

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi khususnya internet sekarang ini sangatlah cepat. WWW (World Wide Web) adalah bagian dari internet yang merupakan pemacu perkembangan internet, karena melalui web browser, kita dapat melakukan banyak hal, mulai dari membaca berita, membuka email, chatting, belanja online, mengikuti polling (jajak pendapat), memasukkan data ke database dan lain sebagainya. Beragam informasi tersedia di internet, mulai dari ilmu pengetahuan dan teknologi, sosial, budaya, politik, hukum, dunia selebritis, sampai dengan acara-acara hiburan bisa dinikmati di internet. Hal inilah yang mendorong semakin meningkatnya jumlah situs web di dunia dan sebagai akibatnya muncul lahan-lahan bisnis baru seperti bisnis hosting, web design dan web programming.

Untuk menarik perhatian seseorang ke suatu situs web perlu memperhatikan banyak faktor. Faktor kecepatan loading, keindahan desain dan isi merupakan faktor penentu berhasil tidaknya suatu situs. Web designer adalah orang yang paling bertanggung jawab dalam memperhatikan faktor keindahan desain web tersebut. Hal inilah yang menjadi konsep dasar dalam mendesain web yang indah dan menarik.

Kompetisi atau persaingan bisnis saat ini semakin ketat dan sulit apalagi dengan adanya kemajuan teknologi informasi yang kian hari kian pesat sehingga mau

tidak mau sebagai perusahaan harus memiliki kiat khusus agar tidak kalah dalam berkompetisi dengan perusahaan lainnya.

Diantara kiat atau strategi yang ditempuh, pada dasarnya adalah bertujuan untuk lebih mendekatkan informasi barang atau produk kepada konsumen. Adapun cara yang biasa dilakukan oleh hampir sebagian besar pengusaha dalam mempromosikan produknya antara lain dengan mengadakan pameran, memasang iklan di media cetak atau elektronik dan sebagainya. Kendati usaha ini dirasa sudah cukup efektif, namun seperti telah dijabarkan diatas, fasilitas internet masih belum banyak dimanfaatkan oleh para pengusaha pada level menengah ke bawah. Padahal sarana internet adalah media yang sangat potensial untuk penyebaran informasi global.

Sain's Craft merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang kerajinan khususnya pembuatan dan penjualan tas, topi, keranjang, taplak meja dan sebagainya yang semuanya itu terbuat dari pandan, enceng gondok, tampar. Sain's Craft ini berada di dusun Mentobayan, Salamrejo, Sentolo, Kulon Progo, Yogyakarta. Belum lama ini Sain's Craft telah membuka showroom Baru di jalan raya Wates Km 18. Untuk mencapai tujuannya Sain's Craft akan terus berusaha meningkatkan kualitas produknya serta pelayanan dalam berbagai hal yang berhubungan dengan pemasaran produk ke konsumen.

Oleh karena itu, sehubungan dengan kelancaran terutama dalam hal promosi pruduk, dimana pihak Sain's Craft saat ini masih merasa promosi yang dilakukan kurang efektif. Dari uraian diatas maka penulis merencanakan membuat skripsi

dengan judul Analisis dan Perancangan Website Sebagai Media Informasi dan Promosi Pada Sain's Craft.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penulis merumuskan permasalahan yaitu bagaimana menghasilkan serta mengolah informasi dalam bentuk aplikasi web dinamis dan interaktif sehingga bisa meningkatkan promosi dan informasi pada perusahaan Sain's Craft.

### **1.3 Batasan Masalah**

Untuk menjaga agar pembahasan dalam penulisan ini tidak menyimpang dari permasalahan yang ada pada perusahaan Sain's Craft maka penulis dalam pembuatan website ini hanya pada masalah penyampaian informasi dan promosi saja, seperti produk-produk yang ditawarkan, pangsa pasar yang telah dicapai, lokasi, penghargaan yang telah diperoleh dan informasi yang lain.

*Software* yang digunakan untuk mendesain web adalah dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP5*, *MySQL* sebagai databasenya, *Apache* sebagai *web server*nya, *Macromedia Dreamweaver MX* sebagai editor, *Adobe Photoshop CS* sebagai software pendukung, dan *internet Explorer* sebagai *Web Browser*.

### **1.4 Maksud dan Tujuan**

Penelitian ini dimaksudkan untuk menunjang penguasaan ilmu yang berorientasi pada teknologi informasi, sehingga dengan mempraktekkan teori yang telah penulis terima, diharapkan mampu diaplikasikan dalam dunia kerja yang sesungguhnya.

Adapun tujuan dalam penyusunan skripsi ini adalah:

1. Mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang telah didapat selama dibangku kuliah dan dengan pengalaman selama melakukan penelitian di Sain's Craft.
2. Sebagai alternatif wahana promosi bagi pihak Sain's Craft.
3. Suatu informasi yang menggunakan media internet diharapkan dapat menyampaikan informasi tentang Sain's craft bisa terealisasi dengan baik.
4. Sebagai salah satu syarat kelulusan program Strata 1 (S1) Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

### **1.5 Metode Pengumpulan Data**

Dalam melakukan penelitian terutama dalam memperoleh dan mengumpulkan data-data sebagai sumber untuk penyusunan skripsi ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu sebagai berikut:

1. Metode Interview (Wawancara)

Metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan obyek penelitian.

2. Metode Observation (Observasi)

Metode pengumpulan data dengan mengamati secara langsung ketempat penelitian atau objek penelitian.

### 3. Metode Library (Kepustakaan)

Membaca literatur buku-buku yang berkaitan dengan masalah yang ada dan referensi-referensi dari media lain seperti internet.

### 1.6 Jadwal Kegiatan

**Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan**

No	Kegiatan	Waktu (Dalam Minggu)															
		Mei 2008				Juni 2008				Juli 2008				Agustus 2008			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pembuatan Proposal																
2.	Pengumpulan Data																
3.	Analisa Data																
4.	Perancangan Sistem																
5.	Pembuatan Aplikasi dan Uji Coba Aplikasi																
6.	Pembuatan Laporan																

## 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini akan disusun secara sistematis ke dalam 5 bab, yang masing-masing bab diuraikan sebagai berikut:

### BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, dan metode pengumpulan data.

### BAB II. DASAR TEORI DAN GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Bab ini akan membahas mengenai pengenalan sistem secara umum, perangkat lunak yang digunakan (*PHP5*, *MySQL* sebagai databasenya, *Apache* sebagai *web server*nya, *Macromedia Dreamweaver MX* sebagai editor, *Adobe Photoshop CS* sebagai software pendukung, dan *internet Explorer* sebagai *Web Browser*) serta gambaran umum perusahaan.

### BAB III. ANALISIS SISTEM DAN PERANCANGAN

Pada tahap analisis, berisikan serangkaian proses analisis terhadap rencana pengadaan proyek yang akan dibangun dan perancangan sistem.

### BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas hasil implementasi dan juga hasil pengujian terhadap sistem.

## BAB V. PENUTUP

Bab ini akan membahas mengenai kesimpulan dan saran.

## DAFTAR PUSTAKA

Memuat buku–buku, literature-literatur dan referensi-referensi lain yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi ini.

## LAMPIRAN

Lampiran ini memuat informasi tambahan.

