

# BAB I

## PENDAHULUAN

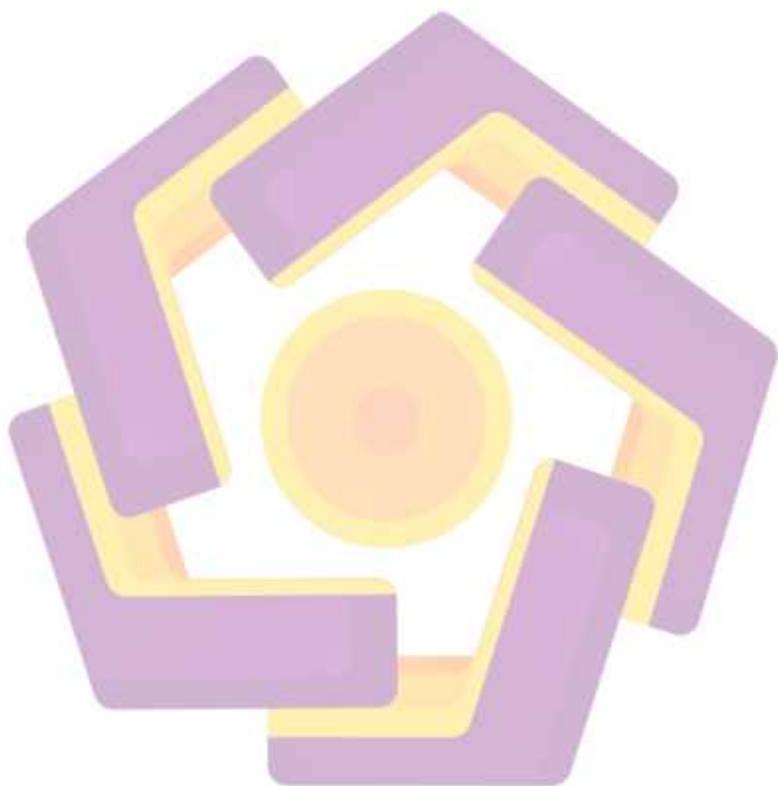
### 1.1 Latar Belakang Masalah

Media informasi berbasis website dan internet, merupakan bagian dari setiap orang pada era modern saat ini dan bukan hal yang aneh untuk masyarakat khususnya di dunia usaha. Adanya perkembangan teknologi telah membuat hidup manusia menjadi lebih mudah, salah satunya perkembangan internet yang sekarang telah berkembang pesat. Informasi menggunakan jaringan internet hampir semua orang telah menggunakannya, sangat mudah digunakan, dan tidak terhambat oleh masalah geografis maupun waktu. Setiap orang menginginkan sebuah kemudahan untuk mencari informasi, khususnya internet dengan menyediakan informasi yang mudah didapat dan sangat cepat.

Banyak sekali cara untuk mendapatkan informasi yang beragam di internet agar dapat dimanfaatkan dalam media penjualan dan periklanan suatu perusahaan maupun lembaga, baik lembaga bisnis maupun non lembaga bisnis. Kelebihan internet dapat mengembangkan sebuah perusahaan secara lebih luas dalam promosi penjualannya.

Website sebagai media promosi dirasakan sangat efektif dan efisien. Apalagi sekarang hampir semua orang dapat mengoperasikan komputer dengan baik dalam menggunakan fasilitas internet sebagai sarana untuk mendapatkan informasi. Mungkin ada beberapa orang yang sibuk meluangkan

waktu untuk berpergian dalam berbelanja diluar sana tetapi sekarang kita tidak  
perlu mencari



barang diluar sana, hanya memakai jasa internet sekarang dengan mudah seseorang untuk berbelanja atau memesan barang secara online.

Melihat keunggulan berbisnis dengan sarana internet, pihak Butik Emillie Babyshop juga berkeinginan untuk memberikan pelayanan dengan konsep tersebut. Dalam cakupan internet yang luas, diharapkan nantinya akan mendatangkan keuntungan lebih. Selain bertambah keuntungan penghasilan yang diperoleh, produk Butik Emillie Babyshop dapat lebih dikenal di kalangan masyarakat luas bukan hanya di Indonesia saja tapi di seluruh Dunia.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah diungkapkan sebelumnya, maka permasalahan pokok yang dibahas dalam tugas akhir ini adalah:

1. Membuat suatu sistem penjualan online (Berbasis Website).
2. Menyediakan informasi tentang Butik Emillie Babyshop yang efektif dan efisien.
3. Sebagai studi kasus, sistem ini diaplikasikan untuk Butik Emillie Babyshop yang menjual pakaian dan berbagai perlengkapan anak-anak lainnya.

## 1.3 Batasan Masalah

Supaya pembahasan masalah ini tidak menyimpang dari tujuan penelitian, untuk itu berikut adalah beberapa batasan yang perlu dibuat, yaitu:

- 1) Bagaimana cara informasi dari aplikasi website agar dapat di update dengan mudah pada waktu yang diinginkan sesuai untuk tujuan aplikasi ini, yaitu website yang dinamis.
- 2) Fitur yang tersedia adalah home, produk, berita, cara transaksi, profil, pendaftaran pelanggan, search, support online.
- 3) Aplikasi ini dibangun menggunakan Adobe Dreamweaver CS4, Adobe Photoshop CS4 untuk desain templatnya.
- 4) Software yang digunakan adalah web server XAMP yang terdiri dari PHP dan MySQL.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Maksud Penelitian ini adalah untuk memenuhi syarat kelulusan dalam menjadi sarjana komputer pada jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Tujuan Penelitian :
  - Bagi mahasiswa
    - a. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
    - b. Menemukan masalah dan memberikan penyelesaian, berupa system baru yang digunakan sebagai pembelajaran bagi masyarakat banyak.

- c. Mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang saat ini yang dikhususkan pada pembuatan situs web menggunakan basis data (database).

### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Bagi masyarakat
  - a. Sosialisasi teknologi khususnya pemanfaatan teknologi internet.
  - b. Memudahkan masyarakat umum untuk mengetahui informasi tentang Butik Emillie Babyshop Yogyakarta.
2. Bagi Emillie Babyshop
  - a. Dapat menambah wawasan dan sebagai bahan masukan perancangan website.
  - b. Sebagai salah satu upaya untuk kemajuan Butik Emillie Babyshop menjadi lebih baik pada masa yang akan datang.

### **1.6 Metode Penelitian**

Metode untuk pengumpulan data yang digunakan dengan membuat laporan dan aplikasi ini adalah:

1. Pengumpulan Data
  - a. Pengamatan (observasi)

Yaitu metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung kegiatan transaksi yang dilakukan dan akan diteliti secara sistematis agar hasil yang diperoleh lebih akurat.

b. Wawancara(Interview)

Yaitu metode pengumpulan data berdasarkan tanya jawab secara langsung dengan pengelola serta pemilik dari Butik Emillie Babyshop.

c. Kearsipan(Archieve)

Yaitu metode pengumpulan data dalam dokumen-dokumen yang telah ada untuk dilakukan pengamatan atau analisa.

2. Merancang dan Mengimplementasikan

Merancang dan mengimplementasikan program yaitu website Butik Emillie Babyshop.

3. Integrasi dan Testing Program

Perangkat lunak akan diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa prasyarat system telah dipenuhi.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sebuah gambaran yang akan memberikan penjelasan serta memudahkan pemahaman laporan yang sudah ditulis, maka dari itu sistematika laporan ditulis sebagai berikut:

#### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah,

batasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan tugas akhir, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

## **BAB II DASAR TEORI**

Bab ini berisi kumpulan studi pustaka yang berhubungan dengan topic tugas akhir.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini membahas proses pengembangan perangkat lunak dan hasil yang didapatkan pada tahap analisis dan perancangan.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Bab ini membahas tentang implementasi dari web yang telah dibuat dan instalasi system.

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan yang diambil berkaitan dengan sistem yang dikembangkan dan saran-saran untuk pengembangan sistem lebih lanjut.