

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komputer selalu berubah sesuai dengan tuntutan kebutuhan masyarakat yang semakin kompleks di segala aspek kehidupan, baik dibidang pendidikan, kesehatan, bidang usaha maupun bidang yang lainnya. Hal ini terbukti dengan semakin banyak masyarakat yang memanfaatkan fasilitas internet untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dengan cepat, mudah dan murah. Informasi yang tersedia dapat berupa promosi, layanan, produk, pemasaran, transaksi dan lain sebagainya.

Tingkat apresiasi masyarakat terhadap berbagai bentuk informasi dan promosi sangat beraneka ragam yang seakan-akan menciptakan suatu persaingan dalam pasar promosi dan hal tersebut bisa dijadikan peluang dalam merebut peluang pasar dan meningkatkan citra dari sebuah perusahaan besar atau perusahaan menengah kebawah.

Pada akhirnya sebuah informasi maupun promosi yang dilakukan oleh perusahaan-perusahaan akan dilihat dan dinilai baik dan buruknya oleh masyarakat itu sendiri. Seperti halnya dalam mempromosikan clothing Nimco Poop yang selama ini menggunakan penyebaran informasi dan promosi kepada masyarakat menggunakan Flyer, Sticker dan spanduk dirasakan masih ada kekurangan-kekurangannya. Media penyampaian informasi dan promosi

dengan menggunakan Fyer,Sticker dan spanduk, kinerjanya sedikit kurang efektif dan efisien yaitu muatan informasi yang terbatas dan proses *update* yang relatif kurang menguntungkan baik menyangkut waktu dan biaya, sehingga perlu adanya media informasi yang dapat melengkapi dari media tersebut untuk meningkatkan pemasaran dan promosi pada Clothing Nimco Poop.

Disini penulis melihat adanya permasalahan yang terjadi, dimana informasi yang disampaikan pada masyarakat khususnya anak muda belum efisien. Bila adanya situs web pada Clothing Nimco Poop yang merupakan salah satu media informasi dan promosi bagi perusahaannya, sehingga informasi mengenai Clothing Nimco Poop dapat disajikan secara akurat dan bisa diupdate setiap saat. Melihat permasalahan tersebut penulis mencoba untuk mengambil judul dengan **"Membangun Situs Web Sebagai Media Informasi dan Promosi Pada Clothing Nimco Poop"**.

1.2. Rumusan Masalah

Dengan sistem penyampaian informasi yang selama ini digunakan oleh Nimco Poop masih menggunakan cara yang sederhana. Cara sederhana tersebut antara lain dengan menyebarkan Flyer, Sticker dan penggunaan spanduk. Apakah dengan dibangunnya situs web sebagai media informasi dan promosi pada clothing Nimco Poop akan efektif dan efisien dalam penyampaian informasi bagi masyarakat umum khususnya anak muda?

Batasan Masalah

Untuk memfokuskan masalah dalam penulisan skripsi ini, tanpa mengurangi nilai pokok yang terkait dengan permasalahannya yaitu Membangun Situs Web Sebagai Media Informasi dan Promosi Pada Clothing Nimco Poop, maka penulis membatasi permasalahan dalam pembuatan website ini, yang berisi antara lain :

↻ Home

Halaman Home ini berisi tentang tampilan foto galeri dan cuplikan berita.

↻ Shop Online

Halaman Shop Online ini berisi produk-produk lama dan terbaru.

↻ News & Event

Halaman News & event ini akan mengulas berita dan even yang di ikuti oleh Clothing Nimco Poop.

↻ Available

Halaman Available ini akan menampilkan alamat dan distro yang menjadi titik distribusinya Nimco Poop.

↻ Contact

Halaman Contact ini akan menampilkan alamat Nimco Poop.

↳ About Nimco

Halaman About Nimco akan mengulas Sejarah berdirinya Nimco Poop, Visi, Misi dan Tujuan.

↳ Links

Halaman Links akan menampilkan patner-patner Nimco Poop.

