

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media informasi saat ini berkembang pesat sekali. Sejak komputer ditemukan dan program aplikasi dibuat oleh banyak vendor, muncullah berbagai macam bentuk program aplikasi. Pada generasi awal dikenal program aplikasi berbasis desktop (desktop based), lalu diawal tahun 90-an ketika internet mengalami perkembangan yang cukup pesat dengan banyaknya komputer yang terhubung ke internet, banyak pula aplikasi dan layanan yang berjalan di internet. Salah satunya adalah aplikasi berbasis (web based application). Seiring dengan itu semakin banyak perusahaan yang mulai melirik internet sebagai salah satu media pemasaran yang cukup menjanjikan. Sehingga diawal tahun 2000an banyak perusahaan yang berlomba melakukan promosi di internet dengan membuat situs web perusahaan untuk tujuan promosi. Era ini disebut awal dari era web generasi 1.0 (web 1.0), salah satu cirinya adalah web ini relatif statis dari sisi isinya dan interaksinya hanya bersifat satu arah. Interaksi terjadi hanya dari pengunjung web yang dapat memberikan komentar pada fasilitas buku tamu yang disediakan di halaman web tersebut.[1]

Toko Mandiri yang berlokasi di Plosokuning 2, Minomartani Ngaglik Sleman Yogyakarta toko ini menyediakan berbagai macam jenis sembako, pecah belah atau peralatan rumah tangga serta menjual pakaian. Kurangnya kefleksibilitas penyampaian informasi pada toko ini membuat para pelanggan kurang mengetahui informasi tentang event maupun promosi yang ada pada toko mandiri sleman.

Website ini bertujuan untuk menyampaikan informasi tentang toko mandiri berupa promosi-promosi dan event yang diselenggarakan pada toko mandiri tersebut. karena pada biasanya jika ada event atau promosi hanya menggunakan banner yang terpasang di depan toko hal tersebut tidak efektif .

Oleh karena itu penulis membuat Rancang Bangun Website Sebagai Media Informasi Toko Mandiri Sleman sebagai solusi dari permasalahan tersebut dengan dibuatnya system informasi ini pelanggan bisa mengetahui informasi terbaru dari toko mandiri berupa promosi, even maupun produk yang dijual kapan saja dan dimana saja dan fleksibel selama memiliki koneksi internet.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka penulis merumuskan masalah pokok dari penelitian ini :

Bagaimana membuat website sebagai media informasi pada Toko Mandiri Sleman?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah adalah sebagai berikut :

1. Yang di bahas dalam website ini informasi pada toko yang meliputi promo,event-event dan produk-produk yang di jual pada Toko Mandiri Sleman.
2. Tidak membahas tentang proses transaksi dan stok barang pada toko.
3. Pada penelitian ini hanya membahas masalah yang berhubungan dengan perancangan website sebagai media informasi pada toko mandiri sleman.
4. Website ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML dan PHP serta bahasa pemrograman database yaitu MySql.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan tugas akhir ini adalah :

Mampu merancang website pada Toko mandiri Sleman sebagai media informasi. Sehingga dapat memperluas pemasaran dan mempermudah pelanggan untuk mengetahui informasi terbaru dari Toko Mandiri Sleman.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Dapat mempermudah melakukan promosi produk Toko Mandiri.
2. Dapat mempermudah penyampaian informasi kepada pelanggan Toko Mandiri Sleman.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang di gunakan untuk melengkapi data pada penelitian ini adalah :

1. Observasi
Teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung ke objek penelitian. Objek penelitian adalah Toko Mandiri. Data yang di peroleh dengan pengamatan langsung ini adalah data produk, data event dan promosi yang di lakukan oleh Toko Mandiri Sleman.
2. Wawancara
Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab kepada pemilik dan karyawan Toko Mandiri Sleman. Peneliti menanyakan perihal produk, event dan promosi yang ada pada Toko Mandiri Sleman.
3. Studi Pustaka
Studi Pustaka merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku referensi yang berkaitan dengan penulisan Tugas Akhir dan membaca laporan-laporan Tugas Akhir.

1.7 Metode Perancangan Sistem

Dari permasalahan yang ada, kemudian dirancang sebuah website yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut dengan metode UML, ERD.

1.8 Sistematika Penulisan

Dalam menyajikan laporan penelitian ini, penulis menggunakan sistematika penulisan secara sederhana yang terdiri dari :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang digunakan dalam pembuatan sistem, sistem operasi software-software yang digunakan.

BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini menjelaskan tentang proses pembuatan sistem, teknik pengumpulan data, bahan dan alat penelitian, identifikasi masalah, analisa masalah dan pembuatan sistem.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil keseluruhan dari tahap penelitian, analisis, hasil testing dan implementasi sistem yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan sistem yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA