

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Informasi merupakan salah satu kebutuhan masyarakat yang utama di era yang modern ini. Informasi begitu perlu untuk didapatkan, disebarakan dan dipertukarkan antara suatu pihak dengan pihak lain untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia. Saat ini manusia telah dengan mudah mendapatkan informasi yang diinginkan melalui beberapa media, salah satunya adalah internet yang merupakan hasil dari kemajuan teknologi informasi yang terus berkembang karena beragam kemampuan yang dimilikinya. Internet menjadi pilihan untuk mendapatkan, menyebarkan dan bertukar informasi dengan mudah, cepat dan murah melalui web karena sifatnya yang mengglobal.

Perkembangan internet di Indonesia terjadi secara cepat pada tahun 1995 dimana sebelumnya internet masuk melalui jaringan akademis dan pusat-pusat riset, sehingga hanya kalangan akademis dan peneliti yang dapat memanfaatkan fasilitas internet. Layanan internet untuk pengguna umum terbuka setelah Indonet berdiri sebagai penyedia internet (*Internet Service Provider*) pertama di Indonesia, yang diikuti dengan berdirinya ISP lain seperti Indosat, CBN, Radnet, Wasantara. Saat ini web tidak semata-mata digunakan untuk menampilkan informasi saja, namun juga digunakan untuk aplikasi yang banyak membutuhkan informasi interaksi dari user.

E-Commerce yang belakangan ini marak terdengar memberi kemungkinan

melakukan transaksi *on-line* dengan cepat dan biaya yang hemat. Suatu sistem informasi menggambarkan ketersediaan suatu rangkaian data yang cukup lengkap yang disimpan agar dapat menyediakan informasi yang diperlukan. Keberadaan basis data sebagai akibatnya merupakan sesuatu hal yang diperlukan untuk mendukung keberadaan suatu sistem informasi. Agar suatu basis data yang tersimpan pada *server* (penyedia informasi) dapat diakses oleh *client* (pencari informasi) pada *World Wide Web*, maka diperlukan adanya kemampuan dari dokumen-dokumen web itu sendiri untuk berhubungan dengan basis data. Perlu ditambahkan bahwa pembuatan dokumen web dilakukan dengan menggunakan suatu bahasa yang disebut *Hyper Text Markup Language* (HTML). Dengan HTML dapat dilakukan berbagai format untuk text, penyertaan gambar dalam dokumen, maupun pembuatan sambungan (*link*) ke dokumen lain. HTML saja belum cukup memberi kemampuan bagi dokumen web untuk dapat melakukan akses terhadap basis data.

Aplikasi software website yang dianggap cocok untuk kebutuhan ini adalah aplikasi yang dapat merespon dan yang menyediakan informasi yang dibutuhkan pengguna, selain itu pengguna dapat juga memilih informasi yang diinginkan tanpa harus mencari kemana-mana. Dalam hal ini yang mencakup kriteria diatas adalah website interaktif.

Oleh karena itu penyediaan pusat informasi yang disediakan harus diperhatikan, sebab kemudahan seseorang dalam mendapatkan sebuah informasi akan memberikan citra yang baik bagi "DYEFA COMPUTER".

DYEFA COMPUTER adalah salah satu unit usaha yang bergerak dibidang jual beli computer yang terletak di kota Yogyakarta. Namun masih ada toko-toko dan masyarakat sekitarnya yang belum mengenal bahkan sama sekali tidak mengetahui unit usaha tersebut. Selama ini segmen pemasaran mereka melalui media cetak dan telah memiliki pelanggan di beberapa kota maupun di luar kota Yogyakarta. Untuk mengembangkan jaringan pemasaran mereka memerlukan sarana yang dapat menjangkau konsumen seluas-luasnya.

