

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi ini dunia internet bukan lagi hal asing bagi masyarakat. Dengan semakin banyaknya warnet baik di kota besar maupun kecil maka informasi dari seluruh dunia dapat diperoleh dengan mudah dan cepat, demikian juga dengan web berkembang dengan pesat sekali di seluruh dunia baik yang interaktif, dinamis, maupun yang statis mulai dari informasi lembaga pendidikan, perusahaan, maupun personal, profil ataupun yang lain, dan sekarang hampir semua pelaku bisnis, lembaga pendidikan ataupun personal mulai beralih ke dunia informasi yang berbasis web tersebut, karena mereka dituntut untuk memberikan pelayanan yang cepat, tepat dan memuaskan kepada konsumen.

Cara memenuhi kebutuhan tersebut salah satu media yang berkembang adalah sebuah situs web yang sifatnya interaktif dan dinamis sehingga memungkinkan dua atau lebih pihak dapat saling berkomunikasi, memberikan informasi atau bahkan saling berinteraksi. *Website* itu sendiri adalah sebuah sistem informasi yang ada pada server web yang memungkinkan penjelajah web untuk mengakses informasi yang tersedia.

Web statis yaitu dimana user hanya bisa membaca isi dari halaman web tersebut dan tidak bisa berinteraksi dengan user. Web interaktif adalah website

yang memiliki fasilitas kontrol dan atau navigasi sehingga user dapat memanfaatkan, mengatur sebuah web. Ada beberapa cara untuk dapat membuat hal yang interaktif antara lain menggunakan Macromedia Dreamwaver sebagai pendesain webnya. Web dinamis yaitu website yang menyediakan fasilitas umpan balik kepada user, seperti adanya halaman buku tamu, pemesanan barang online dan game. Serta buku informasi yang akurat, misalnya tanggal dan jam. Ada beberapa saca untuk membuat halaman web yang dinamis, dan salah satunya dengan menggunakan PHP. PHP itu sendiri merupakan bahasa scripting yang menyatu dengan HTML dan digunakan pada *server side*, artinya semua sintak yang kita berikan akan sepenuhnya dijalankan pada server sedangkan yang dikirimkan ke browser hanya hasilnya saja. Sebuah informasi merupakan hal yang sangat pokok dalam kehidupan sekarang ini, mengingat sulitnya mendapatkan informasi merupakan hal yang sangat pokok dalam kehidupan sekarang ini, mengingat sulitnya mendapatkan informasi yang real dan dapat dipercaya maka disini penulis mengambil judul “Pembuatan Web Sebagai Media Promosi dan Informasi pada GALAXY SELULER”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah :

Bagaimana membangun sistem informasi penjualan dan promosi toko online pada GALAXY SELULER yang interaktif, dinamis serta mudah diakses dan di kelola.

1.3 Batasan Masalah

Dari latar belakang yang ada, dapat mempunyai peranan dalam mendukung penyampaian informasi mengenai gambaran umum pada “GALAXY SELULER” dalam penulisan ini masalah yang akan dikaji adalah bagaimana menyampaikan informasi berbasis website, penulis membatasi pembatasan dalam hal spesifikasi dan pemesanan Handphone, untuk peningkatan penjualan, pengurangan biaya, peningkatan layanan ke konsumen dan perkembangan perusahaan ke depan. Masalah-masalah yang akan diangkat penulis dalam web ini menyangkut:

1. Halaman Depan
2. Pencarian
3. Registrasi
4. Produk Terbaru
5. Pilih Handphone

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dari pembuatan skripsi dan pembuatan aplikasi ini, penulis membaginya dalam dua kelompok yaitu internal dan eksternal.

1. Internal

- a) Memberikan kesempatan bagi penulis untuk menerapkan teori yang telah diperoleh dan sejauh mana kemampuan penulis memberikan solusi terhadap suatu masalah yang dihadapi.
- b) Mempratikkan teori yang telah diperoleh selama mengikuti kuliah di STIMIK AMIKOM.
- c) Mengambil data guna mengerjakan “Skripsi” sebagai syarat kelulusan dari program S1.

2. Eksternal

- a) Sebagai salah satu alternatif metode pemasaran dalam penyampaian dan memberi informasi kepada masyarakat.
- b) Meningkatkan nilai promosi dan melebarkan pangsa pasar.

Tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

- a) Menganalisis dan merancang situs web promosi dan informasi.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data-data dengan menggunakan beberapa metode, yaitu :

1. *Wawancara*

Yaitu metode yang digunakan untuk mendapatkan data-data dengan cara menanyakan langsung dengan sumber data.

2. *Observasi*

Yaitu metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan cara mengadakan pengamatan langsung pada objek yang akan diteliti.

3. *Kearsipan*

Yaitu metode yang digunakan untuk mendapatkan data-data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang telah ada untuk dilakukan analisa.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini disusun secara sistematis dalam masing-masing bab, dimana pada masing-masing bab ini akan diuraikan masalah-masalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah yang diteliti, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Di dalam bab ini akan diuraikan dan dijelaskan tentang dasar sistem informasi, dan konsep dasar jaringan yang digunakan oleh penulis dalam menyusun skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini diuraikan dan dijelaskan mengenai gambaran umum mengenai GALAXY SELULER dan analisis sistem, yang terdiri dari analisis kinerja, analisis informasi, analisis ekonomi, analisis efisiensi, analisis kelayakan, dan analisis biaya dan manfaat

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini penulis membahas tentang system yang diusulkan, rancangan sistem dan manual program

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini merupakan bab yang terakhir yang akan menguraikan kesimpulan dan saran dari penulis.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

1.7 Rancangan Kegiatan

Tabel 1.1 Rancangan Kegiatan Penelitian Skripsi

Tahun 2008

No	Rencana Tahapan kegiatan	Bulan															
		I				II				III				IV			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan																
2	Penelitian Lapangan																
3	Analisa Data																
4	Perancangan Sistem																
5	Pemrograman																
6	Uji Coba Program																
7	Menyusun Laporan																