

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan semakin majunya teknologi informasi dan teknologi komputer membuat manusia mudah untuk mendapatkan informasi. Bahkan dengan kemajuan tersebut memunculkan internet. Internet merupakan salah satu cara yang mudah untuk mendapatkan informasi. Beragam informasi bisa kita dapatkan di internet seperti informasi ekonomi, politik, sosial, budaya, kesehatan bahkan sampai dengan informasi yang sifatnya sangat pribadi. Dengan internet kita bisa mendapatkan informasi dari seluruh penjuru dunia hanya dengan hitungan menit bahkan detik. Internet bisa di akses kapan saja bahkan dimana saja dengan catatan harus ada komputer. Modem dan jaringan internet. Salah satu fasilitas internet yang paling populer adalah WWW yang merupakan suatu sarana penyampaian informasi gratis.

Pada saat ini sektor informasi memegang peranan penting bagi masyarakat umum dalam kehidupan sehari-hari. Informasi merupakan suatu pengetahuan yang harus diketahui oleh masyarakat umum, guna menambah dan memperluas wawasan pengetahuan.

Selama ini Master notebook dalam memasarkan pelayanan atau fasilitasnya melalui brosur dan reklame. Dalam dunia informasi yang semakin berkembang pesat. Maka media pemasaran yang digunakan oleh Master notebook dirasakan kurang

efektif. Sebab dengan media tersebut akan menghabiskan biaya yang cukup mahal serta menyita banyak waktu.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan website ini diharapkan masyarakat luas dapat mengenal lebih jauh mengenai sejarah ataupun hal-hal yang berkaitan dengan Master notebook karena informasi yang akan disampaikan melalui website ini akan jelas, akurat lengkap dan cepat diakses.

Untuk mempermudah dalam penyusunan skripsi ini penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

- a. Informasi apa saja yang akan ditampilkan dalam website tersebut dan bagaimana web tersebut akan didesain dengan menarik sehingga menghasilkan informasi yang dinamis dan statis dapat dimanfaatkan oleh masyarakat?
- b. Bagaimana proses pembuatan website tersebut agar lebih mudah diakses dengan didukung perangkat lunak dalam komputer sebagai media informasi?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan yang dikemukakan dalam tulisan ini, maka penulis merasa perlu untuk memberikan batasan masalah yang tepat mengacu pada pokok permasalahan yang telah dirumuskan

Dalam pembuatan skripsi ini penulis hanya membatasi masalah dalam hal pembuatan aplikasi yang didalamnya hanya meliputi tentang pembuatan website Master notebook sebagai sarana memperoleh informasi yang lebih jelas, cepat dan akurat. Aplikasi ini dibuat dan dirancang dengan menggunakan software PHP sebagai server-side scripting, MySQL sebagai database, apache web server sebagai home server, macromedia dreamweaver sebagai web desain atau editor web, Internet Explorer sebagai web browser, notepad sebagai text editor, adobe photoshop sebagai desain image.

Hal ini dimaksud agar nantinya tidak terjadi penyimpangan dari pokok permasalahan yang diteliti sesuai dengan sasaran yang diharapkan.

1.4 Manfaat dan Tujuan

Guna menunjang penguasaan ilmu yang diperoleh dari sekolah tinggi manajemen informatika dan komputer "AMIKOM" yogyakarta yang berorientasi pada kehandalan teknologi, sehingga dengan mempraktekkan teori yang telah penulis terima diharapkan akan mampu mengaplikasikan dalam dunia kerja yang sesungguhnya yang nantinya akan dihadapi. Adapun manfaat dan tujuan penulis sebagai berikut:

- a. Dengan adanya sarana pentransformasian informasi yang efektif maka diharapkan adanya perkembangan bagi perusahaan tersebut
- b. Memperlebar Ruang Promosi Selain katalog, brosur maupun iklan di media cetak dan elektronik, dengan memiliki website di internet dapat

memperluas jaringan promosi. Sebab para penggemar dapat melihat informasi dari website kapan saja dan dimana saja.

- c. Mempermudah Komunikasi, Perusahaan dapat saling berkomunikasi dengan para pelanggan yang sudah ada dengan internet melalui email ataupun informasi kontak yang ada pada website. Sehingga memudahkan untuk saling berkomunikasi walaupun perbedaan lokasi yang teramat jauh. Dan komunikasi yang dilakukan sangat efisien waktu.
- d. Akan mengefisienkan sistem pemasaran perusahaan tersebut.

1.5 Metode Pengumpulan Data

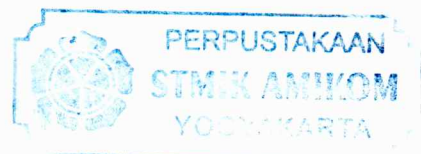
Untuk mengerjakan skripsi ini penulis mengadakan pengumpulan data dengan beberapa cara yaitu:

1. Metode observasi.

suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung dari obyek yang akan di teliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

2. Metode wawancara.

suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan responden.



3. Metode keperpustakaan.

Mempelajari literature yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas.

4. Metode Dokumentasi

Untuk mendapatkan penjelasan masalah-masalah yang di dapat dari wawancara, diperlukan dokumen atau sumber yang berhubungan dengan masalah seperti gambar - gambar.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematik dalam penulisan laporan skripsi ini terdiri dari beberapa bab yang masing-masing bab akan menjelaskan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini membahas latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data serta sistematika penulisan skripsi

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang dasar teori yang dipakai dalam pembuatan skripsi ini.

BAB III TINJAUAN UMUM

Menguraikan sejarah terbentuknya Master notebook, dan segala sesuatu yang berhubungan dengan Master notebook

BAB IV ANALISIS SISTEM

Pada bab ini berisi tentang analisis yang akan dibuat, identifikasi masalah, serta analisis kelayakan sebuah sistem.

BAB V PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini juga membahas tentang rancangan sistem yang akan dibuat meliputi rancangan desain, struktur situs, rancangan basis data, konfigurasi program dan lain-lain. Dan penerapan rencana implementasi sistem yang meliputi proses upload web, registrasi domain serta semua proses yang dilakukan sampai situs tersebut bisa online.

BAB VI PENUTUPAN

Bab penutup ini akan membahas kesimpulan dari pembahasan perancangan website serta saran-saran penulis