

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi komputer sebagai salah satu teknologi yang berperan besar dalam berbagai bidang, memberikan kemudahan dan beragam fasilitas yang bermanfaat. Komputer yang semula hanya digunakan sebagai sebuah *personal computer*, pada perkembangannya mulai dihubungkan menjadi satu jaringan. Jaringan komputer tersebut akhirnya menjadi jaringan komputer global yang dikenal dengan nama Internet.

Internet merupakan sebuah jaringan komputer yang saling berhubungan dengan jaringan komputer lainnya yang tersebar diseluruh dunia. Hal ini menyebabkan informasi dan arus data semakin meluas dan memudahkan manusia untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan secara cepat dan akurat. Berbagai macam informasi mulai dari bisnis, ekonomi, hiburan, ilmu pengetahuan, dan teknologi dapat ditemukan disini. Perkembangan *Internet* tidak lepas dari perkembangan *website* atau *world wide web* (www). *Website* merupakan layanan penyedia informasi di *Internet* yang berbasis teks dan grafis.

Hadirnya *website* menimbulkan pemikiran baru bagi pelaku bisnis, yaitu, untuk mengatasi rintangan waktu dan ruang yang selama ini menjadi masalah pada sistem penjualan secara konvensional. *Website* dapat memudahkan konsumen mengetahui informasi harga barang atau jasa. Selain itu, *website* dapat

diakses kapan saja dalam 24jam setiap hari sehingga promosi dapat dilakukan setiap waktu. Website merupakan media promosi dengan biaya yang murah, sehingga perusahaan besar maupun kecil mempunyai kesempatan yang sama untuk mengembangkan bisnisnya.

Asus Corner Yogyakarta adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan laptop. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, maka sistem promosi pada perusahaan Asus Corner Yogyakarta perlu ditingkatkan dengan menggunakan media website agar bisa ikut menunjang promosi yang selama ini hanya secara konvensional. Sistem informasi baru yang berbasis website ini diharapkan dapat mempermudah masyarakat dalam mendapatkan informasi tentang produk pada perusahaan Asus Corner Yogyakarta tanpa harus datang ke lokasi untuk efisiensi waktu dan biaya sekaligus memperluas promosi ke masyarakat luas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah pada penulisan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana membangun sebuah website yang dapat memudahkan konsumen untuk mendapatkan informasi tentang produk dan harga pada perusahaan Asus Corner Yogyakarta?
2. Bagaimana membangun sebuah website sebagai media promosi yang dapat meningkatkan produktivitas penjualan pada perusahaan Asus Corner Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, maka penulis akan membatasi permasalahan-permasalahan tersebut lebih kepada penyampaian informasi dan promosi tentang perusahaan Asus Corner Yogyakarta. Batasan masalah pada penyusunan penelitian ini adalah:

1. Sumber data diambil dari perusahaan Asus Corner Yogyakarta
2. Produk yang ditawarkan adalah laptop merk ASUS
3. Pembuatan website sebagai media informasi dan promosi
4. Bahasa pemrograman yang digunakan PHP
5. Perangkat lunak yang digunakan yaitu Corel Draw Graphics Suite X4, Notepad++ dan Xampp
6. Aplikasi ini diimplementasikan pada perusahaan Asus Corner Yogyakarta
7. Hak ases admin dapat mengakses website secara keseluruhan baik interface maupun databasenya, serta memiliki wewenang untuk menambah, mengganti dan menghapus data yang ada di dalam website. Hak ases umum meliputi melihat informasi produk dan menghubungi.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian adalah:

1. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan jenjang STRATA 1 pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

2. Menerapkan sekaligus mempraktekkan teori dan ilmu yang didapatkan dalam menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
3. Membuat layanan promosi berbasis website yang dapat dijadikan sebagai referensi (acuan) bagi konsumen

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pelaksanaan penelitian adalah

1.5.1 Bagi Mahasiswa :

1. Memperoleh gelar Sarjana Komputer
2. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktis
3. Guna membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
4. Untuk meningkatkan kreatifitas menciptakan suatu karya dengan memanfaatkan teknologi computer dalam lingkup dunia internet melalui *world wide web*
5. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan bidang teknologi informasi.

1.5.2 Bagi Akademik :

1. Menambah khasanah pustaka STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

2. Sebagai materi evaluasi bagi pengembangan peningkatan mutu pendidikan maupun mutu lulusan di masa yang akan datang antara teori-teori yang diberikan dalam kurikulum dan yang dibutuhkan di lapangan kerja.

1.5.3 Bagi Asus Corner Yogyakarta

1. Sebagai sarana pendukung untuk memperkenalkan perusahaan Asus Corner Yogyakarta kepada masyarakat luas.
2. Mengoptimalkan sistem informasi untuk mendukung promosi dan penjualan produk.

1.5.4 Bagi Masyarakat

Memberikan pelayanan kepada masyarakat dengan menciptakan sebuah sarana media informasi yang dapat mempermudah dalam mendapatkan informasi laptop merk ASUS dan harga di perusahaan Asus Corner Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan data yang benar dan akurat (mencerminkan maksud), relevan (mempunyai manfaat untuk pemakai), dan akurat maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara:

1. Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data yang diperoleh dari sumber pustaka seperti referensi buku-buku dan situs internet yang berhubungan dengan permasalahan yang akan diteliti.

2. Metode Observasi

Peneliti langsung melakukan pengamatan dan penelitian terhadap permasalahan pada obyek yang diteliti.

3. Metode Wawancara

Pengumpulan data dengan cara peneliti melakukan wawancara atau mengajukan pertanyaan-pertanyaan dengan pihak terkait untuk menggali data dan informasi secara lebih mendalam.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi ini terbagi atas 5 (lima) bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah objek yang diteliti, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang konsep dasar sistem, informasi, sistem informasi, karakteristik sistem informasi, konsep arsitektur sistem, konsep analisis sistem, konsep pemodelan sistem, konsep basis data, dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisis, analisis kelemahan dan kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, perancangan sistem, perancangan proses dan perancangan basis data, perancangan interface/antarmuka.

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Pada bab ini akan diuraikan lebih rinci tentang implementasi dari perancangan sistem yang telah dibahas pada bab sebelumnya dan pembahasan output yang ditampilkan dari *software* yang digunakan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari pembuatan skripsi, yang mana di dalamnya terdapat kesimpulan penelitian serta saran yang diberikan oleh peneliti. Pada bagian inilah terdapat jawaban atas masalah yang timbul di awal penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini berisi tentang referensi-referensi yang telah dipakai oleh peneliti sebagai acuan dan penunjang serta parameter yang mendukung penyelesaian proyek akhir ini baik secara praktis maupun secara teoritis