

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini internet sudah semakin berkembang di seluruh negara, keberadaannya tidak dapat dipisahkan dengan manusia yang semakin butuh akan pengetahuan yang berada di dunia ini. Dengan adanya internet, pengguna diberikan kemudahan dalam berkomunikasi serta mendapatkan info dari sumber yang terpercaya. Para pengguna internet tidak hanya dari kalangan orang dewasa saja, remaja dan anak-anak pun sudah mulai mengerti untuk menggunakan internet baik melalui komputer maupun melalui smartphone. Situs atau website pun sudah banyak tersedia sesuai dengan jenis kebutuhan sehari-hari pengguna internet. Dengan mengunjungi website, pengguna dapat mencari informasi yang terdapat dalam halaman situs tersebut.

Predator Skateshop yang merupakan toko skateboard atau papan seluncur yang memiliki perlengkapan dan aksesoris skateboard. Predator Skateshop yang beralamatkan di Jalan Kasongan Kasihan Bantul Yogyakarta. Predator Skateshop saat ini telah melayani pelanggan dari berbagai daerah hingga luar negeri, namun Predator Skateshop masih memiliki kesulitan dalam hal memberikan informasi kepada pelanggan dari luar daerah Yogyakarta. Predator Skateshop saat ini masih

menggunakan sosial media dan instant messenger dalam memberikan informasi tentang produk yang dijual. Kadang kala pelanggan juga memiliki kesulitan dalam melihat kondisi dari barang yang hendak di beli karena kurangnya informasi yang diberikan sebab sosial media harus menerima pertemanan terlebih dahulu lalu dapat mengakses halaman dari Predator Skateshop. Sistem informasi berbasis website dapat digunakan Predator Skateshop dalam mempermudah masyarakat dalam mendapatkan informasi.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas maka munculah ide pembuatan sistem informasi dan pemasaran yang berjudul *"Perancangan dan Pembuatan Website Pada Predator Skateshop"*. Dengan sistem ini diharapkan dapat mempermudah pelanggan dalam berbelanja.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian diatas maka berikut beberapa rumusan masalah yang akan diselesaikan di dalam Predator Skateshop :

1. Bagaimana memperoleh informasi yang secara khusus tentang Predator Skateshop
2. Bagaimana menampilkan serta pemesanan semua produk yang terdapat dalam Predator Skateshop kepada konsumen khususnya di luar Yogyakarta ?
3. Bagaimana merancang aplikasi yang dapat memberikan informasi dan sebagai media promosi Predator Skateshop?

1.3 Batasan Masalah

Dengan memfokuskan pembahasan sesuai fungsi dan penerapannya, maka membatasi ruang lingkup permasalahan pada :

1. Pembuatan website sebagai media informasi dan promosi.
2. Sistem hanya memberikan informasi tentang Predator Skateshop seperti gambar produk, informasi produk, harga produk, alamat toko serta profil toko.
3. Sistem hanya memberikan ketersediaan produk dengan stok yang ada.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP.

Perangkat lunak yang digunakan yaitu Adobe Photoshop CS3, Adobe Dreamweaver 8, XAMPP, Windows 7.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan penjualan produk-produk yang terdapat pada Predator Skateshop kepada pasar-pasar nasional dan internasional.
2. Merancang dan membuat website yang memudahkan konsumen dalam pembelian produk-produk yang ada.

3. Mendukung produk-produk buatan Indonesia yang terdapat di Predator Skateshop kepada konsumen lokal dan mancanegara
4. Sebagai syarat kelulusan program Strata 1 jurusan Sistem Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "Amikom" Yogyakarta

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam pelaksanaan penelitian ini adalah :

1. Bagi STMIK Amikom Yogyakarta
 - a. Membantu menyelesaikan permasalahan masyarakat sebagai bentuk tanggung jawab untuk turut serta dalam memanfaatkan teknologi, khususnya teknologi informasi dan computer
 - b. Untuk memberikan informasi dan pengetahuan kepada pembaca dan mahasiswa STMIK Amikom Yogyakarta
2. Bagi Penulis
 - a. Melakukan penelitian untuk bahan skripsi
 - b. Mengamalkan ilmu yang telah diperoleh penulis selama berkuliah di STMIK Amikom Yogyakarta
 - c. Untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer pada jurusan Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta

3. Bagi Predator Skateshop
 - a. Sebagai media informasi promosi dan media penjualan produk yang terdapat pada Predator Skateshop
 - b. Meningkatkan pelayanan yang lebih baik terhadap pelanggan melalui website ini.
 - c. Memperluas daerah pemasaran dan meningkatkan penjualan produk-produk Predator Skateshop

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian sangat diperlukan untuk mencari bukti suatu konsep dan teori yang diperoleh serta untuk menemukan lalu menguji suatu ilmu pengetahuan. Adapun metode yang digunakan adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode pengumpulan data

Untuk membantu kelancaran penyusunan skripsi ini, maka perlu data-data dan informasi yang cukup mengenai permasalahan yang akan dibahas agar sesuai dengan tujuan yang dicapai.

1. Observasi

Dalam Metode ini diadakan pengamatan langsung ke Predator Skateshop untuk mendapatkan data yang akurat

2. Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara mengadakan sesi tanya jawab dengan pemilik toko tempat diadakannya penelitian

3. Studi Pustaka

Merupakan pengumpulan data dengan cara mengambil data dari buku-buku perpustakaan dan browsing melalui internet guna mendapatkan hal yang berkaitan dengan desain pemrograman dan perancangan website.

4. Teknik Dokumentasi

Teknik ini digunakan karena dalam penelitian ini sebagian besar dokumentasi terdapat pada Predator Skateshop yang berupa produk-produk yang dijual dan laporan lain yang berkaitan dengan penelitian ini yang dapat digunakan sebagai sumber data.

1.6.2 Tahap Pengembangan Sistem

Tahap pengembangan sistem informasi sering juga disebut juga siklus hidup pengembangan sistem yang didalamnya terdapat tahapan-tahapan sebagai berikut :

1. Tahapan Perencanaan Sistem

Pada tahapan ini mengidentifikasi kondisi dari apa yang menjadi masalah dari penelitian, antara lain:

- a. Mendefinisikan batasan, tujuan pokok masalah apa yang dihadapi.
- b. Menentukan langkah penanganan masalah

2. Tahap Analisa Sistem

Di tahapan ini mengidentifikasi kondisi dari apa yang menjadi masalah dari penelitian. Kegiatan yang dilakukan antara lain:

- a. Mendefinisikan batasan, tujuan pokok masalah apa yang di hadapi.
- b. Menentukan langkah penanganan masalah.
- c. Memahami kerja sistem yang ada, mempelajari organisasi serta sistem yang terkait dengan melakukan pengelompokan data yang diperlukan secara langsung.
- d. Menganalisa kebutuhan dan kelemahan penanganan masalah yang digunakan.

3. Tahap Desain

Pada tahap ini mendesain sistem baru agar berjalan lebih baik dan dapat menghadapi masalah-masalah yang ada serta sebisa mungkin mengantisipasi kemungkinan-kemungkinan di masa yang akan datang.

Kegiatan yang dilakukan antara lain:

- a. Membuat Data Flow Diagram (DFD).
- b. Membuat Entity Realtionship (ERD)
- c. Membuat Relasi Antar Tabel
- d. Perancangan Basis Data

c. Perancangan Interface

4. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan ini dimaksudkan untuk mempersiapkan proses dan penerapan sistem yang sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan

a. Menterjemahkan logika program ke dalam bahasa pemrograman yang telah ditentukan

b. Menyiapkan tenaga operasi

c. Menyiapkan keperluan yang lain untuk pengoperasian sistem baru

5. Tahap Penerapan Sistem

Tahap ini sistem yang telah dipersiapkan pada tahapan sebelumnya dilaksanakan sehingga kita akan mengetahui apakah sistem yang dilakukan dapat berjalan dengan baik atau tidak. Jika masih ditemukan kendala yang menghambat kelancaran jalannya sistem tersebut sehingga masih perlu dilakukan adanya pengembangan kembali

1.7 Objek Penelitian

Pelaksanaan penelitian diadakan pada alamat Jl Kasongan, Karangpule, Nomor 55181 Bantul, Yogyakarta

1.8 Sistematika Penulisan Laporan

Laporan ini disusun secara sistematis kedalam lima bab, masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan jadwal kegiatan.

2. Bab II Landasan Teori

Menjelaskan tentang konsep dasar pembuatan website, langkah-langkah pengembangan dan prinsip dasar menulis naskah pembuatan website. Sistem perangkat lunak yang digunakan antara lain Adobe Dreamweaver, Adobe Photoshop, Notepad++ dan MySql.

3. Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Berisi tentang gambaran umum obyek penelitian, analisa kebutuhan sistem dan perancangan sistem yang meliputi perancangan antar muka, serta penjelasan gambar dasar rancangan sistem yang akan dibangun, berupa identifikasi kebutuhan dan gambar alur kerja sistem.

4. Bab IV Pembahasan

Implementasi dan testing sistem

5. Bab V Penutup

Menjelaskan kesimpulan dari pembahasan dan saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut.