BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam Era Informasi dan globalisasi, media elektronik menjadi salah satu media andalan untuk melakukan komunikasi dan promosi bisnis. Kehadiran Teknologi Internet merupakan industri baru dalam masa pertumbuhan yang masih terus berubah telah memperkokoh keyakinan, akan pentingnya peranan teknologi dalam pencapaian tujuan *financial* perusahaan melalui modifikasi dan efisiensi proses bisnis, yaitu dengan memanfaatkan, website sebagai media promosi. Meledaknya Pengunaan internet dan teknologi *world wide web* menyebabkan munculnya teknologi berbasis web.

Seiring Pesatnya perkembangan teknlogi maka banyak juga perusahaan – perusahaan penyedia jasa web, dan konsultan IT yang bermunculan. Salah satunya adalah Brands - Up merupakan perusahaan swasta yang bergerak di bidang IT, yakni sebagai penyedia web, konsultan IT, serta design logo yang beralamat di Jl. Gitar 2 no 12, Buah Batu , Bandung.

Brands-Up sudah cukup memiliki banyak pengalaman di dalam bidang penyedia web sebagai media promosi sebuah perusahaan, hal ini di karenakan cukup banyaknya perusahaan yang mempercayakan pembuatan media promosi kepada Brands-Up yang d nilai cukup memuaskan bagi para konsumennya. Saat ini perusahan Brands – Up di tunjuk oleh salah satu Taman wisata air sangkan park yang berada di wilayah kuningan Jawa Barat untuk membuat sebuah web sebagai media promosi Taman wisata air tersebut. Mereka merasa media promosi yang mereka gunakan saat ini kurang efektif dan efisien karena masih manual dan sulitnya pencarian lokasi Taman wisata air.

Dilihat dari permasalahannya yakni media promosi yang kurang efektif dan efisien serta media promosi yang masih manual.Media promosi yang di maksud adalah Koran dan brosur brosur selebaran yang disebarkan di beberapa titik. Hal ini menjadi permaslahan buat pengelola Taman wisata air Sangkan Park karena omset yang di dapat menurun, namun pengeluaran yang digunakan untuk mempromosikan Taman wisata air Sangkan Park.

Demi kemajuan dan perkembangan Taman wisata air Sangkan Park, di tambahnya persaingan di dunia bisnis maka ketepatan, kecepatan, dan keakuratan informasi sangatlah di perlukan oleh Taman wisata air Sangkan park sebagai Media promosinya. Maka , dibuatlah Aplikasi " **Web Profile Taman Wisata AirSangkan Park. "**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan adanya masalah yang dijelaskan pada latar belakang diatas maka dapat diidentifikasikan beberapa permasalahan sebagai berikut.

Masalah yang dihadapi adalah sebagai berikut:

1. Proses pengiklnan dan informasi promo yang di lakukan masih berupa manual ataupun selebaran brosur, sehingga media promosi masih kurang efisien dan efektif.

2. Brosur – Brosur dan iklan yang di pasang di Koran / tempat tertentu tidak menyebar luas, namun sebatas di wilayah Koran tersebut tersebar dan sebatas di tempat yang di tempel brosur. Itu membuat kurang tersebarnya informasi mengenai Taman wisata air yang berakibat menurunnya Omset.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud pembuatan website sebagai media promosi adalah untuk meningkatkan Omset dengan menggunakan website sebagai media promosi biayanya menjadi lebih murah dan juga memangkas biaya operasional untuk mencetak brosur dan pemasangan iklan di Koran.

Adapun tujuan dari pembuatan website promosi ini adalah sebagai berikut :

I. Membangun aplikasi Website sebagai media promosi agar lebih efektif dan efisien.

II. Meningkatkan Omset pendapatan, karena dengan website sebagai media promosi semua orang dapat mengetahui program program promosi, dan letak Taman wisata air Sangkan Park.

1.4 Batasan Masalah

Permasalahan di batasi pada pembuatan web profile Taman wisata air Sangkan park : Data yang ada pada *Web profile*adalah :

1. Data Harga , terdiri dari harga tiket dan harga sewa fasilitas yang ada.
2. Data Operasional, merupakan data jam operasional dari Taman Wisata air Sangkan Park.
3. Data Promosi, Terdiri dari promosi yang ada di Taman wisata air Sangkan Park.
4. Data Buku Tamu, merupakan Data buku tamu yang di isi oleh user.
5. Data Gallery , merupakan foto – foto dari wahana atau fasilitas yang dimiliki Taman wisata air.
6. Data Testimonial, terdiri dari pesan dan kesan dari konsumen kepada Taman wisata air.
7. Data Informasi, berisi tentang informasi mengenai sangkan Taman wisata air.

Fitur – Fitur yang terdapat di website Taman wisata air Sangkan Park adalah :

1. User Dapat Melihat harga tiket masuk.
2. User Dapat Melihat Jam Operasional.
3. User Dapat Melihat informasi / mendownload mengenai promosi yang diadakan.
4. User Dapat Memberikan testimonial terhadap kinerja dan pelayanan Taman wisata air.
5. User Dapat Melihat Lokasi Taman wisata air Sangkan Park melalui Google maps.

