

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pesatnya perkembangan teknologi internet secara global merupakan suatu hal yang penting dalam perubahan pola pikir dan cara pandang masyarakat. Pemanfaatan teknologi internet terhadap pemasaran di suatu perusahaan, misalnya merupakan salah satu solusi dalam meningkatkan penjualan produk. Dengan adanya internet, seseorang dapat memperoleh informasi dari berbagai tempat yang berhubungan dengan jaringan internet tanpa batasan ruang dan waktu, dimana kecepatan dan keakuratan menjadi pertimbangannya. Oleh sebab itu, internet dijadikan sarana yang cukup efektif dan efisien untuk pemasaran produk perusahaan bagi kalangan bisnis, dari sekedar promosi bahkan sampai dengan transaksi.

Website adalah salah satu sarana yang ada di dalam internet. Website merupakan tempat sekumpulan informasi, gambar, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis mengenai suatu objek yang ditujukan untuk kalangan umum dan disebarluaskan secara global melalui jaringan internet. Objek tersebut dapat berupa perusahaan, profil pribadi, pengetahuan, iklan, dan lain sebagainya.

SEAGA Handicraft adalah suatu industri yang bergerak di bidang kerajinan kulit dan bahan-bahan alam yang hampir 80% merupakan produk-produk *hand made*. Untuk meningkatkan pemasaran dan relasi yang luas dibutuhkan suatu media yang dapat diakses secara global, mudah dan cepat tanpa batasan ruang dan waktu, maka dibuatlah sebuah website untuk mendukung kegiatan pemasaran atau promosi.

Dari uraian di atas, maka penulis akan mengambil judul **“ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI PENDUKUNG PROMOSI PADA SEAGA HANDICRAFT BANTUL”**.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dengan latar belakang yang diuraikan di atas, maka ada beberapa pokok perumusan masalah untuk dianalisis, yaitu:

1. Bagaimana merancang suatu media promosi berbasis web yang lebih dinamis dan menarik dengan kemampuan dari teknologi komputer.
2. Bagaimana meningkatkan pemasaran produk kerajinan di SEAGA melalui sebuah situs web, sehingga pelanggan tidak hanya berasal dari daerah sekitar Bantul atau Yogyakarta saja tetapi dari kota lain bahkan Mancanegara.

### **C. Batasan Masalah**

Penulis membatasi masalah yang dibahas untuk menghindari meluasnya ruang lingkup masalah. Adapun beberapa hal yang akan ditampilkan menyangkut:

1. Profil Perusahaan
2. Produk Perusahaan
3. Pemesanan Online
4. Kontak Perusahaan
5. Administrasi Data

Software yang digunakan:

1. Macromedia Dreamweaver MX
2. Macromedia Fireworks MX
3. Web Server Apache
4. Bahasa Pemrograman PHP dan Database MySQL
5. Adobe Photoshop 7.0

Sistem Operasi yang digunakan: Windows XP

Hal-hal diluar cakupan di atas tidak dibahas dalam pembuatan aplikasi ini.

#### D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan jenjang pendidikan program Sarjana Strata 1 (S1) di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Diharapkan dengan dibuatnya website pendukung promosi ini akan memperluas jaringan promosi SEAGA Handicraft dan menambah pelanggan baru dari daerah lain tanpa batasan ruang dan waktu, sehingga pendapatan perusahaan pun bertambah.
3. Dengan dibangunnya website baru ini diharapkan kinerja perusahaan lebih baik dan efektif serta manajemen *update* data yang lebih mudah.

#### E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis.
  - a. Menambah pengetahuan dalam pembuatan sistem informasi berbasis website yang menarik dan efektif khususnya dalam bidang pemasaran.
  - b. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
  - c. Meningkatkan kreativitas menciptakan suatu karya dengan memanfaatkan teknologi komputer dalam ruang lingkup dunia internet.



d. Belajar menganalisis suatu masalah yang ada dan menemukan solusi penyelesaiannya secara sistematis.

2. Bagi SEAGA Handicraft.

Sebagai media promosi yang lebih efektif sekaligus menjual hasil kerajinan perusahaan tanpa mengenal batasan ruang dan waktu.

3. Bagi Ilmu Pengetahuan.

Dapat menambah kepustakaan dibidang ilmu komputer berdasarkan penerapan yang ada dalam kenyataan dan sebagai masukan bagi pihak lain yang membutuhkan di dalam pengembangan wawasan ilmu pengetahuan, khususnya website dalam bidang pemasaran produk.

## **F. Metodologi Penelitian**

Dalam pencarian fakta dan pengumpulan data-data yang dibutuhkan sebagai sumber untuk melakukan penyusunan skripsi ini digunakan beberapa metode penelitian, yaitu:

1. Metode Observasi.

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung ditempat penelitian terhadap seluruh kegiatan yang dilakukan.

2. Metode Wawancara.

Metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung terhadap berbagai hal yang diperlukan dengan pihak yang

bersangkutan yang dipercaya untuk menjadi narasumber agar memperoleh data yang diperlukan.

### 3. Metode Kepustakaan.

Metode pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari referensi buku-buku. Sehingga mendapatkan informasi dari literatur-literatur yang ada, baik berupa brosur, foto dan lain-lain yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

## **G. Sistematika Penulisan**

Penulisan skripsi ini tersusun dalam 5 (lima) bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut.

### 1. BAB I PENDAHULUAN.

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dilakukan penelitian, manfaat yang akan didapat dari dilakukannya penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

### 2. BAB II LANDASAN TEORI.

Pada bab ini akan dikemukakan secara umum tentang pengertian informasi dan promosi, serta pengetahuan dasar tentang internet dan teknologi yang mendukung dalam pembuatan website.

### 3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.

Bab ini menguraikan tentang gambaran umum SEAGA Handicraft sebagai objek penelitian, serta membahas tentang analisis sistem yang dibuat dan desain sistem yang diusulkan.

### 4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.

Pada bab ini akan dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian serta desain yang dibuat. Sehingga dapat dilakukan testing sistem dan kemudian pengimplementasian sistem.

### 5. BAB V PENUTUP.

Dalam bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran yang bersifat konstruktif untuk mendapatkan hasil yang lebih baik di masa mendatang.