

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan *internet* saat ini mengalami kemajuan yang begitu pesat. Fenomena ini mendorong usaha-usaha yang ada untuk berusaha lebih giat dalam rangka menarik konsumen. Dari sekian banyak media promosi yang digunakan, harus diakui bahwa *media internet* merupakan salah satu media yang sangat dan paling efektif untuk digunakan.

Dewasa ini banyak warnet telah berkembang, akan tetapi belum memberikan layanan yang terbaik kepada para konsumennya. Berawal dari hal tersebut kami berusaha untuk membangun sebuah *web* lokal untuk warnet SHONA. *Web* tersebut akan digunakan untuk forum *internal*, untuk *download* file, media order minuman dan makanan serta keperluan-keperluan *internal* lainnya.

Judul yang dapat diambil berdasarkan uraian yang kami jabarkan tersebut adalah: **"MEMBANGUN *WEB* LOKAL UNTUK WARNET 'SHONA' YOGYAKARTA"**.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat kami ambil dari uraian sebelumnya sebagai solusi dalam menyelesaikan masalah-masalah yang ada adalah:

1. Bagaimana caranya membangun *portal (website)* lokal yang sesuai untuk warnet SHONA?

2. Bagaimana memaksimalkan layanan dan informasi warnet melalui *web* site lokal untuk konsumen?

C. Batasan Masalah

Menghindari meluasnya permasalahan yang akan dibahas maka kami membatasi ruang lingkup permasalahan dalam merancang portal *web* dan menganalisis masalah, yaitu:

1. Desain *WEB*
2. Perancangan database
3. Fasilitas-fasilitas yang ada di *web* ini.

D. Maksud dan Tujuan Tugas Akhir

Maksud dan tujuan diadakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Mahasiswa:
 - a. Memenuhi persyaratan kelulusan jenjang ahli madya pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
 - b. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari di kampus.
 - c. Perancangan dan analisis portal *web*
 - d. Mengetahui tingkat efektifitas dan efisiensi dari informasi yang akan disampaikan.
2. Manfaat Bagi Pengelola:
 - a. Menambah informasi tentang apa yang dibutuhkan oleh *user*.

- b. Menambah keuntungan dengan bertambahnya pengunjung.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pencarian fakta dan pengumpulan data yang digunakan dalam membangun portal yang akan dirancang penulis menggunakan beberapa metode penelitian antara lain:

1. Metode observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan penelitian dan perbandingan di warnet-warnet yang telah memiliki portal *web*.

2. Metode Wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan pemilik, admin, serta *user* yang menggunakan warnet SHONA.

3. Metode Kepustakaan

Mempelajari literatur berupa buku-buku pribadi, buku-buku yang ada di perpustakaan serta dari *website-website* yang berhubungan dengan bahasan kami.

F. Sistematika Penulisan

Tugas akhir ini disusun secara sistematis dalam lima bab, masing-masing bab sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang pokok permasalahan, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data, serta sistematika

penulisan dan rencana kegiatan.

BAB II: DASAR TEORI

Berisi tentang sejarah dan perkembangan *internet*, sejarah *web*, *script* pemrograman *web* yang digunakan, sistem perangkat lunak yang digunakan dan perangkat keras yang digunakan.

BAB III: TINJAUAN UMUM

Bab ini berisi tentang kepemilikan warnet, pekerjaan orang-orang yang ada di dalam manajemen warnet tersebut, modal dan perputarannya, serta *bandwidth*.

BAB IV: PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang rancangan atau desain *website*, informasi yang akan disajikan, fasilitas yang disediakan, penerapan sistem dan pembahasan program.

BAB V: PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

