

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu dan teknologi di era modern ini semakin pesat dan telah menjadi komponen yang sangat penting bagi keberhasilan bisnis dan organisasi. Media penyampaian informasi merupakan salah satu faktor penentu dalam sukses tidaknya informasi itu sampai pada user. Media yang digunakan harus menarik dan interaktif dan juga judul dan alamat web yang digunakan harus konsekwen agar user tidak bosan dan jenuh ketika informasi itu dicari dan dibaca.

Banyaknya masyarakat yang lebih berminat mencari informasi melalui internet dan pekerjaan masyarakat yang tidak menetap pada satu tempat menyebabkan website menjadi alat bantu yang tidak hanya menyediakan informasi dan sebagai media promosi, tetapi juga mengolah informasi. Fungsi dari sistem informasi itu sendiri salah satunya yaitu meningkatkan efektivitas proses bisnis perusahaan. Melihat kenyataan tersebut maka penulis mengambil judul "SISTEM INFORMASI PADA PT KIRANA MEDIA KREATIVISIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI BERBASIS WEB".

PT. Kirana Media Kreativisia yang bergerak dalam bidang event organizer menyediakan fasilitas bagi member yang memiliki hak akses pribadi dalam melihat perkembangan projectnya (project inprogress). Dengan adanya fasilitas project

inprogress ini memungkinkan kemudahan layanan informasi bagi member, sehingga member tidak perlu datang langsung ke kantor untuk mengecek perkembangan projectnya, karna kendala letak yang jauh atau tidak tersedianya waktu untuk datang langsung ke kantor. Bagi user biasa tidak disediakan hak akses melihat perkembangan project, namun informasi umum seputar PT Kirana Media Kreativisia terbaru tetap dapat disimak oleh para user.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan hasil pemikiran dan uraian latar belakang , kami dapat merumuskan permasalahannya adalah :

1. Bagaimana membuat sistem informasi yang mampu membantu menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh para konsumen mengenai PT KIRANA MEDIA KREATIVISIA sehingga para konsumen mendapatkan layanan yang memuaskan.
2. Bagaimana membuat sebuah sistem informasi berbasis web pada PT KIRANA MEDIA KREATIVISIA yang mampu memberikan keuntungan dan keberhasilan bisnis tanpa mengurangi efisiensi dan efektivitas proses bisnis itu sendiri.

### 1.3. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk memfokuskan pembahasan dan memberikan arah yang lebih jelas bagi penulis untuk meneliti dan menentukan metode yang tepat.

Batasan masalah tersebut antara lain :

- kami menitik beratkan pada sajian interface yang semenarik mungkin agar tampilan terlihat lebih hidup yang dimaksudkan untuk menarik perhatian para pengunjung sehingga memiliki banyak kemungkinan diakses.
- selain penyajian halaman yang menarik, kami juga menghadirkan beberapa informasi penting seputar PT Kirana Media Kreativisia yang yang dapat dinikmati dan disimak oleh para pengunjung.
- Informasi yang kami sajikan berupa menu yang antara lain adalah :
  - o About Us
  - o Portofolio
  - o Master Mind
  - o Our Cleints
  - o Hot News
  - o Buku Tamu
  - o Service
  - o Contact Us

Dalam menyajikan tampilan yang menarik tersebut, kami mempergunakan beberapa software pembantu, antara lain :

- 1) Adobe Dreamweaver CS3
- 2) XAMPP for Windows
- 3) Adobe Photoshop CS3
- 4) Adobe Flash MX 2004
- 5) Browser (Google Chrome)
- 6) Notepad ++

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah :

- 1) Untuk memenuhi syarat kelulusan program Diploma di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta
- 2) Memperoleh wawasan secara nyata dari penelitian yang telah dilakukan dan penerapan dalam dunia kerja, kehidupan nyata dan masyarakat
- 3) Mendapatkan pengetahuan tentang kerja team yang dilakukan dalam pembuatan website PT Kirana Media Kreativisia
- 4) Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti kegiatan perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta

- 5) Untuk mengetahui seberapa peran internet dalam dunia bisnis
- 6) Sebagai media presentasi dan promosi PT Kirana Media Kreativisia

### 1.5. Manfaat Penelitian

#### 1. Bagi PT Kirana Media Kreativisia

- a. Sebagai salah satu solusi menghadapi persaingan dunia bisnis event organizer terutama melalui dunia internet
- b. Mampu menarik perhatian banyak orang sehingga menjadikan PT Kirana Media Kreativisia semakin banyak dikenal
- c. Menghadirkan keuntungan jika konsumen banyak yang berminat bekerjasama
- d. Sangat penting dalam mengembangkan produk jasa yang kompetitif, yang memberikan organisasi kelebihan startegis dalam pasar global

#### 2. Bagi Penulis

- a. Dapat memberikan pengetahuan secara langsung dalam mempraktekan pengetahuan teoritis sehingga mendapat pengetahuan praktis.
- b. Tantangan yang efektif dan etis bagi penulis dalam mengolah teknologi informasi.

### 3. Bagi Civitas Akademik Amikom

Harapannya dapat bermanfaat sebagai bahan informasi dan menjadi bahan pemikiran dalam penemuan ide-ide baru yang lebih kreatif dalam penyampaian informasi sesuai dengan ilmu pengetahuan yang bersangkutan.

### 4. Bagi Masyarakat / Konsumen

Diharapkan masyarakat dapat memperoleh informasi secara cepat, tepat dan akurat tanpa harus datang ke kantor sehingga layanan yang didapatkan oleh konsumen memuaskan.

## **1.6. Metodologi Penelitian**

Untuk memperoleh hasil yang diinginkan maka sangat diperlukan pengumpulan data yang benar, akurat, dan lengkap. Adapun tahapan – tahapan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan kami menggunakan beberapa metode, yaitu :

#### 1. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan cara meneliti langsung, mengadakan pengamatan terhadap permasalahan yang akan diteliti.

#### 2. Metode Interview

Pengumpulan data dengan cara peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan masalah yang akan dipecahkan.

#### 3. Metode Pustaka



Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mempelajari buku-buku atau referensi yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi, serta informasi melalui internet (makalah, artikel, tulisan ilmiah).

#### 4. Metode Pemikiran Langsung

Yaitu merupakan metode dengan mengambil analisis secara langsung dengan mengambil referensi dari pengamatan dan bahan-bahan data yang didapat.

### 1.7. Sistematika Penulisan

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini, kami menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

#### **BAB I. PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan, Jadwal Kegiatan.

#### **BAB II. DASAR TEORI**

Bab ini akan dijelaskan tentang dasar teori sistem informasi, teknologi yang digunakan dalam proses pembuatan, konsep dasar basis data dan teori dari alur sistem.

#### **BAB III. TINJAUAN UMUM**

Bab ini diuraikan tentang sejarah, visi dan misi serta daftar personalia Kirana Event. Selain itu pada bab ini menguraikan gambaran umum mengenai system yang ada sebelum system informasi ini dibuat. Adalah sistem informasi yang

berupa web statis. Dalam kenyataanya sulit bagi admin untuk melakukan manipulasi data. Menanggapi hal ini kami membuat rancangan baru yaitu web yang bersifat dinamis sehingga bisa mempermudah dalam melakukan memanipulasi data.

#### **BAB IV. PENERAPAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang susunan rancangan pembuatan program aplikasi yang berbasis web pada interface dari tahap awal sampai akhir. Mulai dari perancangan database sampai pembuatan programnya, serta pembahasan mengenai proses pembuatan program aplikasi dengan menggunakan software-software pilihan yang mendukung dalam proses pembuatan.

#### **BAB V. PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran yang diberikan penulis pada pembuatan program aplikasi ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka berisi mengenai sumber-sumber materi yang telah memberikan masukan bagi kami dalam mengerjakan TA ini.



