

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Majunya sistem informasi saat ini memicu manusia untuk tidak ketinggalan informasi, khususnya dunia internet yang memberikan berbagai kemudahan bagi manusia atau instansi untuk memperoleh data baik yang bersifat ringan maupun penting atau rahasia. Pengaksesan dapat dilakukan tanpa batasan ruang dan waktu sehingga menghemat waktu, biaya dan tenaga.

Web disukai banyak kalangan karena sifatnya yang mendunia dan menjadi ajang tukar informasi. Diharapkan, dengan memanfaatkan web sebagai media promosi dapat memberikan informasi lengkap kepada pengguna yang berisi profil warnet pandawa, keuntungan, dan informasi yang terbaru tentang warnet atau hal-hal yang sedang terjadi.

Manfaat yang diharapkan berupa adanya informasi terbaru dari karyawan, aturan-aturan maupun kebijakan baik yang lama maupun yang terbaru dari pihak manajemen. Informasi merupakan salah satu sarana yang dapat membantu dalam kegiatan tersebut. Hasil sistem informasi berdasarkan komputer akan mempunyai nilai lebih dari pada sistem yang diolah secara manual.

Web disini sebagai media promosi pada Warnet Pandawa dapat menghasilkan informasi yang cepat. Hal ini yang mendorong perlunya membenahan kerja karena itulah penulis terdorong untuk mengadakan penelitian tentang “ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI PADA WARNET PANDAWA YOGYAKARTA”. Dengan meneliti sistem yang ada penulis berupaya untuk mengembangkan sistem yang ada menjadi sistem yang lebih baik dan efisien.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat media informasi yang terbaru untuk mempromosikan (memperkenalkan) warnet pandawa agar dapat menarik minat masyarakat untuk menggunakan fasilitas dan layanan yang diberikan?

Penyampaian informasi melalui media web diharapkan dapat meningkatkan jumlah user yang datang menggunakan jasa internet Warnet Pandawa, dan lebih efektif dibanding sistem informasi yang sudah ada sebelumnya.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada sistem ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem yang dianalisis dan dirancang berbasis website.

2. Informasi seputar Warnet Pandawa yang meliputi:

- Layanan yang diberikan
- Kualitas Bandwith yang digunakan
- Fasilitas yang disediakan, serta informasi pariwisata Yogyakarta, dan lain-lain.

3. Sistem dibangun dengan script PHP, webserver apache dan database MySQL, XAMPP, Corel Draw, Dreamweaver.

1.4 Maksud dan Tujuan penelitian

1.4.1 Maksud

Beberapa maksud diadakannya penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui sejauh mana perkembangan teknologi informasi sebagai media promosi yang dapat diterapkan pada Warnet Pandawa.
- b. Penggabungan pengetahuan teoritis dan aplikatif terhadap sistem yang diusulkan.
- c. Sebagai *pioneer* dalam pembuatan web sebagai media promosi sekaligus sistem informasi bagi operator dan pihak manajemen Warnet Pandawa dengan harapan bahwa nantinya karya ini dapat dipelajari dan dikembangkan di kemudian hari oleh pihak Warnet Pandawa sehingga nantinya akan dihasilkan sistem yang lebih baik .

1.4.2 Tujuan

Beberapa tujuan penulisan skripsi ini adalah :

- a. Membuat web sebagai media promosi yang dibutuhkan bagi Warnet Pandawa Yogyakarta.
- b. Memenuhi persyaratan kelulusan program Strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Warnet Pandawa Yogyakarta

- a. Memungkinkan untuk melakukan pemanfaatan teknologi informasi sebagai upaya untuk memberikan pelayanan dan bahan pembelajaran tentang rancang bangun Sistem Informasi kepada para siswa khususnya dan masyarakat umumnya.
- b. Sebagai media pengenalan atau promosi bagi Warnet Pandawa Yogyakarta.

1.5.2 Bagi Penulis

- a. Melakukan penelitian untuk bahan penulisan skripsi.
- b. Mengamalkan ilmu yang sudah penulis pelajari dan peroleh di STMIK Amikom Yogyakarta.
- c. Memenuhi salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer pada jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.

1.5.3 Bagi Masyarakat

- a. Memperkenalkan warnet Pandawa kepada masyarakat.
- b. Memudahkan masyarakat untuk mengetahui semua informasi tentang warnet Pandawa.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data-data, yaitu :

1. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengajukan tanya jawab secara langsung dengan pimpinan, manajer, karyawan, operator Warnet Pandawa Yogyakarta dengan berdasarkan pada tujuan penelitian terhadap bagian-bagian yang berkaitan dengan penelitian tersebut.

2. Metode Dokumentasi

Yaitu suatu metode penelitian dimana mengumpulkan contoh-contoh laporan guna meneliti keakuratan laporan atau informasi yang ada.

3. Metode Kepustakaan

Yaitu metode mengumpulkan data dengan cara mengambil materi dari buku-buku kepustakaan yang berhubungan dengan website.

1.7 Sistematika Penulisan

Skripsi ini disusun secara sistematis ke dalam 5 bab. Masing - masing bab diuraikan sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Bab ini akan diuraikan latar belakang masalah yang akan diteliti, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan jadwal rencana kegiatan.

Bab II Landasan Teori

Bab ini akan diuraikan internet secara umum dan software yang digunakan.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Menguraikan analisis sistem yang ada (identifikasi masalah, analisis PIECES, analisis kebutuhan sistem) dan analisis sistem yang diusulkan (Analisis data, teknologi, kelayakan).

Bab IV Hasil dan Pembahasan

Menguraikan hasil dari Analisa yang telah diuraikan pada bab sebelumnya dan pembahasan terhadap hasil tersebut.

Bab V Penutup

Kesimpulan dan saran akan diuraikan pada bab ini.