

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan jaman yang begitu cepat dari tahun ke tahun menuntut akses yang serba cepat dan kinerja dengan mobilitas yang tinggi menyebabkan seseorang tidak dapat hidup tanpa adanya informasi. Di kantor, di rumah bahkan di kendaraan setiap saat harus tersaji informasi-informasi yang terkini agar tidak ketinggalan dengan keadaan dunia pada saat yang bersamaan sehingga dengan mengikuti perkembangan jaman maka masa depan ada dalam genggaman. Layaknya dalam berbisnis, segala informasi yang berkaitan dengan bisnis harus diketahui agar nantinya dapat dijadikan pedoman pengambilan keputusan agar supaya bisnis tetap *exist* bahkan dapat mendaur keuntungan yang melimpah.

Sekarang ini dunia internet sudah tidak asing lagi. Perusahaan-perusahaan dunia maupun indonesia, kampus-kampus atau sekolah, toko-toko, lembaga pemerintahan, hotel, dll. Melakukan strategi periklanan untuk pemasaran dengan menggunakan senjata periklanan atau pemasaran dengan menggunakan media internet atau yang sering disebut dengan elektronik commerce (*e-Commerce*). Saat ini manajemen informasi cenderung kearah publikasi elektronis dan lambat laun bergegas meninggalkan pelayanan secara analog (non elektronik). Kehadiran teknologi media internet menyebabkan perlunya seorang eksekutif yang menangani manajemen secara keseluruhan pada tingkat tertinggi dalam hal ini

internet adalah media yang sangat efektif untuk organisasi/perusahaan yang akan melakukan strategi periklanan secara *online*.

Nilai dari Internet terletak pada kemampuannya untuk mempermudah pekerjaan dan dengan biaya rendah menghubungkan banyak orang dari berbagai tempat diseluruh penjuru dunia. Seseorang yang mempunyai domain alamat Internet dapat berinteraksi dengan suatu komputer dan menggunakan komputer lain dalam suatu jaringan, tidak memandang dimana lokasinya, apa tipe komputernya dan menggunakan jenis sistem operasi apa saja. Keterhubungan global (*global connectivity*) melalui Internet dan kemudahan penggunaan (*ease of use*) dapat menyediakan akses kepada dunia bisnis dan perorangan yang secara normal akan sulit dilakukan.

Perkembangan teknologi informasi, telekomunikasi, dan internet menyebabkan mulai menjamurnya aplikasi bisnis yang berbasis internet. Salah satu aplikasi yang terus mendapat perhatian banyak orang adalah penjualan atau sering disebut *e-commerce*. Perdagangan dengan teknologi internet akhir-akhir ini semakin marak, yaitu dengan bermunculannya ribuan perusahaan yang menawarkan barang dagangan di internet. Peluang pasar yang semakin lebar yang terdapat pada komunitas internet sayang sekali bila dilewatkan sia-sia.

Internet juga akan menjadi media utama dalam melakukan operasi bisnis. Hal ini disebabkan berbagai kemudahan yang diberikan oleh media Internet tersebut. Disamping itu juga kelebihan menggunakan website/internet yang mampu menekan biaya operasional organisasi. Perusahaan yang ingin berkompetisi dan bertahan dalam lingkungan bisnis saat ini, maka penggunaan stretegi pemasaran

dengan membangun sebuah website untuk mendukung operasi bisnisnya tidak dapat ditunda lagi.

Dengan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh internet, penulis merekomendasikan agar Utama Gading yang beralamat di Jl. Mayjen Sutoyo no.4 Gading Yogyakarta perlu melakukan perluasan strategi pada Sistem Informasi Pemasaran selain menggunakan media *offline* seperti melalui media cetak, selebaran, dan selebaran, juga menggunakan sistem informasi pemasaran berbasis internet dengan harapan agar dapat memberikan pelayanan dan informasi secara cepat dan efisien serta cakupan pangsa pasar yang lebih luas dari metode promosi sebelumnya bahkan dapat menjangkau belahan dunia sekalipun.

B. Perumusan Masalah

Dengan melihat latar belakang masalah yang ada sebagaimana yang diterangkan di atas sehingga masalah akan dapat dirumuskan. Masalah pemasaran berbasis website merupakan permasalahan yang dimiliki oleh perusahaan, bagaimana perusahaan tersebut dapat mengelola agar bisa dikenal oleh masyarakat secara luas seluruh Indonesia ini, bahkan secara internasional. Dengan memperhatikan masalah tersebut perusahaan tersebut dapat maju berkembang pesat mengikuti teknologi dan perkembangan dunia internet., Dengan melihat permasalahan tersebut penyusun merumuskan pokok permasalahan bagaimana menganalisa dan merancang website sehingga dapat digunakan sebagai media promosi atau pemasaran oleh Utama Gading sehingga dapat memberikan nilai tambah, lebih dikenal oleh masyarakat, serta bagaimana memberikan informasi-

informasi yang terkini mengenai produk motor baru dan bekas yang tersedia pada dealer Utama Gading.

