

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini persaingan dalam dunia bisnis semakin ketat, dan dalam rangka memperkuat bisnisnya banyak perusahaan baik yang telah lama berdiri maupun perusahaan – perusahaan baru menggunakan media periklanan dalam menawarkan barang dagangan dan jasanya. Perkembangan teknologi informasi yang pesat dalam dasawarsa terakhir ini membuat beralihnya media periklanan ke media internet. Internet juga suatu cara baru yang lebih menyenangkan, efektif dan efisien dalam memperkenalkan sebuah perusahaan kepada masyarakat luas. Pada dunia internet ini, salah satu media yang populer adalah berbasis website.

Untuk perusahaan yang memiliki usaha bisnis dalam memperdagangkan jasanya seperti konsultan desain interior dan kontraktor, media periklanan berbasis teknologi seperti website ini menjadi sangat penting nilainya. Dengan semakin ketatnya persaingan dalam bisnis ini, strategi pemasaran seperti ini banyak dipakai karena memiliki peran penting dalam menjangkau pasar yang lebih luas serta memiliki kemampuan untuk mewakili wajah perusahaan dalam era teknologi dan informasi ini.

CV. Graha Pranata Interindo (GRAPINDO) adalah sebuah perusahaan berbentuk CV (*Commanditaire Vennootschop Limited Partnership*). Perusahaan ini merupakan perusahaan yang bergerak dibidang *designs consultants, contractor, furniture, dan architecture* yang memiliki klien di berbagai kota di Indonesia yang berpusat di kota Yogyakarta dan memiliki cabang perusahaan di Banjarmasin.

Saat ini media penyampaian informasi dari CV. Graha Pranata Interindo kepada para calon klien masih menggunakan sistem manual, yaitu menggunakan relasi yang dimiliki oleh tim marketing dan promosinya masih sebatas *person ke person*, baru setelah terjalin hubungan dengan klien, pihak perusahaan mengirimkan portofolionya yang berupa CD interaktif. Dari hal tersebut diatas, CV. Graha Pranata Interindo juga merasa perlu adanya sebuah fasilitas guna lebih mempermudah konsumen dalam memperkenalkan dan menjual layanan, produk dan berbagai fasilitas serta jasa yang ditawarkan tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Salah satunya adalah dengan menggunakan media internet berbasis website.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut, yaitu: "Bagaimana membangun sebuah aplikasi berbasis website yang mampu menjadi media antara CV. Graha Pranata Interindo dan konsumen untuk menyampaikan informasi dan promosi secara efektif dan efisien?".

1.3 Batasan Masalah

Dalam sistem informasi dan promosi di CV. Graha Pranata Interindo kali ini agar permasalahan yang dibahas dapat lebih terfokus, maka diberikan batasan oleh hal-hal sebagai berikut:

1. Lingkungan penelitian yang diteliti adalah CV. Graha Pranata Interindo Yogyakarta, sebagai contoh kasusnya.
2. Aplikasi ini hanya mengenai informasi tentang profil perusahaan, layanan dan jasa yang disediakan oleh perusahaan, portofolio, berbagai macam tampilan contoh desain.
3. Perancangan website ini menggunakan bahasa pemrograman HTML, PHP, MySQL sebagai pengolahan database, XAMPP sebagai web server, dan sedikit JQuery untuk membuat website lebih menarik.
4. Sebagai software editor, peneliti menggunakan Adobe Dreamweaver CS5 dan Adobe Photoshop CS5 sebagai editor gambar.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Membangun sistem informasi dan promosi online berbasis website pada CV. Graha Pranata Interindo.
2. Meningkatkan jangkauan penyampaian informasi dan promosi kepada masyarakat luas sehingga meningkatnya jumlah klien yang terjaring dan secara langsung meningkatkan pendapatan pada perusahaan.

3. Menampilkan wajah perusahaan yang terus berkembang, terbuka dan mengikuti perkembangan zaman di era teknologi informasi ini.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Terciptanya sistem informasi dan promosi online pada CV. Graha Pranata Interindo.
2. Semakin meningkatnya jangkauan penyampaian informasi dan promosi kepada masyarakat luas sehingga meningkat juga jumlah klien yang terjangkau dan secara langsung meningkatkan pendapatan pada perusahaan.
3. Tampilnya wajah perusahaan sebagai perusahaan yang terus berkembang, terbuka dan mengikuti perkembangan zaman di era teknologi informasi ini.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian, peneliti menggunakan metode SDLC (*System Development Live Cycle*) yaitu:

1. Analisis Sistem
Menganalisa aliran kerja sistem yang sedang berjalan saat ini pada perusahaan.

2. Spesifikasi Kebutuhan Sistem

Melakukan perincian mengenai apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem dan membuat perencanaan yang berkaitan dengan proyek sistem.

3. Perancangan Sistem

Membuat desain aliran data dan desain pemrograman yang diperlukan untuk pembangunan sistem informasi yang baru.

4. Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem informasi dengan menulis program yang diperlukan.

5. Pengujian Sistem

Melakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat.

6. Implementasi dan Pengembangan Sistem

Menerapkan dan memelihara sistem yang telah dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan penelitian ini, perlu adanya sistematika penulisan yang digunakan sebagai acuan pokok untuk penyusunan laporan, yang antara lain:

1. Bab I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan

2. Bab II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang Dasar teori yang berisi tentang berbagai macam teori yang mendukung pengembangan sistem pengolahan data tersebut.

3. Bab III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisis dan perancangan sistem, terdiri dari analisis sistem, analisis dan rancangan tabel, rancangan perangkat lunak yang terdiri dari spesifikasi kebutuhan dan deskripsi perangkat lunak

4. Bab IV IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini membahas mengenai implementasi program, gambaran umum dan pengujian sistem.

5. Bab V PENUTUP

Bab ini berisi Kesimpulan dan Saran dari hasil penelitian