

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia saat ini sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi yang memungkinkan terjadinya perpindahan data informasi dengan sangat cepat. Hal ini menuntut setiap individu ataupun institusi untuk terus mengikuti perkembangan Teknologi Informasi. Salah satu teknologi informasi yang sangat berkembang saat ini adalah *Web Programming*.

Sejalan dengan berkembangnya teknologi terutama dunia teknologi informasi, manusia dituntut untuk dapat mengelola informasi secara cepat dan tepat. Kebutuhan akan informasi bagi suatu organisasi atau perusahaan atau pun badan usaha merupakan suatu hal yang sangat penting demi menjamin kelangsungan hidupnya. Informasi merupakan salah satu kunci utama untuk dapat memenuhi kebutuhan sesuai dengan sistem yang ada dan dapat dengan mudah dipahami oleh pengguna. Karena informasi merupakan hasil pengolahan data yang memberikan arti dan manfaat bagi pengguna.

Website mungkin salah satu media saat ini yang banyak digunakan dalam penyampaian informasi seperti informasi negara, kota, kantor, perdagangan dan sebagainya. Pengembangan terhadap website ini semakin lama semakin berkembang dan diperluas daya gunanya seperti komunikasi jarak jauh baik langsung maupun tidak langsung. Berbagai penelitian mengungkapkan beberapa

kelebihan pada website sebagai media informasi. Kelebihan itu antara lain dapat menghemat biaya dalam menyampaikannya dan dapat diakses oleh semua pengguna di seluruh dunia dengan menggunakan fasilitas dunia internet, informatif dalam penampilanya sehingga user tertarik dalam membaca informasi yang disajikan.

Penerapan Internet merupakan suatu kata yang kerap kali selalu dibicarakan oleh seluruh orang yang hidup di dunia ini. Saat ini hanyalah internet yang dapat menyediakan segala macam bentuk informasi dari dalam maupun luar negeri. Internet dapat digunakan sebagai fasilitas untuk media promosi bagi perusahaan dalam meningkatkan penjualan dan dapat memberikan informasi bagi konsumen, sehingga perusahaan yang bergerak di bidang penjualan dapat menggunakan internet sebagai fasilitas untuk meningkatkan penjualannya.

Laste Gallery merupakan suatu badan usaha yang bergerak di bidang penjualan produk dan jasa terutama penjualan merchandise, souvenir, dan potography. Dalam penyampaian informasi penjualan, memiliki beberapa keterbatasan. Hal ini dikarenakan, pertama penyampaian informasi yang dilakukan hanya dalam bentuk media sosial seperti facebook, twitter, blackberry mesegger. Sehingga dibutuhkan media penyajian informasi yang lebih efektif seperti website sebagai media promosi dan dapat diakses oleh masyarakat untuk melakukan transaksi penjualan agar lebih menghemat waktu dan dapat menambah konsumen, baik dalam kota maupun luar kota.

Dengan adanya media internet dapat membantu meningkatkan promosi penjualan. Untuk meningkatkan penjualan tersebut dapat dilakukan dengan cara menambah media promosi untuk menarik konsumen, baik konsumen dalam kota maupun luar kota dan membangun website sebagai media promosi agar mempermudah konsumen untuk melihat barang apa saja yang dijual di tempat tersebut dan dapat melakukan transaksi penjualan online yang dapat menghemat waktu, serta website ini dapat sebagai fasilitas yang memadai bagi konsumen dalam mendapatkan informasi. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis membuat sebuah Sistem Informasi yang berbasis website sebagai bahan tugas akhir dengan judul "Analisis dan Perancangan Website Sebagai Media Promosi dan Pemesanan Pada Laste Gallery Yogyakarta".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang di atas maka dapat diketahui rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana Menganalisis dan Merancang Website sebagai Media Promosi dan Pemesanan pada Laste Gallery Yogyakarta?".

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terjadi dalam penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi yang dibangun berupa *website* dengan pemrograman *client-server*.
2. Sistem terhubung ke jaringan internet.

3. Pengguna *website* ini adalah pemilik, pelanggan dan calon pelanggan Laste Gallery.
4. Pembangunan sistem membutuhkan *software* Sublime.
5. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan MySQL.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah menganalisis dan merancang website sebagai media promosi dan pemesanan pada Laste Gallery Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan secara langsung dari objek. Dalam metode pengumpulan data terdapat beberapa metode-metode yang menunjang pembentukan aplikasi, antara lain sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung ke objek penelitian Laste Gallery.

2. Wawancara

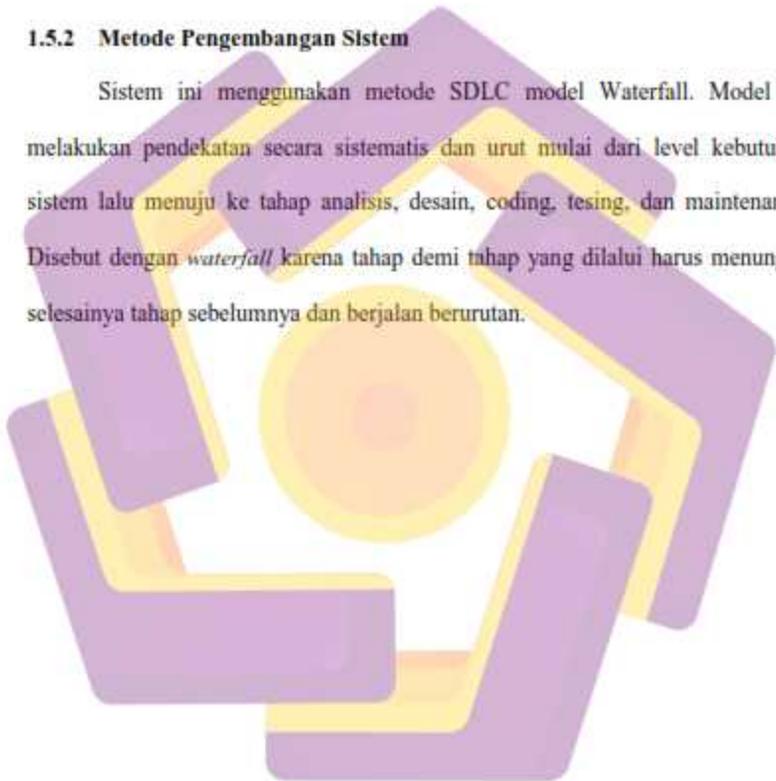
Wawancara (*interview*) merupakan proses tanya jawab antara dua atau beberapa orang. Teknik wawancara ini penulis gunakan untuk mengetahui bagaimana proses promosi dan penjualan pada Laste Gallery.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan penelitian yang dilakukan berdasarkan data yang diperoleh dari teori-teori yang bisa didapat dari buku-buku penelitian yang berhubungan dengan topik yang diambil sebagai bahan referensi.

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Sistem ini menggunakan metode SDLC model Waterfall. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, desain, coding, tesing, dan maintenance. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.



1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang deskripsi umum skripsi yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori yang menjadi landasan dan mendasari penelitian yang mendukung penyusunan skripsi sesuai dengan judul yang diambil.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisis dan perancangan perangkat lunak, perancangan database, perancangan antarmuka serta penjelasan tentang perancangan perangkat lunak yang dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan tahap pengembangan program yang akan dijelaskan tiap langkahnya serta contoh tampilan dari setiap program.

BAB V PENUTUP

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.