C. Batasan Masalah

Dari perumusan masalah yang ada, agar pembahasan lebih terfokus, penulis membatasi hal-hal sebagai berikut :

1. Membangun dan merancang website pada Utama Gading secara dinamis.
2. Website tersebut mampu menampilkan produk-produk motor baru dan bekas beserta kelebihan dan kekurangan serta harga produk yang bersangkutan, memberikan keleluasaan pada pelanggan untuk memesan/*me-request* produk motor yang diinginkan baru maupun bekas, memberi kesempatan kepada siapapun untuk memasang iklan pada website Utama Gading, menampilkan informasi-informasi yang diadakan oleh Utama Gading, memberikan *tips-tips* perawatan sepeda motor.
3. Membangun CMS sederhana untuk mengatur isi website agar tetap *dinamis*.

Serta dalam perancangan atau desain website ini penulis menggunakan beberapa software antara lain :

1. XAMPP 1.4.16

Merupakan paket beberapa program yang terbungkus menjadi satu yaitu antara lain (Apache2) digunakan sebagai web server, (MySQL 4.1.14-nt) sebagai database server yang berfungsi untuk mengelola databasenya, dan (PHP Version 5.0.5) sebagai bahasa pemrograman server side.

2. MACROMEDIA DREAMWEAVER 8

Yaitu program teks *editor* untuk mengedit script seperti html/xhtml, php, javascript, css dan lain-lain baik secara *visual* maupun *command line* untuk mendesain dan mengelola halaman sebuah situs.

3. COFFEECUP GIF ANIMATOR 6.1

Yaitu program yang digunakan untuk membuat sebuah animasi.

4. Mozilla Firefox 3.0.1

Yaitu browser yang digunakan untuk menampilkan halaman web.

5. ADOBE PHOTOSHOP CS

Merupakan software yang digunakan pengolah grafik.

6. WINDOWS XP SERVICE PACK 2

Yaitu sebagai sistem operasi yang digunakan untuk menjalankan berbagai aplikasi dan memberikan input dan outputnya.

D. Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Sebagai syarat kelulusan dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi penulis pada "STMIK AMIKOM" Yogyakarta.
2. Tujuan penulis agar lebih memahami dan memperdalam mengenai "Analysis Dan Perancangan Sistem Informasi berbasis website".
3. Menerapkan ilmu dan teori yang didapat selama mengikuti pendidikan yang ditempuh dibangku kuliah kedalam aplikasi nyata guna mendukung dalam penerapan ilmu dan diterapkan dalam aplikasi nyata.

4. Membantu perusahaan menambah atau mengembangkan media promosi dengan membuat sebuah website yang nantinya diharapkan akan membuat perusahaan tersebut lebih berkembang sekaligus menaikkan citra Utama Gading.

E. Metode Pengumpulan Data

Penyusunan skripsi ini harus didukung dengan data-data atau keterangan-keterangan yang baik, benar dan tepat supaya mendapatkan hasil yang maksimal. Untuk mendapatkan data-data yang baik dan benar perlu dilakukan suatu penelitian pada obyek pariwisata yang akan dijadikan obyek penelitian. Agar tujuan dalam penelitian dapat tercapai dengan baik maka diperlukan metode-metode antara lain:

1. Metode Wawancara (*interveiw*)

Yaitu metode pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab langsung dengan responden. Dengan menggunakan metoda wawancara informasi yang diperoleh akan lebih jelas dan lebih mendetail karena dapat langsung bertanya pada klien jika informasi yang diberikan kurang jelas.

2. Metode Pengamatan Langsung (*observasi*)

Yaitu metode pengumpulan data dengan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pendataan secara cermat dan *sistematik*. Sehingga dapat melihat langsung apa yang sedang dikerjakan, mendefinisikan atau mengidentifikasi kegiatan atau pekerjaan yang rumit dan sulit diterangkan.

3. Metode Kepustakaan

Yaitu metode yang digunakan dengan mempelajari literature, catatan dan bacaan lain yang digunakan untuk penyampaian informasi bagi penulisan.

4. Metode Kearsipan (*documentation*)

Yaitu melakukan penelitian dengan cara mengambil dan mempelajari data-data dari situs, dokumen-dokumen yang telah ada yang berhubungan dengan pembuatan skripsi ini.

F. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Disini dibahas latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, serta sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Disini akan di uraikan dan dijelaskan tentang dasar teori dasar sistem informasi, dan aplikasi-aplikasi yang digunakan oleh penulis dalam menyusun skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kinerja, analisis informasi, analisis ekonomi, analisis efisiensi, analisis kelayakan, analisis biaya dan manfaat.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Penulis menerangkan tentang tahap meletakkan sistem supaya siap untuk di implementasikan, rancangan *interface*, penerapan rencana implementasi sistem yang di buat.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan berisi kesimpulan serta saran-saran semoga bermamfaat bagi peneliti dan seluruh bangsa Indonesia agar dapat diharapkan munculnya bibit-bibit unggul dalam dunia Teknologi Informasi.

