

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan dan kemajuan teknologi telah berkembang dengan pesat khususnya teknologi informasi, dengan adanya teknologi informasi hal tersebut menyebabkan pengguna *internet* bisa dengan mudah dan cepat mendapatkan berbagai informasi. Dampak adanya teknologi informasi dilihat dari adanya peningkatan standar efisiensi dalam kehidupan individu, kelompok, maupun badan usaha. Kemajuan teknologi informasi tersebut bisa kita rasakan dari terbantunya dalam melakukan kegiatan, sehingga menghasilkan penghematan waktu, tenaga, dan biaya.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat, kebutuhan akan informasi yang bermanfaat menjadikan hal yang dibutuhkan oleh masyarakat. Hal tersebut dilihat dari ramainya penggunaan teknologi informasi untuk mendapatkan informasi berbentuk teks, gambar, maupun video. Kebutuhan masyarakat yang tinggi akan informasi menjadikan banyak terbentuknya perusahaan *media online*, dengan konten dan tampilan yang disajikan secara berbeda. Hadirnya *media online* juga membantu para pelaku bisnis atau usaha, dalam beriklan agar produk atau layanan yang dimiliki bisa dikenal oleh

masyarakat. Penulis melakukan penelitian diperusahaan *media online* bernama Oetakatik.

Oetakatik merupakan sebuah *startup media online* yang berfokus pada pengembangan konten digital, yang memberikan info tips dan trik mengenai teknologi yang disajikan melalui *blog* yang merupakan singkatan dari *web log*. *Web log* adalah bentuk aplikasi *web* yang berbentuk artikel yang dimuat pada sebuah halaman *web*. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan diperusahaan Oetakatik, penulis melihat adanya permasalahan berupa informasi yang diumumkan hanya mengenai info tips dan trik mengenai teknologi, pengguna belum dapat mengumumkan informasi berupa artikel tips dan trik atau berita, dan belum adanya formulir *online* untuk mendukung proses beriklan. Selain melakukan pengamatan diperusahaan Oetakatik, penulis melakukan wawancara dengan psikolog mengenai perancangan *website media online* Oetakatik.

Penulis melakukan wawancara dengan psikolog untuk mengetahui sudut pandang psikolog, mengenai *website* yang dirancang penulis untuk memengaruhi perilaku dan meningkatkan interaksi pengunjung *website*. Hasil wawancara penulis dengan psikolog menghasilkan jawaban bahwa situs yang dirancang penulis terdapat beberapa faktor yang menjadikan pelanggan akan berkunjung kembali dan berinteraksi saat berkunjung kedalam *website*. Informasi yang bermanfaat yang dikemas dengan rapih dalam bentuk artikel mengenai tips dan trik dan berita, menjadikan sistem limbik seseorang aktif dan membuat pelanggan memiliki

pengalaman positif sehingga akan lebih mungkin mengunjungi *website* kembali. Adanya rekomendasi artikel yang serupa saat membaca artikel tips dan trik atau berita, hal tersebut menjadikan neokorteks pelanggan menginginkan lebih banyak informasi. Tampilan *website* yang sederhana serta adanya ruang untuk bernafas membuat proses berfikir (kognisi) pelanggan tidak banyak memerlukan banyak energi untuk memahami isi *website*.

Setelah penulis melakukan wawancara dengan psikolog mengenai *website* yang akan dirancang maka menghasilkan kesimpulan diantaranya adalah kebutuhan masyarakat dan perusahaan akan informasi tips dan trik dan berita yang bermanfaat menjadikan *platform* penerbitan *online* oetakatik layak dibuat.

Dilihat dari permasalahan didalam perusahaan Oetakatik dan jawaban psikolog hasil wawancara mengenai rancangan *website* Oetakatik. Maka penulis membangun *platform* penerbitan *online*, guna membantu pengunjung mendapatkan informasi berupa tips dan trik dan berita mengenai *technology, relationship, parenting, business, food and drink, health and fitness, beauty, men fashion, women fashion, pets, arts, dan travel*. Serta membantu pemilik produk atau layanan agar dapat mengumumkan informasi dan beriklan sesuai dengan target pasar yang diinginkan.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis membangun sebuah sistem dengan mengangkat judul “Platform Penerbitan Online Oetakatik Dalam Bentuk Layanan Informasi Dan Iklan”.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah adalah menganalisis suatu objek untuk mengetahui masalah pada objek yang diteliti, sedangkan rumusan masalah merupakan pertanyaan penelitian yang disusun dalam bentuk kalimat tanya.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang ditemukan yaitu sebagai berikut :

1. Pengunjung *website* hanya mendapatkan informasi tips dan trik tentang teknologi. Hal tersebut menyebabkan pengguna *internet* tidak memiliki banyak pilihan kategori.
2. Pengunjung *website* belum dapat mendaftar sebagai *user* atau anggota. Hal tersebut menyebabkan pengunjung *website* hanya dapat mengakses informasi.
3. Belum adanya formulir *online* untuk mendukung proses beriklan. Hal tersebut menyebabkan proses beriklan menjadi tidak efisien.

