

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Penggunaan dan perkembangan internet saat ini, sebagian besar dijadikan sebagai salah satu media yang digunakan untuk memperoleh informasi. Teknologi yang berbasis internet menjadi salah satu cara untuk meningkatkan keunggulan bersaing bagi perusahaan-perusahaan atau instansi-instansi modern agar mendapatkan kepercayaan penuh dari pihak konsumen.

Teknologi yang berbasis internet salah satunya adalah aplikasi *web*. Aplikasi *web* merupakan salah satu bentuk aplikasi yang tepat dalam mempermudah menyampaikan informasi mengenai bisnis suatu perusahaan. Sifatnya bisa berupa visual melalui gambar, suara, teks bahkan animasi. Suatu perusahaan atau instansi dapat memperkenalkan jenis-jenis produk yang ditawarkan, dengan semenarik mungkin sehingga menjangkau lebih banyak konsumen dan memperluas daerah pemasaran untuk produk-produknya.

Guitar shop MARMUS (MARKAS MUSIK) merupakan suatu perusahaan yang bergerak dibidang industri alat musik (khususnya gitar). Aktivitas yang dilakukan antara lain: memproduksi gitar, menerima perbaikan gitar, menerima pemesanan gitar secara *custom* (berdasarkan selera konsumen) dan juga menyediakan alat serta perlengkapan gitar lainnya. Salah satu cara untuk meningkatkan pelayanan dan memperkenalkan MARMUS Guitar shop kepada konsumen serta meningkatkan citra dari MARMUS Guitar shop itu sendiri, maka dibutuhkan suatu sistem yang dinamis, dan mudah untuk diakses oleh para konsumen.

Strategi bisnis yang diterapkan oleh MARMUS Guitar Shop pada saat ini dirasakan kurang efektif dan efisien, karena baik dari segi informasi maupun promosi hanya dilakukan secara manual yaitu hanya melalui brosur-brosur.

Strategi yang memungkinkan akan menarik banyak konsumen baru adalah dengan cara membangun suatu sistem promosi berbasis *web* karena mengingat penggunaan internet pada saat ini hampir pada segala aspek kehidupan dan juga dapat melayani lebih banyak konsumen pada saat yang bersamaan sehingga konsumen mendapatkan kepuasan dalam memperoleh informasi yang dibutuhkannya. Dengan semakin banyak konsumen yang tertarik maka tujuan utama dari perusahaan yaitu mempromosikan sekaligus meningkatkan usahanya pun akan tercapai.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, terdapat rumusan masalah yang akan dikaji, yaitu :

- a. Bagaimana MARMUS Guitar Shop melayani konsumen selama bukan pada jam kerja ?
- b. Apakah MARMUS Guitar Shop memberikan informasi yang jelas mengenai produk yang di jual kepada konsumen ?

1.3. Batasan Masalah

Skripsi ini dibatasi pada ruang lingkup pembahasan yaitu :

- a. Didalam *website* ini tidak ada proses Jual-beli secara online.
- b. Pembuatan *website* ini hanya sebagai media promosi untuk memperkenalkan MARMUS Guitar Shop kepada masyarakat akan keberadaannya sebagai suatu perusahaan yang berkecimpung dalam industri alat musik baik produksi gitar, perbaikan gitar, pelayanan pemesanan secara custom serta penyedia peralatan-peralatan gitar lainnya.

- c. Software yang di gunakan antara lain: Notepad++, AppServ, dan , Mozilla Firefox.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah :

- a. Mengetahui langkah-langkah dalam pembuatan website.
- b. Untuk menerapkan dan mengembangkan teori yang didapat dibangku perkuliahan.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Manfaat bagi penulis memperoleh gelar sarjana komputer pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- b. Manfaat bagi MARMUS Guitar Shop sebagai acuan yang jelas bagi perusahaan untuk memperkenalkan serta mengembangkan kualitas dimasa yang akan datang.
- c. Manfaat bagi masyarakat adalah memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi yang di butuhkan.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam penelitian :

- a. Observasi
Melakukan pengamatan langsung pada MARMUS Guitar Shop dan mencari informasi yang di butuhkan untuk kepentingan penulisan.
- b. Wawancara/Interview
Melakukan wawancara dengan pihak-pihak yang terkait langsung dengan objek penelitian.

c. Kepustakaan/Library

Mempelajari buku-buku yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas sekaligus menjadi referensi dalam pembuatan laporan ini.

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisikan tentang penguraian secara singkat mengenai pemrograman berorientasi objek serta pendukung-pendukung lain yang digunakan untuk merancang sistem..

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menguraikan gambaran umum dari MARMUS Guitar Shop

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan hasil-hasil dari tahapan perancangan sistem, hasil testing sistem dan instalasi sistem.

BAB V PENUTUP

Berisikan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran pengembangan yang dapat dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Berisikan tentang sumber-sumber pustaka yang diambil, baik dari narasumber, buku, majalah, maupun dari internet.

