

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang terjadi begitu pesat dewasa ini membawa atmosfir baru bagi manusia untuk hidup lebih praktis dan mudah. Segala kemudahan ingin dicapai untuk dapat menemukan kepuasan pada setiap tindakan dalam semua bidang. Dunia usaha dan bisnis terkena dampak positif dalam memanfaatkan teknologi yang ada. Pada dasawarsa ini terjadi transisi cara pelaksanaan bisnis yang dilakukan secara manual menjadi bisnis yang memanfaatkan teknologi elektronik salah satu adalah Internet. Dengan internet mempermudah pelaku bisnis untuk melaksanakan jual beli tanpa bertemu atau bertatap muka secara langsung.

Kenyataan ini semakin jelas terlihat, bahwa perusahaan – perusahaan komersial saling bersaing untuk mendominasi pasar. Perusahaan dalam memasarkan produk atau jasa yang dimilikinya tentu mempunyai strategi dan sistem pemasaran dengan ciri khas tersendiri. Untuk itu era persaingan pasar bebas ini perusahaan harus memiliki strategi yang efektif dan efisien.

Namun yang terjadi, tidak banyak dari perusahaan – perusahaan yang ada saat ini memaksimalkan sistem pemasaran yang efektif untuk mendukung aktivitas perusahaan. Bahkan perusahaan besar yang ada belum memiliki sistem pemasaran

yang mendukung. Sebagai dampaknya perusahaan – perusahaan ini tidak atau belum siap untuk menemui kesulitan dalam memasarkan produk dan jasa yang dimiliki.

Untuk itu, perusahaan harus mengambil langkah tepat untuk menangani masalah – masalah dalam pemasaran produk dan jasa. Dengan kata lain perusahaan harus memiliki strategi yang baik dalam mempromosikan produk dan jasa yang dimiliki untuk bisa unggul dalam pasar di bidangnya. Sebuah perusahaan juga harus memikirkan bagaimana produk yang dijual bisa cepat dikenal dan dapat diperoleh dengan mudah. Dalam pemasaran seringkali jarak jangkauan wilayah yang luas dan jauh menjadi kendala tersendiri bagi perusahaan untuk mengenalkan produknya kepada konsumen. Selain jarak yang membatasi gerak promosi perusahaan, efisien waktu juga hal yang harus menjadi pertimbangan dalam pengenalan produk.

Dengan Pemanfaatan teknologi informasi yang sedang berkembang saat ini, perusahaan dapat mengatasi kendala dan masalah yang membatasi ruang gerak promosi produk dan jasa yang dimilikinya. Saat ini ada teknologi yang dapat mengatasi masalah jarak dan efisien waktu yaitu teknologi internet. Teknologi internet itu sendiri saat ini menjadi tidak asing lagi bagi orang – orang. Dan kita tahu bahwa teknologi internet ini menghubungkan wilayah diseluruh dunia tanpa dibatasi ruang dan waktu. Untuk itu teknologi internet dapat dimanfaatkan oleh perusahaan untuk sistem promosi dan penjualan barang lewat online. Dengan pemasaran online atau yang lebih dikenal dengan E-commerce, perusahaan dapat mengatasi ruang dan lebih efisien waktu.

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penjualan online atau E-commerce perusahaan dapat memecahkan masalah ruang gerak dan jarak

dalam pemasaran produk, lebih efisien dalam pemanfaatan waktu dan dapat mendongkrak popularitas perusahaan dimata pesaingnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada diatas maka yang menjadi pokok permasalahan adalah:

1. Bagaimana membuat website yang dinamis sebagai media penyampaian informasi untuk mendukung informasi dan meningkatkan penjualan produk pada industri kerajinan Lukisan berbahan kuningan di KIA dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MYSQL.
2. Bagaimana aplikasi tersebut menjadi media bisnis yang lebih efektif dan efisien dalam pemasaran barang.