1.2.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalahnya yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana *media online* yang sedang berjalan pada Oetakatik ?
2. Bagaimana mengubah proses bisnis pada Oetakatik ?
3. Bagaimana merancang *platform* penerbitan *online* pada Oetakatik ?
4. Bagaimana menguji *platform* penerbitan *online* pada Oetakatik ?
5. Bagaimana mengimplementasikan *platform* penerbitan *online* pada Oetakatik ?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah *platform* penerbitan *online* yang dapat meningkatkan kualitas proses bisnis Oetakatik dalam proses pendaftaran, akses informasi, simpan informasi, mengumumkan informasi, dan beriklan.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Mengetahui *media online* yang sedang berjalan pada Oetakatik.
2. Mengetahui proses bisnis *media online* yang sedang berjalan pada Oetakatik.
3. Merancang *platform* penerbitan *online* Oetakatik dengan menggunakan metode pendekatan *object-oriented* dan metode pengembangan *prototype*.
4. Melakukan pengujian *platform* penerbitan *online* pada Oetakatik.
5. Mengimplementasikan *platform* penerbitan *online* pada Oetakatik.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan praktis, yaitu sebagai berikut :

1. Bagi Masyarakat

Dengan adanya *platform* penerbitan *online* ini masyarakat mendapatkan informasi berupa tips dan trik dan berita mengenai *technology, relationship, parenting, business, food and drink, health and fitness, beauty, men fashion, women fashion, pets, arts, dan travel.*

2. Bagi Perusahaan

Dengan adanya *platform* penerbitan *online* ini diharapkan membantu pemilik usaha atau layanan agar dapat beriklan sesuai dengan target pasar yang diinginkan dan dapat mengumumkan informasi tips dan trik atau berita.

3. Bagi Oetakatik

Perusahaan mendapatkan inovasi baru berupa *platform* penerbitan *online.* Sehingga dapat mengoptimalkan proses bisnis, yang berdampak baik kepada perusahaan.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Pengembangan Ilmu

Memberikan informasi terbaru bagi pengembangan ilmu Sistem Informasi.

2. Bagi Penulis

Kegunaan bagi penulis yaitu sebagai penambah wawasan secara teori maupun praktek dan memperluas ilmu pengetahuan.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalahnya yaitu sebagai berikut :

1. Sistem yang dirancang berbasis *web*.
2. Sistem yang dirancang mencakup pendaftaran, akses informasi, simpan informasi, mengumumkan informasi, dan beriklan.
3. Iklan diumumkan setelah proses pembayaran dilakukan.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan pada Oetakatik yang beralamat di Jl.Tubagus Ismail Dalam No.9 Kelurahan Sekeloa Kecamatan Coblong Bandung 40134.

1.6.2 Waktu Penelitian

Jadwal kegiatan penelitian penulis yaitu sebagai berikut :

Tabel 1.1 Jadwal kegiatan penelitian

Kegiatan Penelitian	Bulan															
	September				Oktober				November				Desember			
	2018				2018				2018				2018			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Listen To Customer (Mendengarkan Pelanggan)																
a. Observasi																
b. Wawancara																
c. Studi Literatur																
2. Build/Revise Mock-Up (Membangun/Merivisi Prototype)																
a. Perancangan Sistem																
b. Perancangan Software																
c. Pengujian Software																
3. Customer Test-Drivers Mock-Up (Pelanggan Menguji Coba Prototype)																
a. Evaluasi																
b. Implementasi Software																

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi, jadwal penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penelitian terdahulu, dan teori-teori pendukung yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

BAB III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini berisi objek penelitian, metodologi penelitian yang digunakan, deskripsi sistem yang berjalan, dan analisis sistem yang berjalan.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi deskripsi sistem yang diusulkan, analisis kebutuhan, perancangan sistem yang dikembangkan, implementasi sistem yang dibangun, uji coba, dan hasil pengujian sistem.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang didapat dari hasil pengujian sistem, serta saran pengembangan sistem ke depan.