↳ Size Information

Halaman Size Information akan menampilkan ukuran produk Nimco cowok dan cewek.

↳ Penulis membatasi dengan tidak membahas analisis dari segi Economy atau biaya.

Software yang digunakan dalam pembuatan Website ini yaitu sebagai berikut :

- ↳ Apache sebagai web server.
- ↳ Internet Explorer sebagai web browser.
- ↳ Macromedia Dreamweaver MX sebagai web editor.
- ↳ MySQL sebagai database.
- ↳ PHP dan HTML sebagai scriptnya.
- ↳ Corel Draw sebagai tempat pembikinan desain.
- ↳ Adobe Photoshop 7.0 sebagai editor gambar.
- ↳ Flash MX 2004 sebagai animasi sederhana.

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

1. Internal

Pengertian internal yang dimaksud adalah dilihat dari sisi penulis, dalam hal ini adalah mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta adalah sebagai berikut:

- a. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan sesuai dengan bidang teknologi informasi.
- c. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta

2. Eksternal

- a. Sebagai masukan dan merupakan alternatif baru sebagai media penyampaian informasi bagi Clothing Nimco Poop.
- b. Mengetahui sejauh mana ke efektifan media ini untuk menyajikan informasi dan promosi pada Clothing Nimco Poop.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Penulis harapkan penelitian yang dilakukan ini dapat memberikan manfaat:

a. Bagi penulis

Diharapkan dengan adanya penelitian ini akan menambah pengetahuan tentang penerapan pembuatan website dalam bidang informasi dan promosi, khususnya informasi dan promosi yang berbasis web.

b. Bagi Perusahaan

Semoga dengan adanya web ini, masyarakat pada umumnya dan Anak muda pada khususnya akan lebih mengenal Clothing Nimco Poop. Dan secara otomatis akan menaikkan citra Nimco Poop.

c. Bagi ilmu pengetahuan

Penulisan ini dapat menambah kepustakaan dibidang ilmu komputer berdasarkan penerapan yang ada dalam kenyataan, dan pihak lain sebagai masukan di dalam pengembangan wawasan ilmu pengetahuan.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut:

a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari objek yang diteliti, data ini diperoleh dengan metode:

1. Metode observasi

Dalam metode ini merupakan metode pokok pertama yang diterapkan oleh penulis dalam menganalisis permasalahan yang ada dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti guna memperoleh data yang akurat yang ada dalam proses berlangsungnya aktivitas kerja, baik kerja mesin maupun manusia dalam perusahaan

2. Metode wawancara

Dalam metode ini merupakan metode pokok kedua yang penulis lakukan, yaitu wawancara langsung dengan pihak-pihak yang terkait melalui pertanyaan-pertanyaan kepada responden (karyawan dan Owner Distro) dengan permasalahan yang akan dipecahkan.

b. Data Sekunder

Yaitu suatu metode mengumpulkan data yang dilaksanakan dengan membaca dan mempelajari buku-buku literature yang ada hubungannya dengan masalah pembahasan dalam penyusunan skripsi ini.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika di dalam penulisan skripsi ini dapat dipaparkan secara singkat sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II : DASAR TEORI

Pada bab ini akan diuraikan tentang perkembangan internet, sejarah dan perkembangan web dan sistem perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : TINJAUAN UMUM

Pada bab ini akan membahas mengenai gambaran Clothing Nimco Poop yang meliputi sejarah singkat, visi dan misi, sistem Pemasaran, Desain terbaru, fasilitas dan sarana prasarana serta struktur organisasi

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Perancangan website, pertimbangan dalam desain, tinjauan umum pembuatan situs, relasi antar tabel, rancangan database, struktur tabel.

BAB V : IMPLEMENTASI SISTEM

Penjelasan tentang rancangan implementasi umum dan penempatan di internet, media periklanan webside dan tampilan manual webside.

BAB VI : PENUTUP

Kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA