

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Ilmu pengetahuan khususnya di bidang teknologi pada saat ini mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Di berbagai aktivitas dalam keseharian manusia, peran teknologi yang terlibat dapat ditemukan dengan mudah. Semakin maju dan berkembangnya ilmu teknologi dapat mempermudah seseorang untuk mengerjakan aktivitasnya agar menjadi lebih efisien. Pengertian dari teknologi adalah keseluruhan dari metode yang secara rasional mengarah dan memiliki ciri-ciri efisiensi dalam setiap bidang kegiatan manusia (Miarso, 2007). Salah satu kegiatan atau aktivitas manusia yang umum dilakukan adalah berbisnis.

Bisnis adalah seluruh aktivitas dan usaha untuk mencari keuntungan dengan menyediakan barang dan jasa yang dibutuhkan bagi sistem perekonomian, beberapa bisnis memproduksi barang berwujud sedangkan yang lain memberikan jasa (Louis E. Boone, 2007:5). Salah satu peluang bisnis yang dapat diterapkan adalah bisnis pengadaan event atau Event Organizer (EO). Berbagai EO baru perlahan muncul dengan konsep dan ciri khas masing-masing. Setiap EO dituntut untuk kreatif dalam menawarkan jasa dan pelayanan demi mendapatkan keuntungan dan dapat dikenal masyarakat. Disinilah peran teknologi dapat dimanfaatkan oleh para pelaku bisnis untuk mendukung bisnis atau usaha yang mereka jalani.

Maelstrom Games (MG) adalah sebuah organisasi bisnis baru yang menyediakan jasa *event organizer* yang khusus mengadakan *event* kompetisi *gaming*. Banyak kompetisi *game* yang dapat dikompetisikan. Salah satu *game* tersebut adalah Defense of the Ancients 2 (DotA 2). Maelstrom Games bertempat di Sleman, Yogyakarta sehingga untuk saat ini pasar yang ingin diraih ialah daerah Yogyakarta dan sekitarnya. Namun tidak menutup kemungkinan jika suatu saat EO ini mampu mengadakan kompetisi di kota-kota besar lainnya. Selain menyediakan jasa *event organizer*, Maelstrom Games juga menjual produk aksesoris yaitu kalung dan *key chain*. Selain produk aksesoris, Maelstrom Games juga menjual baju dan item virtual.

EO Maelstrom Games yang belum lama terbentuk memiliki beberapa kendala yaitu sedikitnya klien dan sponsor yang ingin bekerja sama untuk menyelenggarakan sebuah *event*. Selain itu, penghasilan yang didapat dari produk yang terjual tidak dapat mencapai target yang ditetapkan. Selama ini upaya promosi yang dilakukan pengelola Maelstrom Games hanya melalui sosial media saja, sehingga dibutuhkan solusi pemasaran yang lebih tepat agar penghasilan yang didapat bisa lebih meningkat.

Penggunaan teknologi internet dan website untuk kepentingan bisnis atau disebut juga *E-Marketing* dapat menjadi solusi atas permasalahan tersebut. *E-Marketing* adalah salah satu komponen dalam *e-commerce* dengan kepentingan khusus yaitu strategi proses pembuatan, pendistribusian, promosi, dan penetapan harga barang dan jasa kepada pangsa pasar internet atau melalui peralatan digital lain (Boone dan Kurtz, 2005). Menerapkan strategi tersebut dapat meningkatkan

kualitas perusahaan, sebagai strategi pemasaran, dan dapat digunakan sebagai sarana interaksi bisnis yang dapat dilakukan oleh pihak EO dengan calon konsumen.

Pengunjung juga dapat menemukan informasi terbaru mengenai Maelstrom Games dengan lebih cepat dan mudah karena *website* dapat diakses kapanpun dan dimanapun selama ada media *internet*. Dengan adanya pembahasan masalah tersebut, maka penulis tertarik untuk memilih judul: **PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA UNTUK PROMOSI EVENT DAN PENJUALAN PRODUK PADA MAELSTROM GAMES.**

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di bahas pada bab sebelumnya, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan yang terjadi yaitu, "Bagaimana membangun sebuah website sebagai media promosi event dan penjualan produk pada Maelstrom Games?".

### 1.3 Batasan Masalah

Perancangan website sebagai media promosi dan penjualan produk memiliki permasalahan yang cukup luas, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan pada event organizer Maelstrom Games, Yogyakarta.
2. Pembuatan website ini sebagai media untuk promosi event dan produk dari Maelstrom Games.

3. Website yang dibangun dapat menampilkan menu halaman, produk, profil user dan kategori produk yang dijual oleh Maelstrom Games.
4. *Website* memiliki fasilitas panel admin yang dapat digunakan oleh pengelola *website* untuk dapat mengelola data yang dibutuhkan.
5. *Website* dibangun menggunakan PHP, HTML, MySQL sebagai *database server* dan Apache sebagai *web server* yang terdapat di dalam aplikasi XAMPP dan Sublime sebagai web editor.
6. Pembayaran untuk saat ini hanya melayani transfer antar bank.
7. Saat ini *website* hanya bisa diakses melalui *localhost*.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari perancangan *website* ini adalah untuk memperkenalkan Maelstrom Games secara lebih luas sebagai *event organizer* yang mengadakan kompetisi *gaming*. Selain itu, *website* juga dimanfaatkan untuk mempromosikan *event* dan menjual produk. Tujuan dari penelitian yang dilakukan antara lain adalah:

1. Membangun sebuah *website* sebagai media promosi *event* dan penjualan produk pada Maelstrom Games.
2. Membangun sebuah *website* yang dapat dijadikan solusi atas permasalahan yang terjadi pada Maelstrom Games.
3. Menjadikan *website* sebagai aset, fasilitas dan strategi dalam mengembangkan usaha pada Maelstrom Games.
4. Memudahkan pengunjung untuk mendapatkan informasi mengenai *event* dan produk terbaru.

## 1.5 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian dan pengumpulan data digunakan metode-metode sebagai berikut.'

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1. Studi Pustaka

Merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan dan mempelajari informasi-informasi dari buku-buku yang dijadikan sebagai bahan referensi pada dasar teori untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi.

#### 2. Metode *Interview*

Mengumpulkan data dengan cara melakukan percakapan langsung dengan pihak pengelola *event organizer* Maelstrom Games.

### 1.5.2 Metode Perancangan

Peneliti menggunakan metode perancangan DFD (*Data Flow Diagram*) untuk menggambarkan proses sistem yang akan berjalan berupa diagram alur.

### 1.5.3 Metode Pengembangan Sistem

Pada metode pengembangan, peneliti menggunakan metode *waterfall*. Metode *waterfall* adalah salah satu metode yang digunakan untuk mengembangkan sistem dimana metode tersebut bersifat sistematis dan berurutan (Pressman 2010). Tahap-tahap yang terdapat pada metode *waterfall* adalah:

#### 1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan bagian dari proses kebutuhan perangkat lunak yang berperan menjembatani jurang yang sering terjadi antara level rekayasa kebutuhan dan perancangan perangkat lunak. Analisis

kebutuhan dibagi menjadi 2 (dua) yaitu analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional.

## 2. Analisis Sistem

Analisis sistem yang peneliti gunakan adalah model analisis SWOT untuk menemukan kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman yang ada pada sistem.

## 3. Desain Sistem

Tahapan desain sistem adalah tahapan sebelum *coding* di lakukan. Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran komponen apa yang seharusnya ada pada sistem, apa yang akan dikerjakan dan bagaimana tampilannya.

## 4. Implementasi

Pemrograman atau *coding* dilakukan pada tahap ini. Pembuatan software dapat dipisah menjadi beberapa bagian yang nantinya akan digabungkan. Selain itu, dalam tahap ini juga dilakukan pemeriksaan apakah fungsi yang dibuat sudah berjalan sesuai keinginan atau belum.

## 5. Pengujian

Setelah sistem menjadi sebuah perangkat lunak yang siap pakai, dilakukan tahap pengujian agar dapat mengetahui apakah software yang dibuat telah sesuai. Pengujian bisa menggunakan metode *black-box testing*.

## 6. Pengoperasian dan Pemeliharaan

Pada tahap ini perangkat lunak sudah siap untuk digunakan. Selain itu, ada tahap pemeliharaan yang dapat dilakukan untuk menjaga sistem agar tetap berjalan dengan baik.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Agar gambaran pembahasan penelitian lebih mudah di mengerti, maka tugas akhir ini disusun dengan sistematika penulisan dibagi sebagai berikut.

##### **BAB I : PENDAHULUAN**

Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

##### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Berisi tinjauan pustaka, dan dasar-dasar teori yang digunakan dalam penelitian.

##### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini memuat identifikasi masalah tentang objek penelitian, tahapan pengembangan sistem, solusi yang ditawarkan, analisis sistem dan perancangan arsitektur sistem.

##### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tahapan yang peneliti lakukan dalam mengembangkan sistem, tampilan sistem dan pengujian.

##### **BAB V : PENUTUP**

Berisi kesimpulan, keterbatasan sistem dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.