### **B. Rumusan Masalah**

Sumber informasi saat ini suatu kebutuhan yang harus disediakan oleh setiap instansi. Akan tetapi saat ini “DYEFA COMPUTER” dalam penyampaian informasi dengan cara yang kurang maju. Dengan bukti bahwa para pengunjung yang ingin mendapatkan informasi harus mendatangi langsung atau dengan menelpon ke “DYEFA COMPUTER”. Hal ini menuntut adanya perubahan yang mengacu ke arah yang lebih maju sesuai dengan perkembangan zaman. Maka dari latar belakang di atas dapat dilihat bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu aplikasi website yang bagaimana, yang sebaiknya digunakan oleh Dyefa Computer dalam penyampaian informasi?

### **C. Batasan Masalah**

Dari rumusan masalah yang ada supaya hasilnya lebih baik maka permasalahan tersebut dibatasi pada pembuatan aplikasi web interaktif berbasis Personal Home Page (PHP), yang merupakan media informasi yang

baik bagi “DYEFA COMPUTER” kepada pelanggan, calon pelanggan dan masyarakat pada umumnya. Untuk mendukung tampilan dalam penyajian informasi, penulis menggunakan software-software diantaranya: Macromedia Dreamweaver MX 2004, Adobe Photoshop Cs2 dan Corel Draw X3, PHP, My SQL, dan Swish Max.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan dari rumusan masalah pada pembuatan tugas akhir ini adalah:

1. Untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Ahli Madya Informatika dari Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Menerapkan teori-teori yang didapat selama mengikuti perkuliahan dengan menerapkan pada kenyataan di lapangan.
3. Mempermudah *user* atau pengunjung untuk melakukan spesifikasi komputer secara *online*.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat-manfaat yang diinginkan dalam penelitian tersebut adalah:

1. Bagi manajemen perusahaan, penelitian ini akan membantu perusahaan untuk mendapatkan petunjuk sehingga dapat membuat informasi untuk rancangan strategi promosi yang lebih baik dan terarah.

2. Bagi *user* atau pengunjung adalah untuk mempermudah pemilihan serta penentuan spesifikasi komputer secara online.
3. Bagi penulis sebagai kreatifitas dan tambah pengetahuan dari dunia praktisi yang sangat berharga untuk dikembangkan dengan pengalaman teoritis yang didapat dari bangku kuliah.
4. Bagi para mahasiswa lainnya penelitian ini mungkin dapat membantu sebagai tambahan literature untuk menulis sebuah karya ilmiah.

#### **F. Metode Penelitian**

Pada penyusunan Tugas Akhir ini, penyusun mengumpulkan data-data menggunakan beberapa metode, antara lain:

1. Metode wawancara

Dengan mengajukan pertanyaan secara langsung dengan pihak perusahaan dengan berlandaskan pada tujuan penelitian dan objek yang diteliti.

2. Metode Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian untuk memperoleh informasi sebagai bahan penulisan.

3. Metode Kepustakaan

Media informasi melalui buku-buku, internet dibaca dan dipelajari sehubungan dengan permasalahan yang dihadapi.

#### 4. Metode Kearsipan

Metode ini menggunakan media arsip-arsip perusahaan dan mempelajari dengan seksama yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.

### G. Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan ini dapat lebih terstruktur serta mudah dipahami maka dalam penulisan laporan membaginya menjadi lima bab. Pada tiap-tiap bab dapat diuraikan sebagai berikut:

#### Bab I: Pendahuluan

Dalam bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, batasan masalah agar tidak menyimpang dari pokok bahasan, tujuan Tugas Akhir, metode pengumpulan data, sistematik penulisan dan jadwal rencana kegiatan yang akan dijalankan.

#### Bab II: Dasar Teori

Dalam bab ini akan diuraikan tentang hal-hal yang mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan aplikasi database yang dibuat. Pemaparan teori meliputi konsep dasar database, sekilas tentang bahasa pemrograman yang digunakan dan apa saja yang terkait dengan aplikasi tersebut.

#### Bab III: Tinjauan Umum

Dalam bab ini memberikan penjelasan tentang gambaran umum tentang Dyefa Computer yang meliputi latar belakang berdirinya

