

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era globalisasi seperti ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mewabah di kalangan masyarakat umum. Perubahan lingkungan yang begitu dinamis menjadi salah satu faktor yang menuntut semua pihak untuk dapat beradaptasi dan bergerak cepat dengan kondisi tersebut. Bangsa Indonesia akan menghadapi persaingan terbuka yaitu persaingan yang membutuhkan kecerdasan dan kemampuan berkompetisi. Website adalah sekumpulan halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet. Website merupakan sebuah komponen yang terdiri dari teks, gambar sehingga menjadi media informasi yang menarik untuk dikunjungi oleh orang lain. Mie Bp. Sularman berada di Jl Mawar Blotan Wedomartani Ngemplak Sleman Yogyakarta beberapa produk Mie Bp. Sularman adalah mie putih, mie ijo, mie kering, mie gula jawa. Saat ini Mie Bp. Sularman belum memiliki sarana media promosi dan pemasaran, sehingga konsumen yang membeli produk Mie hanya dari daerah sekitar, oleh karena itu angka penjualan di Mie Bp. Sularman relatif stabil dan sulit untuk meningkatkan angka penjualan dan orang di luar daerah tidak mengetahui keberadaan dan produk Mie Bp. Sularman.

Dengan permasalahan diatas dapat diselesaikan dengan pembuatan web dengan kemudahan konten menejemen sistem di dalamnya. Kebanyakan orang ingin tahu informasi mie lewat teman dengan bertanya, sehingga disini dengan adanya website. Memudahkan orang untuk tahu, juga memperluas pemasaran didalam maupun sampai luar daerah. Selain itu akan melayani pembeli dari dalam maupun luar daerah yang ingin tahu informasi mie maupun ingin membeli.

Untuk dapat meningkatkan efisiensi dan mendukung kegiatan promosi dan pemasaran di Mie Bp. Sularman diperlukan sebuah sistem informasi promosi dan pemasaran yang terkomputerisasi, agar data promosi dan pemasaran dapat terorganisasi dengan baik. Selain itu diperlukan juga sistem informasi promosi dan pemasaran yang dapat menghasilkan laporan yang akurat serta dapat diakses dimana saja dan kapan saja oleh pimpinan Mie Bp. Sularman untuk bisa membantu proses pengambilan keputusan bisnis. Dengan alasan tersebut di atas maka di ambil topik dengan judul: Perancangan dan **Pembuatan Media Promosi dan Pemasaran Usaha Mie Bp. Sularman Berbasis Website.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada diatas, maka yang menjadi inti

pokok permasalahan sebagai berikut :

Bagaimana membangun sebuah website sebagai media promosi dan pemasaran yang dapat menambah volume penjualan pada Mie Bp. Sularman.

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang ada agar hasilnya lebih efektif dan tepat sasaran, maka permasalahan yang ada dibatasi sebagai berikut :

1. Aplikasi penjualan ini hanya menampilkan informasi yang berhubungan dengan produk yang dijual oleh Mie Bp. Sularman.
2. Sistem promosi pemasaran dan penjualan ini berbasis *web*.
3. Metode pembayaran menggunakan bantuan setor tunai melalui transfer antar rekening bank.
4. Proses pengiriman barang dilakukan setelah pembeli melakukan pembayaran atas produk yang di pesan dan barang dikirim melalui jasa pengiriman barang seperti menggunakan jasa pengiriman TIKI, PCP dan JNE.
5. Hanya pemilik atau admin yang bias mengolah data barang seperti menambah jens barang.
6. Penelitian ini hanya pada tahap implementasi coding, tidak sampai pada pendistribusian aplikasi terhadap object.
7. Sistem tidak bekerja sama dengan pihak ketiga (bank sampai m-banking).
8. Sistem tidak bisa melakukan penghapusan secara otomatis pada konsumen yang tidak melakukan konfirmasi pembayaran.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dari penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Menerapkan ilmu yang dipelajari selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata, dengan harapan ilmu yang diperoleh bisa bermanfaat dan dapat diterapkan di dunia nyata.
- b. Memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana bagi jenjang Strata STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

Sedangkan yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Memberikan informasi website untuk sarana promosi dan penjualan Mie Bp. Sularman.

1.5 Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan cara :

Model *SDLC WATERFALL*

Model Waterfall merupakan salah satu metode dalam *SDLC* yang mempunyai ciri khas pengerjaan setiap fase dalam waterfall harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke fase selanjutnya. Artinya fokus terhadap masing-masing fase dapat dilakukan maksimal karena tidak adanya pengerjaan yang sifatnya paralel.

Fase dalam Metode *Waterfall*

Tahapan tahapan dari metode waterfall adalah sebagai berikut :

1. Requirement Analysis

Seluruh kebutuhan software harus bisa didapatkan dalam fase ini, termasuk didalamnya kegunaan software yang diharapkan pengguna dan batasan

software. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, survey atau diskusi. Informasi tersebut dianalisis untuk mendapatkan dokumentasi kebutuhan pengguna untuk digunakan pada tahap selanjutnya.

2. System Design

Tahap ini dilakukan sebelum melakukan coding. Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilannya.

Tahap ini membantu dalam menspesifikasikan kebutuhan hardware dan sistem serta mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

3. Implementation

Dalam tahap ini dilakukan pemrograman. Pembuatan software dipecah menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Selain itu dalam tahap ini juga dilakukan pemeriksaan terhadap modul yang dibuat, apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum.

4. Integration dan Testing

Di tahap ini dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat dan dilakukan pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah software yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan masih terdapat kesalahan atau tidak.

5. Operation dan Maintenance

Ini merupakan tahap terakhir dalam model *waterfall*. Software yang sudah

jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

Keuntungan menggunakan metode waterfall adalah

Proses menjadi lebih teratur, urutan proses pengerjaan menggunakan metode ini menjadi lebih teratur dari satu tahap ke tahap yang selanjutnya. Dari sisi user juga lebih menguntungkan karena dapat merencanakan dan menyiapkan seluruh kebutuhan data dan proses yang akan diperlukan. Jadwal menjadi lebih menentu, jadwal setiap proses dapat ditentukan secara pasti. Sehingga dapat dilihat jelas target penyelesaian pengembangan program. Dengan adanya urutan yang pasti, dapat dilihat pula progress untuk setiap tahap secara pasti.

Kelemahan menggunakan metode *waterfall* adalah

Sifatnya kaku, sehingga susah melakukan perubahan di tengah proses. Jika terdapat kekuarangan proses atau prosedur dari tahapan sebelumnya, maka tahapan pengembangan harus dilakukan mulai dari awal. Hal ini akan memakan waktu yang cukup lama. Karena jika proses sebelumnya belum selesai sampai akhir, maka proses selanjutnya juga tidak dapat berjalan. Maka, jika terdapat kekuarangan dalam permintaan user, proses pengembangan harus dimulai dari awal.

Membutuhkan daftar kebutuhan yang lengkap di awal, tapi jarang

konsumen bisa memberikan kebutuhan secara lengkap diawal. Untuk menghindari pengulangan tahap dari awal, user harus memberikan seluruhh prosedur, data dan laporan yang diinginkan mulai dari tahap awal pengembangan. Tetapi di banyak kondisi, user sering melakukan permintaan si tahap pertengahan

pengembangan sistem. Dengan metode ini, maka development harus dilakukan mulai dari tahap awal. Karena development disesuaikan dengan design hasil user pada saat tahap awal pengembangan.

1.6 Sistematika Penelitian

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penelitian laporan penelitian akan disajikan dalam lima bab dengan uraian sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

Bab II Landasan Teori

Bab landasan teori menjelaskan tentang sumber teori yang berasal dari berbagai referensi buku yang nantinya digunakan sebagai acuan dalam pembuatan sistem informasi ini.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini menjelaskan permasalahan dan rancangan algoritma / program yang akan dibuat berdasarkan masalah yang ada dan menguraikan tentang bagaimana program dikembangkan.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan tentang implementasi dan pembahasan program yang dibuat, berisikan uraian tentang jalannya uji coba bertahap program yang dikembangkan.

Bab V Penutup

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan penyelesaian masalah dan saran - saran yang dapat dijadikan pertimbangan untuk pengembangan sistem selanjutnya.