1.5 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif, yaitu memaparkan permasalahan melalui analisis dari hasil studi literatur, sehingga tercipta gambaran mengenai permasalahan. Untuk mempermudah menggambarkan permasalahan, dilakukan dua tahap yaitu, tahap pengumpulan data dan tahap pembuatan perangkat lunak yang dapat diuraikan sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan data

Penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data diantaranya :

a. Studi Literatur

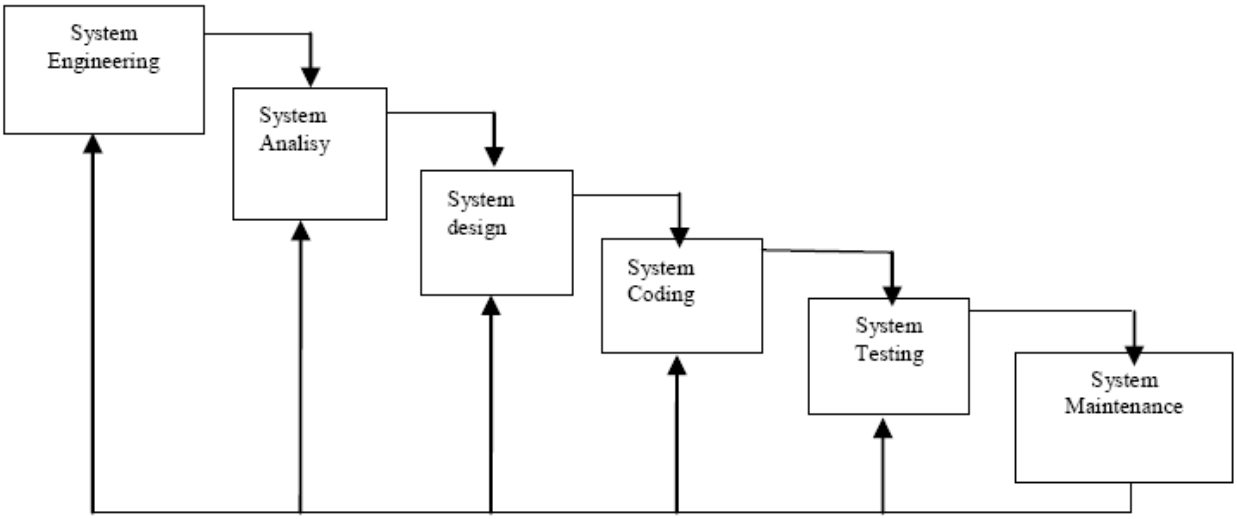
Mengambil data dari berbagai sumber Tahap pengumpulan data berdasarkan sumber-sumber literatur yang bersifat bacaan dan berkenaan langsung dengan web yang dibangun Taman Wisata Air Sangkan Park.

b. Wawancara

Melakukan dialog (Tanya Jawab) secara langsung dengan pihak yang bersangkutan dalam memberikan keterangan terhadap data yang dibutuhkan.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Mengenai metode yang digunakan dalam proses yang digunakan dalam tahap pembuatan perangkat lunak adalah dengan menggunakan metode *Classical Life Cycle* (*CLC*) atau yang biasa disebut dengan *Waterfall*. Beberapa proses diagram *waterfall* sebagai berikut:



Gambar 1.5.1*Waterfall Method*

[Sumber : Roger S. Pressman, Rekayasa Perangkat Lunak, Hal. 36]

Penjelasan dari alur metode waterfall ini adalah sebagai berikut :

1. **Rekayasa dan pemodelan sistem/informasi *(System/informationenginering)***

   Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan kebutuhan-kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya ke dalam pembentukan perangkat lunak.

2. **Analisis perangkat Lunak (*Software Analysis*)**

   Analisis perangkat lunak merupakan tahapan menentukan apakah kegiatan dari sistem engineering dapat diimplementasikan menjadi sebuah sistem informasi atau tidak dan menentukan prosedur-prosedur yang bekerja. Adapun fungsi-fungsi tersebut meliputi fungsi masukan, fungsi proses dan fungsi keluaran

3. **Perancangan perangkat Lunak (*Software Design*)**

   Perancangan pernagkat lunak merupakan tahapan menterjemahkan dari keperluan atau data yang dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user atau pemakai.

4. **Implementasi perangkat lunak (*System Coding*)**

   Implementasi perangkat lunak yaitu kegiatan yang mengimplementasikan hasil dari perancangan perangkat lunak ke dalam kode program yang dimengerti oleh bahasa mesin.

5. **Pengujian perangkat lunak (*Testing*)**

   Pengujian pernagkat lunak merupakan tahapan menguji hasil pernagkat lunak yang dihasilkan.

6. **Pemeliharaan (*Maintenance*)**

   Penerapan secara keseluruhan disertai pemeliharaan jika terjadi perubahan struktur baik dari segi *software* maupun *hardware*.

1.6 Sistemmatika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai tinjauan perusahaan tempat dimana dilakukan penelitian dan pembahasan landasan teori yang mendukung proses analisis aplikasi serta mendukung proses perancangan aplikasi.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang gambaran secara umum aplikasi yang akan dibuat serta membuat perancangan dan pembangunan aplikasi dan membahas tentang proses pengimplementasian dari sistem yang dibangun serta bagaimana proses pengujian yang terjadi terhadap implementasi sistem yang diterapkan.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menguraikan kesimpulan dari penyelesaian masalah yang dibahas serta saran-saran yang diharapkan bermanfaat untuk pengembangan sistem.