1.3 Batasan Masalah

Dengan adanya perkembangan teknologi informasi yang pesat saat ini, memberikan keuntungan yang sangat baik bagi pengguna Internet di mana kita akhirnya dapat mengakses informasi dimana saja dan kapan saja. Mengingat terbatasnya waktu pengerjaan dan banyaknya permasalahan yang ada dan juga kendala-kendala yang dihadapi dalam pembuatan sistem informasi penjualan lukisan dengan bahan kuningan, maka penulis membatasi masalah skripsi ini hanya pada:

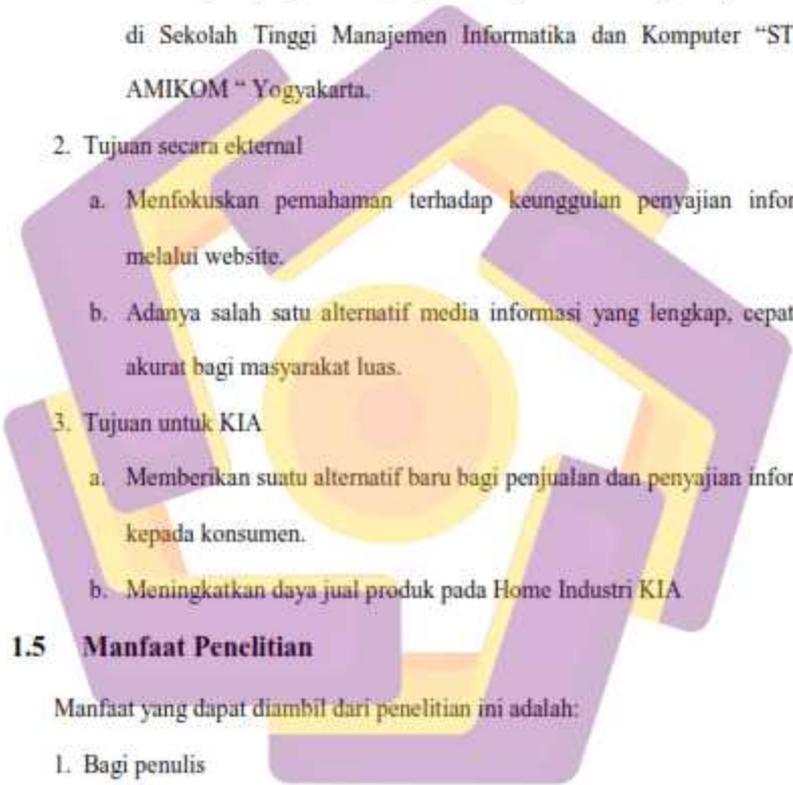
1. Lingkup Penelitian hanya dilakukan di kantor pusat Kelir Indah Abadi (KIA) yang bertempat di JL. Wonokasian Bedono Jambu Semarang.

2. Pembuatan web based dengan menampilkan beberapa informasi lukisan kepada pelanggan KIA dan masyarakat secara umum, dapat membantu pengunjung untuk memperoleh informasi tentang KIA dan dapat berperan aktif dalam menyebarkan informasi.
3. website tanpa memperhatikan aspek keamanan pada jaringan.
4. Transaksi keuangan dilakukan dengan cara internet banking, tranfer ke bank atau atm dan dikonfirmasi lewat e-mail atau telepon.
5. Membatasi pengunjung dalam melakukan transaksi pembelian produk dengan dibuat penanganan login anggota dan hanya melayani pemesanan di wilayah Indonesia.
6. Sedangkan untuk membuat website KIA menggunakan beberapa perangkat lunak antara lain :
 - a. Macromedia Dreamweaver MX sebagai web editor
 - b. Apache sebagai web server
 - c. Adobe Photoshop sebagai image editor
 - d. Microsoft Windows XP sebagai sistem operasi
 - e. Mysql sebagai database editor
 - f. Mozilla Firefox sebagai web browsing.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan pentusunan skripsi ini adalah :

1. Tujuan secara internal

- 
- a. Memenuhi tugas akhir sebagai syarat kelulusan program Strata-I Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “STMIK AMIKOM “ Yogyakarta.
 - b. Menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dari kegiatan perkuliahan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “STMIK AMIKOM “ Yogyakarta.
2. Tujuan secara eksternal
- a. Menfokuskan pemahaman terhadap keunggulan penyajian informasi melalui website.
 - b. Adanya salah satu alternatif media informasi yang lengkap, cepat dan akurat bagi masyarakat luas.
3. Tujuan untuk KIA
- a. Memberikan suatu alternatif baru bagi penjualan dan penyajian informasi kepada konsumen.
 - b. Meningkatkan daya jual produk pada Home Industri KIA

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Bagi penulis

Penelitian ini memberi manfaat bagi penulis untuk menambah pengetahuan dan pengalaman dalam menerapkan teori dan praktis selama penulis menimba ilmu dibangku kuliah.

