

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kini dengan hadirnya internet dapat melakukan bisnis lebih mudah. Perusahaan dapat menampilkan berbagai informasi keunggulan produk dan layanan yang disediakan. Bahkan dapat mengupdate informasi kapan saja, tanpa perlu menghabiskan banyak biaya untuk kertas, dan lain – lain. Pelanggan juga dapat mengakses informasi yang mereka butuhkan kapan saja dan dimana saja dengan cepat. Pelanggan dapat melihat tampilan produk yang disediakan dan membuat banyak pilihan.

Dalam melakukan kegiatannya penyampaian informasi dan promosi Perusahaan Pancake's Company menggunakan media brosur, poster dan dengan berbagai jejaring sosial seperti *facebook* dan *twitter*. Penyampaian informasi dan promosi dengan menggunakan brosur dan poster cukup memakan biaya yang tidak sedikit dan adanya keterbatasan ruang yang membuat semua informasi tidak dapat disampaikan dalam brosur dan poster.

Sedangkan penggunaan jejaring sosial *facebook* dan *twitter* sudah cukup baik tetapi masih kurang maksimal. Jejaring sosial *facebook* dan *twitter* cukup baik untuk promosi, tetapi kurang maksimal jika digunakan untuk penyampaian informasi perusahaan dan informasi produk. Terbatasnya jumlah karakter yang bisa dipostingkan di *twitter* yaitu 140 karakter menjadi kurangnya informasi yang bisa ditampilkan.

Oleh karena itu perusahaan Pancake's Company membutuhkan kehadiran sebuah *website*. Hal ini sangat penting karena keberadaan suatu *website* dapat membantu penyampaian informasi produk secara detail terhadap konsumen. Berdasarkan permasalahan yang disebutkan diatas maka penulis membuat skripsi yang berjudul “Analisis dan Perancangan *Website* pada Pancake's Company Sebagai Media Informasi dan Promosi”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang *website* sebagai media informasi dan promosi yang cepat, tepat dan efisien pada Pancake's Company?

1.3 Batasan Masalah

Agar skripsi ini nantinya dapat mengarah lebih mendalam ke arah sasaran yang diharapkan dan agar tidak menyimpang dari topik penelitian, maka penulis memberikan batasan – batasan masalah dalam penulisan skripsi ini, adapun batasan masalah dalam penulisan skripsi ini adalah :

1. *Website* dibuat untuk digunakan sebagai media informasi dan promosi bagi Pancake's Company.
2. *Website* berisi informasi – informasi umum mengenai Pancake's Company seperti profil perusahaan, informasi produk, dan berita mengenai Pancake's Company.

3. Admin bisa login ke dalam *website* dengan menu login admin untuk menambah, merubah, menghapus informasi produk, berita dan dapat berinteraksi dengan user yang telah terdaftar sebagai member melalui fitur inbox, serta menghapus pemesanan tempat oleh member.
4. User dapat mendaftar sebagai member. Setelah mendaftar menjadi member, dapat login ke dalam *website* dengan menu login member untuk dapat berinteraksi dengan admin Pancake's Company, dapat melakukan pemesanan tempat dan dapat fitur forum diskusi.
5. User dan Member dapat melakukan jajak pendapat.
6. *Website* dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, Java Script, CSS, dengan *webservice* XAMPP dan untuk *database* menggunakan MySQL.
7. *Software* yang digunakan adalah Adobe Dreamweaver CS3 dan Notepad++ sebagai *web editor*, Adobe Photoshop CS3 sebagai *image editor*, MySQL, Google Chrome sebagai *web browser*, dan Microsoft Windows 7 sebagai *sistem operasi*.
8. Penelitian hanya membahas sistem yang akan dibuat tidak pada software atau hardware yang digunakan.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Perusahaan dapat mengoptimalkan penyampaian informasi produk dan layanan terhadap pelanggan.
2. Merancang sebuah *website* yang dapat mendukung kegiatan pemasaran perusahaan.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat dari penelitian yang dikategorikan bagi mahasiswa dan bagi perusahaan dengan uraian sebagai berikut :

1.5.1 Bagi Mahasiswa

1. Menerapkan ilmu yang dipelajari selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata, dengan harapan ilmu yang diperoleh bisa bermanfaat dan dapat diterapkan di dunia nyata.
2. Membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan teknologi informatika.
3. Menambah pengalaman praktek kerja pada sebuah perusahaan.

1.5.2 Bagi Perusahaan

1. Perusahaan dapat memiliki keunggulan tersendiri dalam bersaing dengan bisnis lain.
2. Perusahaan dapat menerapkan kegiatan promosi dengan lebih efektif.
3. Perusahaan dapat mengenalkan lebih dalam perusahaan itu sendiri dan produk-produknya.
4. Perusahaan dapat memberikan pelayanan yang dapat memuaskan para pelanggan.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian untuk mendapatkan dan mencari fakta dalam pemecahan masalah yang ada meliputi :

1. Pengumpulan Data

Data yang diambil digunakan sebagai acuan dalam perancangan dan untuk mendukung skripsi ini. Tahap pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam penelitian adalah sebagai berikut :

a. Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara terjun langsung ke lapangan melihat dan mengamati proses yang ada di perusahaan Pancake's Company untuk menganalisa berbagai kebutuhan dalam perancangan *website*.

b. Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung kepada Astri Widyani dan Irma Aulia Pratiwi sebagai owner Pancake's Company.

2. Analisa Data

Menganalisa permasalahan lebih mendalam dari data yang telah didapat serta menentukan pemecahan masalah yang ada dalam sistem.

3. Perancangan Program

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam desain program selanjutnya.

4. Pembuatan Program

Hasil rancangan diterjemahkan kedalam bentuk bahasa yang dimengerti mesin, dengan HTML, PHP, CSS, Java Script sebagai bahasa pemrograman dan MySQL sebagai *database*.

5. Ujicoba Program

Tahap melakukan pengujian sistem yang telah dibuat dan memastikan bahwa aplikasi yang dibuat sudah berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.

6. Implementasi Sistem

Tahap ini merupakan tahap penerapan sistem yang telah dibuat pada objek penelitian yaitu Perusahaan Pancake's Company.

1.7 **Sistematika Penulisan**

Untuk memudahkan pembahasan, keseluruhan perancangan sistem ini dibagi menjadi lima bab dengan pokok pikiran dari tiap – tiap bab sebagai berikut :

1. **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi uraian tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

2. **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan teori – teori yang mendukung dalam pembuatan skripsi. Beberapa diantaranya penjelasan mengenai pengenalan WEB secara umum dan sistem perangkat lunak yang digunakan serta tinjauan tentang perangkat komputer.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang gambaran umum perusahaan Pancake's Company, analisis sistem, dan perancangan sistem.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan pengimplementasian sistem informasi yang telah dibangun untuk mengukur tingkat keberhasilan.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran secara keseluruhan, baik itu selama program dibuat maupun telah selesai, yang telah diambil point – point pentingnya saja sehingga dianggap telah mewakili secara keseluruhan.

6. DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi yang berhubungan dengan skripsi ini, baik buku maupun artikel internet yang menjadi ajuan untuk digunakan dalam pembuatan skripsi ini.

7. LAMPIRAN

Berisi rincian analisis serta listing program dalam membangun *website* Pancake's Company.

