

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan sistem informasi yang didukung oleh perkembangan teknologi internet dalam satu dekade terakhir telah membantu segala macam bidang dan lingkup kegiatan manusia. Berbagai macam kebutuhan informasi yang tersaji secara lengkap sangat memungkinkan masyarakat dapat mendapatkan informasi yang dibutuhkannya dengan cepat. Kemajuan teknologi tersebut telah dirasakan di berbagai bidang kehidupan manusia termasuk di dalamnya adalah dalam bidang bisnis (1). Kemajuan teknologi telah menginspirasi dan membuka kesempatan bagi pelaku usaha untuk dapat melakukan promosi produk barang dan jasa menjadi luas sehingga dapat meningkatkan pendapatan (2). Dengan memanfaatkan teknologi informasi yang dikolaborasikan dengan internet, pelaku usaha dapat menginformasikan keberadaan tempat usaha mereka sekaligus memperkenalkan produk buatan mereka kepada masyarakat luas sehingga dapat menghemat biaya pemasaran yang dikeluarkan oleh pelaku usaha. Teknologi internet dapat dimanfaatkan oleh perusahaan ataupun pelaku bisnis dalam membangun branding awareness kepada target pasar mereka melalui keberadaan *website company profile* (3).

Koperasi Simpan Pinjam Wahana Murni merupakan salah satu koperasi simpan pinjam yang cukup dikenal oleh masyarakat sekitar. KSU Wahana Murni adalah salah satu koperasi yang memiliki kegiatan

operasional simpan pinjam dan pendanaan kepada masyarakat yang membutuhkan dana. Meskipun KSU Wahana Murni telah dikenal oleh masyarakat luas, namun produk yang ditawarkan oleh KSU Wahana Murni masih belum diketahui dengan jelas oleh masyarakat sekitar. Selama ini masyarakat sekitar ketika ingin mengajukan peminjaman dana atau hanya sekedar ingin mengetahui bagaimana syarat dan mekanisme dari pengajuan dana atau menjadi anggota harus datang ke lokasi terlebih dahulu untuk mendapatkan informasi. Hal ini menyebabkan proses yang tidak efisien dikarenakan informasi hanya bisa didapatkan ketika anggota atau calon anggota mendatangi tempat tersebut.

Berdasarkan dari hal tersebut, peneliti kemudian mengkaji dan menganalisa bahwa pihak dari KSU Wahana Murni memerlukan penerapan teknologi informasi berbasis website dengan company profile. Dengan memiliki website company profile tersebut, keberadaan KSU Wahana Murni dapat dikenal oleh masyarakat lebih luas. Selain itu, masyarakat juga dapat mendapatkan informasi produk dan mekanisme lainnya hanya dengan mengakses website tersebut. penerapan teknologi informasi berbasis online dapat mempermudah pihak perusahaan dalam melakukan promosi. Selain itu dapat mempermudah masyarakat memperoleh informasi dengan lebih cepat dan efisien.

Berdasarkan dari hal tersebut, peneliti kemudian memiliki ketertarikan mengadakan penelitian untuk merancang dan membangun website company profile KSU Wahana Murni sebagai media promosi bagi pihak koperasi, dan

sebagai media informasi kepada masyarakat. Dengan dibangunnya company profile tersebut diharapkan dapat mempermudah masyarakat dalam mendapatkan informasi terkait dengan keberadaan KSU Wahana Murni.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang sebelumnya telah diuraikan diatas, peneliti kemudian merumuskan beberapa rumusan permasalahan antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun database yang dapat diterapkan pada website company profile KSU Wahana Murni?
2. Bagaimana merancang dan membangun website company profile yang dapat digunakan sebagai media informasi sekaligus promosi dari pihak Wahana Murni kepada masyarakat luas?

1.3 Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian ini peneliti membatasi permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian. Hal tersebut dilakukan agar supaya pembahasan dan lingkup dari penelitian yang akan dilakukan tidak melebar. Adapun batasan masalah tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Sistem yang akan dibangun merupakan sistem berbasis website dimana dalam implementasinya nanti membutuhkan bantuan dan dukungan koneksi internet
2. Website yang akan dibangun dikhususkan untuk KSU Wahana Murni sebagai media informasi kepada masyarakat

3. Bahasa pemrograman yang akan digunakan adalah bahasa pemrograman PHP dengan memanfaatkan framework laravel. Sementara itu database yang akan digunakan menggunakan Dbmaria dan XAMPP.
4. Sistem yang akan dibangun hanya akan membahas mengenai hal-hal yang berkaitan dengan profil kopetrasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, terdapat beberapa tujuan penelitian yang akan dilakukan antara lain sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun database yang dapat diterapkan pada website company profile KSU Wahana Murni
2. Merancang dan membangun website company profile yang dapat digunakan sebagai media informasi sekaligus promosi dari pihak Wahana Murni kepada masyarakat luas

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, terdapat beberapa manfaat penelitian yang diharapkan oleh peneliti. Beberapa manfaat dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Bagi mahasiswa yang bersangkutan penelitian ini dapat bermanfaat sebagai penambah pengetahuan di dunia teknologi sekaligus

menerapkan ilmu yang didapatkan selama perkuliahan kepada masyarakat

2. Bagi pihak KSU Wahana Murni penelitian ini diharapkan dapat mendatangkan manfaat penerapan teknologi pada pihak koperasi sehingga pihak koperasi dapat mempromosikan keberadaan koperasi tersebut sekaligus dapat menyebarkan informasi dari produk yang ditawarkannya
3. Bagi masyarakat umum diharapkan dapat mendatangkan manfaat berupa kemudahan akses informasi terhadap KSU Wahana Murni
4. Bagi penelitian yang akan dilakukan, penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan penelitian yang akan dilakukan selanjutnya.

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari serangkaian kegiatan penelitian yang sebelumnya telah dilakukan maka dapat dijelaskan beberapa kesimpulan penelitian sebagai berikut

1. Sistem company profile yang dibangun telah dapat berfungsi secara keseluruhan sehingga data konten yang ada di dalam web tersebut dapat diatur sedemikian mungkin sesuai kebutuhan
2. Sistem company profile berbasis website yang telah dibangun dapat digunakan sebagai media informasi bagi masyarakat luas sehingga masyarakat dapat mengetahui keberadaan dari perusahaan

5.2 Saran

Berdasarkan dari kesimpulan yang telah disusun sebelumnya maka terdapat beberapa saran penelitian yang dapat disampaikan oleh peneliti antara lain sebagai berikut

1. Dilakukan pengembangan website kedepan dengan menambahkan beberapa fitur tambahan yang dapat digunakan untuk kebutuhan perusahaan
2. Mengembangkan platform berbasis android agar dapat digunakan sebagai media informasi bagi masyarakat luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Amazon, Firlo, Widiatry Widiatry, and Viktor Handrianus Pranatawijaya. 2021. "Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Website." *Journal of Information Technology and Computer Science* 1(1): 20–28.(1)
- Dwi Oktarina, Darmanta Sukrianto, Arief Gunawan,. 2022. "Implementasi Sistem Informasi Penjualan Pada Pet Shop Mulya PS." *Jurnal Intra Tech* 6(1): 50–62.(2)
- Fitri, Rahimi, S Kom, and M Kom. 2020. *Pemrograman Basis Data Menggunakan MySQL*. Deepublish.(3)
- Al Ghani, Rahmat et al. 2022. "Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall." : 99–106.(4)
- Harani, Nisa Hanum, and Andri Fajar Sunandhar. 2020. *Aplikasi Prospek Sales Menggunakan Codeigniter*. Kreatif.(5)
- Indarta, Yose et al. 2022. "Web Application Development for Syari Online Shop Using 4D Model Development." *Sinkron* 7(2): 720–28.(6)
- Mashuri, Mashuri. 2019. "Analisis Strategi Pemasaran UMKM Di Era 4.0." *IQTISHADUNA: Jurnal Ilmiah Ekonomi Kita* 8(2): 215–24.(7)
- Pramudya, Windu Aji, Rizkysari Meimaharani, and Mukhamad Nurkamid. 2022. "Sistem Informasi Penjualan Gebyok Ukir Jepara Berbasis Web Dengan Metode Double Moving Average." *Jurnal Dialektika Informatika (Detika)* 3(1): 1–6.(8)
- Prehanto, Dedy Rahman, S Kom, and M Kom. 2020. *Buku Ajar Konsep Sistem Informasi*. Scopindo Media Pustaka.(9)
- Satzinger, John W, Robert B Jackson, and Stephen D Burd. 2015. *Systems Analysis and Design in a Changing World*. Cengage learning.(10)
- Setyawan, Muhammad Yusril Helmi, and Cokro Edi Prawiro. 2020. *CodeIgniter: Implementasi Metode Entropy Pada Pemrograman PHP (Belajar Dengan Praktek)*. Kreatif Industri Nusantara.(11)
- Tilley, Scott. 2019. *Systems Analysis and Design*. Cengage Learning.(!2)
- Widiyatni, Wiwik, Vilianty Rafida, and Ita Arfyanti. 2021. "Rancang Bangun Company Profile Gabungan Perusahaan Konstruksi Nasional Indonesia (Gapeksindo) Berbasis Web." *Jurnal Ilmiah Matrik* 23(1): 69–75.(13)
- Winarno, Wing Wahyu. 2021. *Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi: Sebuah Pengantar*. Wingit Press.(14)

- Tilley S. Chapter 48 - Software Testing. In: Alhadj R, Rokne J, editors. Encyclopedia of Social Network Analysis and Mining. 2nd ed. New York: Springer; 2019. p. 2252-2261.(15)
- Simarmata, D. M. (2022). *Rancang Bangun Company Profile Berbasis Web (Studi Kasus Shootify. id)* (Doctoral dissertation, Universitas Sumatera Utara).(16)
- Alda, M. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Company Profile Berbasis Android Menggunakan Metode Extreme Programming (XP). *JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer)*, 7(1), 62-71.(17)
- Boyo, S. (2024). Rancang Bangun Company Profile Berbasis Website dalam Upaya Peningkatan Aksesibilitas UMKM di Kota palopo. *Jurnal Publikasi Teknik Informatika*, 3(1), 73-88.(18)
- Emalia, L. (2022). RANCANG BANGUN COMPANY PROFILE PANDAWA YOGASWARA ABADI TEKNOLOGI BERBASIS WEB MENGGUNAKAN CODE IGNITER. *Jurnal Teknologi dan Informasi*, 4(2).(19)
- Lukmana, H. H. (2022). Pengembangan Company Profile Berbasis Website pada Pondok Pesantren Dawah Mubarakah. *Jurnal Siliwangi Seri Sains dan Teknologi*, 8(2).(20)