2. Bagi ilmu pengetahuan

Penelitian ini menambah pustakaan dibidang ilmu komputer dan sebagai alternatif baru metode promosi media audiovisual.

3. Bagi masyarakat

Masyarakat dapat mengetahui perkembangan informasi tentang lukisan relief berbahan dasar kuningan, konsumen atau masyarakat juga dapat transaksi yang lebih efektif dan efisien tanpa harus datang kekantor pemasaran.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam pembuatan skripsi, perlu diadakan pencarian data dan informasi yang dibutuhkan untuk pendukung penyusunan yang memiliki keakuratan dan kelengkapan. Dengan adanya informasi yang lengkap akan memudahkan penulis dalam penyusunan dan perancangan aplikasinya. Untuk itu langkah – langkah yang diambil dalam pencarian data dan informasi tersebut dengan cara:

1.6.1 Observasi masalah

Pengumpulan data dengan cara langsung dan mengadakan pengamatan terhadap masalah secara teliti.

1.6.2 Pengumpulan data

Data dan informasi yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai sumber diantaranya :

1. Metode pengamatan

Yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan peninjauan langsung terhadap obyek penelitian sehingga mendapatkan data yang relevan dan tidak diragukan kebenarannya.

2. Metode wawancara

Yaitu teknik memperoleh data dengan tanya jawab atau wawancara secara langsung dengan pemilik home industri KIA yang merupakan sumber untuk mendapatkan informasi.

3. Metode Kearsipan

Metode yang dilakukan dengan menggunakan arsip yang diperoleh penulis dari KIA sebagai responden dengan menggunakan media penyimpanan dalam bentuk flash atau cd dan yang lainnya.

4. Metode Kepustakaan

Metode yang dilakukan dengan menggunakan buku-buku perpustakaan yang meliputi literatur, catatan dan bacaan lain yang menunjang penulisan.

1.6.3 Desain aplikasi

Setelah melakukan observasi dan pengumpulan data, maka penulis akan mendapatkan gambaran mengenai apa yang harus dikerjakan dan gambaran tersebut menghasilkan sebuah desain aplikasi yang digunakan untuk membuat program.

1.6.4 Membuat program

Setelah data dan informasi sudah terkumpul serta desain sudah dilakukan maka langkah selanjutnya pembuatan program yaitu pengisian kode program ke desain aplikasi.

1.6.5 Tes program

Tes program merupakan analisis akhir untuk mengetahui apakah program yang telah berhasil beroperasi tanpa kesalahan (*error*) dan telah sesuai dengan aplikasi yang telah dirancang.

1.7 Sistematika Laporan Penelitian

Laporan penelitian ini disusun secara sistematis dalam masing-masing bab, dimana pada masing-masing bab ini akan diuraikan masalah-masalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Di dalam bab I ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori penunjang yang mendasari pembahasan laporan skripsi ini. Diuraikan tentang konsep dasar internet, konsep dasar website/situs web, konsep pembuatan website, pemeliharaan website/situs web, teori basis data, teori permodelan sistem, software-software yang digunakan dalam pembuatan website, dan sekilas gambaran umum tentang obyek penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab 3 ini diuraikan dan dijelaskan mengenai tinjauan umum mengenai Industri kerajinan lukisan di KIA Semarang dan analisis sistem, yang terdiri dari analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis perangkat keras, analisis perangkat lunak, kebutuhan informasi, kebutuhan pengguna atau user, dan analisis kelayakan sistem. selain itu akan dibahas perancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Pada bab ini akan membahas tentang bagaimana implementasi mulai dari uji coba sistem dan program, manual program, manual instalasi, bagaimana pemeliharaan sistem, dan dilanjutkan pembahasan mengenai program dan analisis dari hasil program yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini merupakan bab yang terakhir yang akan menguraikan kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN