

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini banyak sekali *website* dengan bermacam bentuk dan ragamnya. Semua merupakan salah satu dampak dari perkembangan teknologi yang sangat pesat sehingga berkembang di segala sektor, tidak terkecuali di sector perdagangan. Teknologi informasi berbasis internet dapat menjadi salah satu cara untuk menghadapi persaingan di dunia bisnis seiring dengan semakin dikenal dan berpengaruhnya internet di tengah masyarakat. Internet merupakan media transaksi yang dapat dilakukan tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu. Ini adalah faktor utama berkembangnya *Electronic Commerce (E-Commerce)*.

Sekarang banyak sekali perusahaan yang menggunakan *website E-Commerce* untuk memperluas pemasaran karena ini merupakan media promosi dengan biaya yang murah, sehingga perusahaan besar maupun kecil mempunyai kesempatan yang sama untuk mengembangkan bisnisnya. Dilihat dari sisi konsumen juga sangat memudahkan dalam mengetahui informasi harga atau jasa yang ditawarkan tanpa harus mendatangi dulu sumber informasi yang bersangkutan.

Gaol Futsal, Pool, dan Cafe merupakan badan usaha yang bergerak di bidang olah raga yang menyediakan tempat untuk futsal dan bilyard. Sistem yang digunakan Gaol Futsal, Pool, dan Cafe saat ini masih manual. Cara memperoleh

informasi dan pemesanan lapangan futsal dilakukan dengan mendatangi lokasi langsung, dibutuhkan pelayanan untuk transaksi pemesanan lapangan oleh konsumen yang mudah dan cepat.

Hal inilah yang menjadi dasar penulis untuk melakukan penelitian pada Gaol Futsal, Pool, dan Cafe dan akan membuat sebuah sistem yang berbasis web yang bisa memberikan kemudahan kepada konsumen melakukan pemesanan secara mudah dan cepat tanpa harus datang ke lokasi secara langsung.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka terdapat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat situs web *e-commerce* yang mampu menangani *reservasi* bagi pelanggan Gaol Futsal, Pool, dan Cafe?
2. Bagaimana membuat situs web *e-commerce* yang mampu menyimpan, memproses serta menampilkan data pesanan secara terstruktur sehingga mudah digunakan oleh admin Gaol Futsal, Pool, dan Cafe?
3. Bagaimana membuat situs web *e-commerce* di Gaol Futsal, Pool, dan Cafe yang dapat menyampaikan informasi yang akurat dan jelas mengenai informasi yang disampaikan?

### 1.3 Batasan Masalah

Menghindari meluasnya materi dalam penelitian ini, batasan masalah yang terdapat dalam pembahasan ini :

1. Website ini hanya memberikan informasi seputar futsal, bilyard dan Cafe
2. Sistem reservasi online hanya ada pada bagian futsal
3. Proses transaksi dilakukan dengan proses transfer
4. Bilyard dan Cafe sebagai media promosi
5. Web ini menggunakan software Adobe Dreamwever dan MySQL Database Server

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuann yang hendak dicapai adalah :

1. Membuat aplikasi web *e-commerce* sebagai media promosi yang berkualitas.
2. Menyediakan media transaksi dan promosi untuk Gaol Futsal, Pool, dan Cafe.
3. Memenuhi syarat kelulusan gelar Sarjana Komputer Pada Jurusan Teknik Informatika "STMIK AMIKOM YOGYAKARTA".

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat Akademis :

- 1) Bagi Mahasiswa,

Dapat memahami dan mengerti secara spesifik suatu sistem yang dibutuhkan oleh Gaol Futsal, Pool, dan Cafe.

- 2) Bagi STMIK AMIKOM,  
Hasil penelitian ini dapat dijadikan dokumen akademik yang berguna sebagai acuan bagi sivitas akademika.

Manfaat Praktis :

1. Diharapkan dapat meningkatkan pemasaran pada Gaol Futsal, Pool, dan Cafe.
2. Memberikan kemudahan pada konsumen untuk mengetahui informasi dan melakukan reservasi

#### **1.6 Metodologi Penelitian**

Metodologi pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan skripsi adalah :

1. Studi Lapangan

Penulisan melakukan beberapa kegiatan untuk penelitian lapangan ini, yakni :

- a. Wawancara

Dengan adanya surat pengantar dari pihak kampus, maka langsung dilakukan survey ke objek yang dituju yakni Gaol Futsal, Pool, dan Cafe. Dilokasi tersebut juga diajukan pertanyaan-pertanyaan terkait dengan cara membuat aplikasi ini.

b. Observasi

Kegiatan ini dilaksanakan untuk pengumpulan data yang tidak bisa didapat dengan cara wawancara. Untuk itu penulisan perlu terjun langsung ke lapangan dan melakukan observasi terhadap kegiatan yang berjalan serta mengamati pelaksanaannya.

c. Dokumentasi

Yaitu proses pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan masalah yang akan dipecahkan.

2. Kepustakaan

Kegiatan ini dilakukan untuk mendapatkan teori yang mengacu sebagai landasan teori dalam pemecahan masalah. Dari penelitian pustaka ini diharapkan memperoleh landasan teoritis tentang konsep dasar sehingga apa yang diuraikan pada tujuan penulisan tugas akhir dapat dicapai.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun uraian singkat mengenai tulisan ini adalah sebagai berikut.

## BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, dan tujuan penelitian mengenai penulisan skripsi ini.

## BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang teori-teori dasar dan pengertian-pengertian secara umum serta menjelaskan *software* apa saja yang digunakan untuk perancangan dan pembuatan system pengolahan data.

## BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menguraikan tentang objek, sistem yang diajukan, perancangan *Flowchart*, perancangan database, *Program Data Flow Diagram* (DFD), perancangan *user interface* (tampilan).

## BAB IV : PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini berisi penjelasan tentang implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat.

## BAB V : PENUTUP

Bab yang terakhir ini akan dapat menjelaskan kesimpulan dari seluruh proses pembuatan projek ini.