

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini perkembangan teknologi berbasis internet sudah semakin maju, dimana melalui jaringan internet ini terdapat informasi dan pengetahuan yang berguna untuk banyak orang. Informasi-informasi yang disediakan dalam situs *website* memberikan kemudahan kepada pengguna internet untuk melakukan penelusuran, penjelasan, dan pencarian informasi. Oleh karena itu, perkembangan teknologi internet dapat dimanfaatkan oleh pengusaha sebagai sarana informasi bagi pelanggan.

Analisis dan Pembuatan *Website* Mega Jaya Perkasa Di Kebumen Sebagai Media Informasi dan Promosi yang berlokasi di Jl. HM Sarbini No. 1 Kebmen Jawa Tengah ini merupakan suatu bisnis yang bergerak dibidang konstruksi bangunan. Bisnis ini diklasifikasikan sebagai bagian integral dari usaha konstruksi yang dikomersialkan dengan menyediakan fasilitas-fasilitas dan pelayanan yang memuaskan seperti penyedia bahan konstruksi dan pelaksana pembangunan.

Terbatasnya informasi tentang Mega Jaya Perkasa sehingga kotraktor atau konsumen kesulitan untuk mendapatkan informasi yang lengkap tentang layanan perusahaan. Proses presentasi dan promosi masih mengalami kendala. Kendala yang saat ini terjadi adalah tidak tersedianya sarana presentasi jarak jauh selain melalui telepon. Sebagai promosi guna meyakinkan pelanggan atau konsumen hal

ini menjadikan pemilik perusahaan harus berpergian keluar kota an menghabiskan banyak biaya dan waktu. Bahkan bisa 3-4 kali dalam satu minggu harus berpergian keluar kota guna presentasi perusahaanya.

Oleh karena itu dibutuhkan suatu sistem informasi yang baru untuk mengatasi kendala tersebut. Mengingat perkembangan teknologi yang sudah semakin maju, maka dari itu penulis berinisiatif dan sangat tertarik sekali mengambil judul tentang "Analisis dan Pembuatan *Website* Mega Jaya Perkasa Di Kebumen". Sistem ini akan dibangun menggunakan PHP dan My SQL sebagai databasenya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan di atas, maka dapat di rumuskan beberapa permasalahannya, antara lain :

1. Bagaimana merancang media informasi Mega Jaya Perkasa yang efektif dan bersifat *online* ?
2. Bagaimana cara untuk memudahkan konsumen dan kontraktor dalam mendapatkan informasi bahan dan harga barang, sehingga dapat dilakukan kapan dan di mana saja dan juga aman, tanpa harus datang ke kantor?.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah berisi batasan pembahasan masalah terhadap penelitian yang dilakukan. Masalah yang akan dibahas pada penelitian dibatasi seputar hal – hal yang berhubungan dengan promosi Mega Jaya Perkasa, antara lain :

1. Sistem informasi yang dibuat di Mega Jaya Perkasa hanya pada proses promosi dan informasi.
2. Menyajikan harga terbaru sesuai perkembangan pasar.
3. Menyajikan proyek yang sudah di terima guna meyakinkan konsumen.
4. Menggunakan aplikasi dreamweaver, xampp dan sublime untuk membangun *website*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian antara lain sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan pada Mega Jaya Perkasa.
2. Untuk mengetahui apa saja kendala yang dihadapi.
3. Untuk membuat sistem informasi berbasis *website* pada Mega Jaya Perkasa.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang bisa diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi perusahaan

Memberikan alternatif lain sebagai media promosi dan informasi yang interaktif dengan jangkauan yang lebih luas dan konsumen juga dapat mengetahui keunggulan Mega Jaya Perkasa melalui internet.

2. Bagi konsumen

Memudahkan proses informasi bagi konsumen jarak jauh dan dapat dengan mudah mengetahui fasilitas-fasilitas yang dimiliki oleh Mega Jaya Perkasa.

3. Bagi penulis

Sebagai pengalaman dan penerapan teori-teori yang telah dipelajari dikampus, serta menambah pengalaman untuk menghadapi tantangan di dalam dunia kerja.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Studi Pustaka

Studi pustaka adalah suatu teknik atau cara pengumpulan data atau informasi yang dilakukan dengan cara membaca buku-buku, laporan-laporan dan sebagainya yang berhubungan dengan permasalahan terkait.

1.6.1.2 Metodologi observasi

Metodologi Observasi adalah suatu teknik pengumpulan data atau informasi yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan langsung pada obyek permasalahan dan kemudian dari pengamatan tersebut diambil suatu

kesimpulan. Adapun metode pengumpulan yang dipakai oleh penyusun adalah sebagai berikut

1.6.1.3 Interview/Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung dengan pemilik travel tentang data-data yang berhubungan dengan informasi travel Boscomodo tersebut.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan perangkat lunak dalam penulisan skripsi ini adalah metode prototipe menurut Tavri D. Mahyuzir (Pengantar Analisis dan Perancangan Perangkat Lunak.1991). Proses yang terjadi pada metode prototipe dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Analisa

- Menganalisis sistem yang sedang berjalan pada Mega Jaya Perkasa.
- Menganalisis permasalahan
- Memberikan analisa terhadap sistem baru

b. Desain

Tahap desain merupakan tahap merancang desain struktur diagram dan merancang database.

c. Prototipe

- Perancangan model *interface* (I/O)
- Menentukan tipe dan menentukan perangkat keras yang akan digunakan.

d. Evaluasi dan perbaikan

Pada tahap ini yang akan dilakukan adalah pengetesan dan hasil evaluasi.

e. Hasil

Pada tahap ini yang dilakukan adalah penerapan rancangan *interface* (I/O) yang dibangun pada keadaan yang sebenarnya dan siap untuk digunakan atau dapat dikatakan bagaimana mempublikasikan informasi.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini menguraikan tentang latar belakang, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

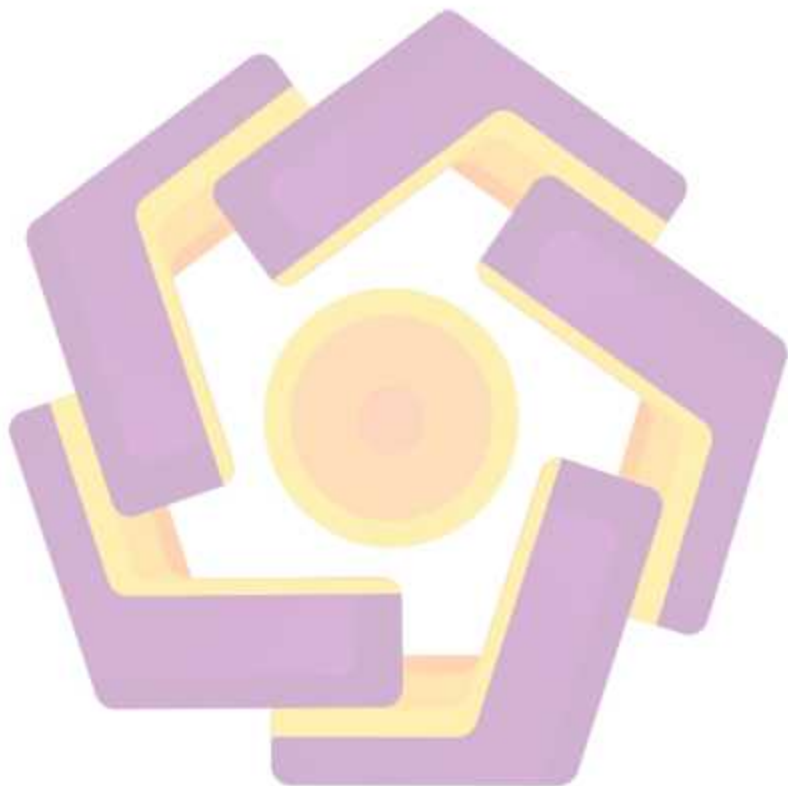
Pada bab ini menguraikan teori-teori yang berkaitan dengan sistem informasi serta dimasukkan definisi singkat dari istilah-istilah yang berhubungan dengan internet dan web.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang analisa sistem dan pemecahan masalah yang ditentukan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMASARAN

Bab ini menjelaskan tentang penerapan program hasil dari desain yang telah dibuat dimana telah disetujui oleh pemakai dan siap untuk dioperasikan.



BAB V : PENUTUP

Bab ini menyajikan beberapa kesimpulan mengenai rancangan *website* yang disusun dan juga saran-saran untuk mengembangkan rancangan *website* ini lebih lanjut dimasa mendatang.

