

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peran teknologi dewasa ini sangat berperan aktif dan sangat berpengaruh yang sangat besar didalam segala aspek kehidupan dimuka bumi ini. Diketahui juga bahwa perkembangan teknologi saat ini hampir menggantikan sistem manual dengan sistem teknologi. Misalnya saja, teknologi komputer yang sebagian besar telah mewarnai kehidupan manusia saat ini. Dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi, maka semakin meningkat pula kemudahan-kemudahan dan fasilitas yang mendukung manusia dalam upaya menyelesaikan tugasnya dengan tepat dan cepat. Dunia pendidikan, perkantoran, industri, telekomunikasi, bisnis, pariwisata, militer dan sebagainya telah menggunakan teknologi komputer sebagai alat bantu.

Kemajuan teknologi dimanfaatkan untuk membangun sistem informasi. Begitu mendengar kata "Internet", maka yang kita bayangkan adalah suatu komunitas terbuka yang penuh dengan banyak hiburan dan informasi yang akurat serta bisa kita nikmati kapan saja dan dimana saja. Dulu sebelum ada internet, informasi yang disampaikan secara lisan atau tulisan yang kurang menarik. Namun setelah teknologi berkembang informasi yang ditampilkan mampu menarik perhatian masyarakat, karena informasi yang disampaikan melalui internet lebih efektif dan efisien serta mudah dipahami. Sehingga masyarakat saat ini sangat antusias terhadap internet. Apalagi dengan menjamurnya warung-

warung internet yang memungkinkan masyarakat luas mengakses internet dengan mudah. Kecenderungan yang terjadi saat ini adalah masyarakat lebih senang mengunjungi internet terlebih dahulu daripada datang langsung ke sumber informasi yang dibutuhkan. Oleh karena itu Informasi yang dibuat harusnya dikemas dalam bentuk yang menarik sehingga masyarakat yang melihat informasi tersebut merasa nyaman dan tidak jenuh.

Dalam dunia internet sering disebut website atau situs. Sudah lebih dari beribu-ribu website yang ada diinternet. Setiap situs memiliki *intraface* dan layanan yang berbeda-beda sesuai dengan bidang yang dikelola. Begitupula dalam dunia bisnis. Hampir semua kegiatan bisnis besar menyediakan fasilitas layanan *on-line* atau website. Banyak perusahaan yang menggunakan website atau situs sebagai senjata bersaing dalam strategi pemasaran. Dan ternyata hasilnya sangat berpengaruh penting dalam perkembangan bisnis tersebut.

Pedro's Pitshop Jogja adalah usaha yang bergerak dibidang penjualan sepeda. Teknologi aplikasi *website* sebagai sarana promosi sangat cocok untuk diterapkan pada Pedro's Pitshop Jogja, karena melalui sistem tersebut konsumen dapat lebih mudah mendapatkan informasi seputar barang-barang yang ada di Pedro's Pitshop Jogja dan lebih mudah dalam mendapatkan barang tanpa harus mendatangi secara langsung dibanding dengan media promosi yang digunakan oleh pihak Pedro's Pitshop Jogja sebelumnya yaitu dengan media brosur dan dari orang ke orang. Dengan diterapkannya sistem tersebut, Pedro's Pitshop Jogja dapat memperluas daerah pemasaran tanpa harus mengeluarkan dana yang sangat

besar. Dengan demikian *website* dapat menjadi salah satu cara untuk memenangkan persaingan dalam dunia bisnis.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis menjadikan Pedro's Pitshop Jogja sebagai obyek penyusunan skripsi, sehingga pada kesempatan ini penulis mengangkat judul skripsi dengan **"Membangun Situs Web Sebagai Sarana Promosi Pada PEDRO'S PITSHOP JOGJA"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Permasalahan diatas, maka dalam hal ini dapat dirumuskan masalahnya. Yaitu : Bagaimana memanfaatkan PHP, MySQL, Apache, Macromedia Dreamweaver, Adobe Photoshop untuk membangun situs web Pedro's Pitshop Jogja yang dapat menampilkan informasi produk-produk yang dihasilkan secara efektif, cepat dan efisien serta selalu menampilkan yang terbaru dari produk yang dihasilkan agar nantinya konsumen dapat dengan leluasa mengetahui produk-produk yang ditawarkan oleh Poedro's Pitshop Jogja?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menjaga penelitian tentang web ini tidak meluas dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka penelitian hanya membatasi pada dukungan web sebagai sarana promosi Pedro's Pitshop Jogja.

Dalam perancangan web ini menggunakan software-software yang dapat membantu dalam perancangan web. Software-software tersebut antara lain : Sistem Operasi Windows XP Profesional, PHP, MySQL, Apache, Macromedia

Dreamweaver, Adobe Photosop dan software-software lain yang mendukung dalam perancangan web ini.

1.1. Maksud dan Tujuan

Penelitian ini dimaksudkan untuk penyusunan tugas akhir sebagai syarat kelulusan program Strata I (SI) di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Adapun tujuan dalam penyusunan skripsi ini adalah :

1. Merancang website secara interaktif dan dinamis pada Pedro's Pitshop Jogja.
2. Memudahkan pihak Pedro's Pitshop Jogja dalam mempromosikan usahanya sehingga dapat memberikan informasi-informasi produk yang dihasilkan secara efektif, cepat dan efisien serta selalu menampilkan yang terbaru.

1.4 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam pembuatan web ini khususnya dalam pengambilan data yaitu :

- 1). Metode Observasi

Suatu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan langsung terhadap obyek yang diteliti.

- 2). Metode Wawancara

Suatu metodologi pengumpulan data dengan wawancara secara langsung kepada pihak-pihak terkait yaitu pihak yang mengetahui banyak terhadap masalah yang diteliti.

3) Metode Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara meneliti dan menyalin catatan yang diperoleh dari perusahaan secara langsung mengenai data yang berhubungan dengan penelitian.

4) Metode Kepustakaan

Pengumpulan data dengan cara mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan pembahasan yang sedang dilakukan sebagai *literature*, juga sebagai landasan teori yang akan mendukung penelitian ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan Skripsi ini disusun secara sistematis ke dalam beberapa bab.

Uraian bab perbabnya, antara lain:

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

2. Bab II Landasan Teori

Bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka, landasan teori, pengenalan internet secara umum, perangkat lunak yang digunakan.

3. Bab III Tinjauan Umum

