yang akan ditulis, maka sistematika laporan ditulis sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan melalui latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang sistem perangkat lunak yang digunakan, pengenalan php dan gambaran umum internet.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas analisis dan perancangan web yang digunakan dalam aplikasi web keseluruhan mulai dari pembuatan hingga penyelesaian akhir.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang implementasi dari web yang telah dibuat dan instalasi sistem.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini diuraikan tentang kesimpulan dan saran-saran yang ditujukan pada penyusun berikutnya.