

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

ABC Petshop adalah perusahaan yang bergerak dibidang jasa penjualan dan perawatan hewan peliharaan yang beralamat di jalan Cempaka No 21 Klaten. Salah satu keinginan yang masih belum terlaksana adalah pembuatan sistem informasi yang memanfaatkan teknologi berbasis internet, karena selama ini pihak ABC Petshop dalam melakukan promosi masih menggunakan brosur dan media cetak sedangkan dalam melakukan konsultasi tentang kesehatan dan perawatan hewan peliharaan konsumen harus datang ke ABC Petshop dan harus mengambil nomor antrian terlebih dahulu untuk melakukan konsultasi dikarenakan banyaknya konsumen yang ingin melakukan konsultasi. Hal ini dirasa belum efektif mengingat biaya operasional yang sangat tinggi serta kemajuan teknologi dibidang sistem informasi.

Hadirnya *website* menimbulkan pemikiran baru bagi pelaku bisnis, yaitu, untuk mengatasi rintangan waktu dan ruang yang selama ini menjadi masalah pada sistem pemasaran secara konvensional.

Semakin banyaknya perusahaan maupun instansi yang menggunakan media website sebagai media promosi membuat persaingan semakin ketat terutama pada mesin pencari. Hal inilah yang mendorong penulis untuk merancang sebuah website untuk ABC Petshop sebagai media konsultasi bagi konsumen ABC Petshop.

1.2 Rumusan Masalah

Dari apa yang dijabarkan dalam latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan masalah yaitu :

"Bagaimana memanfaatkan teknologi informasi komputer untuk mengembangkan sebuah website sebagai media konsultasi pada ABC Petshop?"

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah diatas maka pada pembuatan website perusahaan ABC Petshop, kami hanya memfokuskan penelitian pada :

1. Website yang dibangun hanya digunakan sebagai media konsultasi.
2. Aspek keamanan yang terdapat di website ini tidak dijelaskan secara detail.
3. Software yang di gunakan dalam pembuatan website ini:
 - a. Adobe Dreamweaver sebagai web editor.
 - b. Xampp (apache,mysql,php) sebagai web server, database dan bahasa pemrograman.
 - c. Adobe photoshop CS2 sebagai visual designnya

1.4 Tujuan Penelitian

Penulis melakukan penelitian ini adalah untuk membuat website media konsultasi dan informasi guna membantu memberikan media alternative dalam melakukan konsultasi bagi konsumen pada ABC Petshop.

Tujuan penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui sistem konsultasi yang berjalan pada ABC Petshop.
2. Untuk merancang website media konsultasi dan informasi pada ABC Petshop.
3. Untuk melakukan pengujian terhadap website yang dibangun pada ABC Petshop.

4. Untuk melakukan implementasi website yang dibangun pada ABC Petshop.

1.5 Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian, untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian Skripsi ini, yaitu

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang dilakukan oleh obyek penelitian, dalam hal ini adalah ABC Petshop.

2. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan mengadakan Tanya jawab secara langsung terhadap pihak – pihak yang terkait di ABC Petshop untuk mendapatkan informasi yang tepat dan akurat.

3. Metode Kearsipan

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan menggunakan arsip yang diperoleh penulis dari perusahaan yang bersangkutan dalam bentuk dokumen.

4. Metode Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data yang merujuk pada buku-buku yang bersumber atau tersedia di perpustakaan yang dapat mendukung dalam penyusunan dan penulisan penelitian Skripsi ini.

1.5.2 Metode Analisis

Dalam melakukan proses analisa terhadap sistem yang akan dibangun penulis mengamati sistem yang sedang berjalan pada ABC Petshop dan melakukan proses analisa data yang sudah didapat dalam metode pengumpulan data. Metode analisis yang digunakan oleh penulis adalah Analisis *PIECES* (*performance, information, economy, control, efficiency, dan services*) dan Analisis kebutuhan sistem yang mencakup kebutuhan fungsional dan non fungsional, sehingga dari proses analisis tersebut menghasilkan sebuah permasalahan pada sistem yang berjalan pada ABC Petshop dan memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut.

1.5.3 Metode Perancangan

Dalam melakukan proses perancangan agar sistem yang dibangun sesuai dengan apa yang menjadi permasalahan pada ABC Petshop penulis membuat flowchart sistem, DFD, ERD, rancangan tampilan website yang akan dibuat.

1.5.4 Metode Pengembangan

Siklus hidup pengembangan system atau sering disebut SDLC (*system development life cycle*) merupakan suatu bentuk yang digunakan untuk menggambarkan tahapan utama dan langkah-langkah didalam tahapan tersebut dalam proses pengembangan-nya. Dalam melakukan proses pengembangan atau tahap pembuatan website pada ABC Petshop diperlukan tahapan sebagai berikut :

1. *Planning*

Proses perencanaan biasanya lebih menekankan pada alasan mengapa sebuah sistem harus dibuat.

2. *Analysis*

Tahapan perencanaan ini kemudian dilanjutkan dengan proses analisis yang lebih menekankan pada siapa, apa, kapan dan dimana sebuah sistem akan dibuat.

3. *Design*

Sedangkan pada proses desain lebih menekankan kepada bagaimana sistem akan berjalan.

4. *Implementation*

Tahap terakhir dilanjutkan dengan fase implementasi yaitu proses delivery-nya kepada pengguna.

1.5.5 Metode Testing

Dalam melakukan testing penulis menggunakan black box testing dan white box testing. Pengujian yang akan dilakukan adalah pada modul – modul dan kode yang sudah dibuat apakah sudah sesuai dengan yang dibutuhkan atau masih terdapat kesalahan atau terjadi error pada website yang sudah dibuat.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dapat dipaparkan secara singkat sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, pokok permasalahan, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan diuraikan teori-teori yang relevan dengan obyek penelitian yang digunakan sebagai dasar untuk pembahasan dan menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model matematis yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan memaparkan gambaran umum instansi, analisis sistem untuk mengindikasikan dan mengevaluasi masalah, representasi pengetahuan, perancangan sistem, perancangan database, rancangan antarmuka pengguna.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan dijelaskan lebih lanjut mengenai implementasi program, uji coba, dan pembahasan hasil pengujian program dengan hasil keluarannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan hasil penelitian dan saran untuk pengembangan program selanjutnya ke arah yang lebih baik.