

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi saat ini memiliki manfaat yang sangat besar dalam membantu dan mempermudah segala hal. Teknologi informasi banyak dimanfaatkan dalam hal bisnis, industry, dan lain sebagainya. Secara umum bentuk informasi biasa berupa gambar, suara, maupun video. Salah satu media penyebaran informasi yang sangat pesat yaitu internet dengan pengguna yang bisa menjangkau seluruh belahan dunia atau global. Penyebaran informasi ini disampaikan melalui sebuah portal yang disebut *website* dengan pemanfaatan media internet. [1]

Hadirnya *website* ini

menimbulkan pemikiran baru bagi pelaku bisnis yaitu mengatasi rintangan waktu dan ruang yang selama ini menjadi masalah pada sistem pemasaran secara konvensional. Semakin banyaknya perusahaan maupun instansi yang menggunakan media *website* sebagai media promosi dan informasi membuat persaingan semakin ketat. Hal inilah yang mendorong penulis untuk membuat *website* pada Griya Lukisan Sierad sebagai Media Promosi dan Informasi.

Galeri seni lukis adalah sebuah Karya Seni yang bergerak dibidang Seni Rupa. Selama ini Galeri Seni lukis ini yang beralamat di Jl. Pramuka No.44, Pondok,Klaten,Klaten Tengah,Kabupaten klaten, Jawa Tengah 57411.masih memasarkan produk secara manual serta menyebarkannya dari mulut ke mulut,menggunakan brosur,masih bersifat lokal belum menyeluruh dan tidak menjangkau luar daerah.

E-commerce adalah sebuah system jual beli yang bersifat online, dimana seorang pembeli tidak selalu harus datang di toko untuk membeli suatu

barang. Saat ini e-commerce merupakan salah satu alternative pilihan untuk membuka usaha dalam bidang penjualan seba

gai media informasi yang memudahkan adanya interaksi antara penjual dan pembeli tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Dengan didukung oleh perkembangan teknologi dan informasi yang sangat maju dan semakin canggih dan mudah didapat, dari tahun ke tahun perkembangan IT sangat cepat dan semakin diminati.

Dengan ini kami menggunakan system jual beli berbasis online yang kami terapkan pada griya lukisan sierad untuk mempermudah dalam segi promosi dan informasi lukisan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka rumusan masalahnya adalah : "Bagaimana proses perancangan website pada griya lukisan sierad sebagai media promosi dan informasi?".

1.3 Batasan Masalah

Agar lebih fokus pada pembahasan maka penulis melakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Sistem yang dibuat merupakan sistem berbasis website.
2. Sistem hanya dapat diakses oleh admin dan pemilik.
3. Sistem ini memuat promosi dan pengenalan produk seni lukis.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian yaitu :

1. Memudahkan Toko dalam mempromosikan produk yang akan di informasikan.
2. Membantutoko dalam pengelolaan data agar penjualanlebih terstruktur dan terperinci.

3. Membantu toko dalam memperluas wilayah pemasaran.
4. Membuat layanan transaksi penjualan jarak jauh yang bisa mempermudah dalam memperluas wilayah pemasaran.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis

A. Dapat memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan kurikulum tingkat akhir program studi D3 MANAJEMEN INFORMATIKA UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

B. Bertambah wawasan dan pengalaman penulis dalam bidang sistem informasi dalam hal yang berkaitan dengan metodologi penulisan tugas akhir

2. Bagi Griya Lukisan Sierad

A. Merancang suatu website yang dapat memudahkan bagi griya lukisan dalam mempromosikan produk tersebut melalui internet.

B. Griya lukisan sierad lebih mudah mendapat konsumen .

1.6 Metodologi Penelitian

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan, maka pengumpulan data yang akurat sangat diperlukan dalam penyusunan laporan tugas akhir. Tanpa kelengkapan data dilapangan, suatu laporan tugas akhir akan mengalami hambatan. Sebab data merupakan komponen penyusun laporan yang paling penting, maka dari itu penulis menggunakan beberapa metode sebagai berikut :

1.6.1 Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan kepustakaan.

1. Observasi

Yaitu dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data dengan cara datang langsung ke sumbernya yaitu Griya Lukisan Sierad.

2. Wawancara

Yaitu Teknik pengumpulan data dengan cara mewawancarai langsung pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini yaitu pemilik griya dan pembeli.

3. Studi Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku, catatan-catatan dan dokumentasi tertulis lainnya yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan yang dipakai dalam pembuatan website pada Griya Lukisan Sierad sebagai Media Promosi dan Informasi dengan menggunakan mode Waterfall :

1. Analisis

Analisis sistem pada Griya Lukisan Sierad dilakukan untuk memperoleh informasi tentang sistem, menganalisis data-data yang ada dalam sistem yang berhubungan dengan kegiatan penjualan pada Lukisan Sierad. Informasi untuk menentukan kebutuhan-kebutuhan dari system yang akan dibuat yaitu kebutuhan fungsional dan non fungsional.

2. Perancangan

Metode perancangan yang dilakukan yaitu Perancangan Website pada Griya Lukisan Sierad sebagai Media Promosi dan Informasi dengan pemodelan basis data yang meliputi perancangan database *Entity Relationship Diagram (ERD)* dan perancangan system menggunakan *Data Flow Diagram (DFD)*.

3. Implementasi

Pada tahap ini, dilakukan tahapan penerapan dari tahap perancangan dengan cara menerapkan atau mengimplementasikan perangkat lunak diantaranya implementasi dari rancangan system menggunakan bahasa PHP, JavaScript dan implementasi dan rancangan database menggunakan MySQL.

4. Pengujian

Metode pengujian ini sangatlah dibutuhkan dalam pembuatan sebuah sistem informasi. Metode pengujian ini dijalankan untuk mengetahui atau menemukan jika masih ada masalah yang terdapat pada software yang dibuat. Dalam penelitian pada kasus pembuatan Website pada Griya Lukisan Sierad sebagai Media Promosi dan Informasi penulis menggunakan metode black box.

5. Pemeliharaan

Penulis tidak melakukan perawatan secara berskala pada end user.

1.7 Sistematika Penulisan

Dengan menyajikan laporan tugas akhir ini, digunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Pengumpulan Data, dan Sistematika Penulisan Laporan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang teori-teori yang digunakan. Membahas mengenai informasi, promosi, internet, Web, database, system operasi yang digunakan,

serta software dan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun website.

3. BAB III GAMBARAN UMUM

Pada bab ini akan membahas dan menjelaskan tentang objek yang menjadi pilihan dalam pembuatan tugas akhir yaitu Griya Lukisan Sierad

4. BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai struktur database, perancangan system dan perancangan program yang meliputi perancangan dan output yang akan dimuat pada website.

