

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Periklanan merupakan bentuk komunikasi yang digunakan untuk membujuk audiens agar mengambil tindakan sehubungan dengan produk, ide atau layanan. Tujuan dari disampaikannya iklan tersebut adalah mengarahkan perilaku konsumen terhadap suatu penawaran komersial ataupun mempersuasi seseorang dalam melakukan sesuatu. Iklan luar ruangan sering kali menjadi pilihan yang baik untuk mengiklan karena lebih efektif, informatif dan menjangkau segmentasi pasar yang lebih luas. Oleh karena itu, menyewakan tempat iklan luar ruangan bisa menjadi peluang usaha yang baik untuk mendapatkan penghasilan.

Tetapi dalam hal menyewakan tempat iklan sering terjadi beberapa permasalahan di masyarakat yaitu dalam hal modal untuk pembuatan tempat penyewaan yang tergolong cukup mahal, sebagai contoh untuk membuat sebuah billboard papan iklan luar ruangan bisa memakan modal jutaan rupiah. Oleh sebab itu banyak orang mengurungkan niatnya karena terkendala modal yang cukup besar.

Dengan adanya masalah tersebut peneliti berinisiatif untuk membuat “Aplikasi Pemasangan Iklan Dinding Berbasis Web Menggunakan Framework Ruby on Rails”. Memanfaatkan dinding rumah atau dinding toko yang kita miliki bisa mengurangi jumlah modal yang kita gunakan untuk memulai usaha pengiklanan. Dengan adanya Aplikasi ini diharapkan dapat mengatasi

permasalahan masyarakat yang ingin menyediakan tempat iklan tetapi terkendala dengan modal/dana yang mereka miliki.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah "Aplikasi Pemasangan Iklan Dinding Berbasis Web Menggunakan Framework Ruby on Rails" adalah "Bagaimana membuat website sebagai media pemasangan iklan?"

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan untuk penelitian ini adalah

1. Aplikasi ini berbasis WEB
2. Aplikasi ini hanya digunakan untuk pemasangan iklan di tembok rumah/ruko/pagar di pinggir jalan
3. Transaksi pemasangan iklan hanya bisa dilakukan oleh user yang sudah terdaftar di Aplikasi ini

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun Aplikasi berbasis Web untuk pemasangan iklan di tembok/ruko/pagar di pinggir jalan
2. Sebagai syarat kelulusan program S1 serta untuk memperoleh gelar sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan Informatika

3. Membantu orang-orang yang memiliki tempat strategis untuk iklan tetapi tidak mempunyai cukup modal untuk membuat papan iklan seperti Billboard,dll

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian berisi sebagai berikut.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

Mempelajari proses transaksi dan bahasa pemrograman yang digunakan dari buku-buku, artikel, internet, dan sumber-sumber lain untuk membantu proses pembuatan website

2. Analisis Dan Pengamatan

Melakukan analisis dan pengamatan pada situs pengiklanan yang telah ada, kemudian menggabungkan dengan informasi yang telah dikumpulkan sebelumnya melalui studi pustaka.

3. Referensi Internet

Dengan membaca dan meringkas referensi yang berasal dari internet sebagai bahan penunjang dalam penulisan.

1.5.2 Metode Wawancara

Peneliti melakukan wawancara dengan Dr. Arlyna Budi Pustika sebagai pakar dalam bidang hama dan penyakit di BPTP Yogyakarta untuk menentukan hama, penyakit, gejala, solusi dan nilai probabilitas untuk digunakan dalam perancangan sistem pakar.

1.5.3 Metode Analisis

Dalam penelitian ini analisis dilakukan dengan berpedoman pada analisis SWOT untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan sistem, yaitu kekuatan (*Strengths*), kelemahan (*Weaknesses*), peluang (*Opportunities*), dan ancaman (*Threats*). Sedangkan analisis kebutuhan pada sistem menggunakan analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional.

1.5.4 Metode Perancangan

Tahapan ini merupakan perancangan dari model permasalahan yang ada. Adapun model permasalahan yang digunakan dalam sistem ini adalah sebagai berikut :

1. *Flowchart*
2. *Data Flow Diagram* (DFD)
3. *Entity Relationship Diagram* (ERD)
4. Rancangan Tabel
5. Rancangan User Interfaces

1.5.5 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan untuk sistem yang dibuat menggunakan model *Agile/Scrum*.

1.5.6 Metode Testing

Peneliti menggunakan metode pengujian aplikasi yang dibuat dengan *White-box testing* dan *Black-box testing*.

1.6 Sistematika Penulisan

Manfaat penelitian dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Memberikan kemudahan orang-orang yang kekurangan dana usaha untuk memulai usaha penyewaan tempat iklan

1.7 Sistematika Penelitian

Gambaran secara garis besar mengenai hal-hal yang akan dibahas dalam laporan skripsi ini terdiri dari lima Bab, masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I Dalam bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah , rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Bab Landasan Teori menguraikan tentang tinjauan pustaka dan teori teori yang mendukung judul, menguraikan teori-teori yang mendasari tulisan/laporan , metode penelitian, dan pembahasan secara detail,dapat berupa bahasan dari referensi yang dijadikan rujukan,definisi-definisi atau model yang berkaitan dengan ilmu

atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang Tools/Software yang digunakan untuk pembuatan aplikasi.

BAB III Bab ini akan menjelaskan dan menguraikkan tentang analisis sistem, termasuk di dalamnya analisis kelemahan, analisis kerja dan analisis kebutuhan sisem, serta perancangan system

BAB IV Dalam bab ini, akan dibahas mengenai implementasi program yang dibuat dan hasil uji coba sistem beserta pembahasannya.

BAB V Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi laporan

Daftar Pustaka

