

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai bagian dari ilmu pengetahuan dan teknologi secara umum adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengelolaan, penyimpanan dan penyebaran informasi (*Menteri Komunikasi dan Informatika*). Terdapat berbagai jenis aplikasi Teknologi Informatika dan komunikasi salah satunya adalah aplikasi online.

Perkembangan aplikasi *online* saat ini sangat cepat. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya perkembangan infrastruktur pendukung yang cukup pesat seperti internet, kebutuhan pelaku industri untuk menggunakan aplikasi *online* dan internet sebagai layanan tambahan dalam bisnis, dan masyarakat yang memandang aplikasi *online* sebagai kebutuhan dalam aspek kehidupan mereka khususnya masyarakat modern di perkotaan. (*Rudyanto, 2011*).¹ Dengan memanfaatkan berbagai fasilitas seperti katalog online, dan Transaksi online, aplikasi *online* sangat memudahkan pengenalan produk dan jasa yang akan ditawarkan kepada konsumen.

Pusat Barang Bekas (PBB) Yogyakarta adalah toko penjualan barang – barang bekas Furnitur eks Kantor, Filling Cabinet, elektronik, dan lain – lain.

[¹] Arief, M.2011. Pemogramaan Web Dinamis Menggunakan PHP & MySQL, Penerbit Andi. Yogyakarta. hal 4

Toko ini bertempat di Jl.Ring Road Utara (Depan Kampus UPN) Yogyakarta. PBB memasarkan dan menjual produk – produk dengan sistem lelang kepada konsumen. Dengan adanya perkembangan teknologi internet dalam bidang bisnis, pemilik membaca peluang dari hal tersebut sehingga ingin memiliki aplikasi pemasaran dan pelelangan berbasis web untuk memasarkan dan menjual produknya.

Sistem Informasi Pemasaran dan Lelang berbasis web pada Toko Pusat Barang Bekas Yogyakarta diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada pengunjung untuk meng-*update* semua informasi mengenai produk-produk yang ada pada toko Pusat Barang Bekas Yogyakarta. Sistem ini diharapkan juga dapat memberikan kemudahan kepada pihak toko Pusat Barang Bekas Yogyakarta dalam memasarkan barang-barang tersebut kepada masyarakat luas.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang yang ada, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

“Bagaimana Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Sebagai Media Informasi Pemasaran dan Pelelangan di Pusat Barang Bekas Yogyakarta ?”

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari permasalahan dan dapat mencapai sasaran yang diharapkan, maka penulis membatasi permasalahan pada :

1. Tools yang digunakan adalah *Adobe Dreamweaver CS4*, *XAMPP v3.2.1*, dan *Adobe photoshop CS4*.

2. Perancangan sistem tersebut berfungsi sebagai alat informasi produk-produk Pusat barang bekas Yogyakarta, menambahkan, mengedit, menghapus informasi produk, memfasilitasi pelepasan jarak jauh dan membantu konsumen untuk mendapatkan informasi Toko Pusat Barang Bekas Yogyakarta.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan maksud dan tujuan sebagai berikut :

1. Mengembangkan sistem informasi dalam dunia bisnis, khususnya di bidang pemasaran berbasis Web pada Toko Pusat Barang Bekas Yogyakarta.
2. Mempermudah pihak PBB (Pusat barang bekas) Yogyakarta dalam penyebarluasan informasi dan promosi produk.
3. Membantu pihak PBB (Pusat barang bekas) Yogyakarta dalam layanan transaksi lelang jarak jauh sehingga dapat memperluas wilayah pemasaran toko PBB (Pusat barang bekas) Yogyakarta.
4. Membantu konsumen dalam memperoleh informasi toko, produk dan memfasilitasi konsumen dalam mengikuti proses lelang jarak jauh pada toko PBB (Pusat barang bekas) Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Yaitu dengan melakukan wawancara langsung terhadap Pemilik toko Pusat Barang Bekas Yogyakarta untuk mendapatkan keterangan dan informasi tentang produk – produk yang akan dipasarkan.

1. Wawancara

Yaitu dengan melakukan wawancara langsung terhadap toko Pusat Barang Bekas Yogyakarta untuk mendapatkan keterangan dan informasi tentang Pusat Barang Bekas Yogyakarta.

2. Metode Observasi

Yaitu melakukan pengamatan langsung ke objek penelitian sehingga memperoleh data yang akurat yang kemudian dicatat sebagai bahan untuk analisa.

3. Metode Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dengan yang dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku sebagai referensi sehingga data dapat diperoleh dari literature-literatur majalah, publikasi, dan biro statistic. Serta sumber-sumber lain yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Analisis SWOT

Sistem pemasaran dan pelepasan produk akan dirancang dan dibangun dengan analisis dari segi *Strength* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunity* (Peluang), dan *Threat* (Ancaman).

2. Analisis Kebutuhan

- 1) Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan fungsi utama yang terdapat pada sistem pemasaran dan lelang produk.

- 2) Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non-fungsional merupakan fasilitas pembantu yang terdapat pada sistem pemasaran dan lelang produk.

1.5.3 Metode Perancangan

Tahap ini merupakan perancangan dari model permasalahan yang ada. Adapun model perancangan yang digunakan dalam sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Flowchart
2. Data Flow Diagram (DFD)
3. Entity Relationship Diagram (ERD)
4. Rancangan Tabel
5. Rancangan User Interface

1.5.4 Metode Pengembangan

Hasil dari perancangan sistem kemudian di kembangkan melalui *System Development Life Cycle* (SDLC). Menggunakan metode *Waterfall* dengan 5 tahapan proses antara lain :

1. *Analisis*

Seluruh kebutuhan *software* harus bisa didapatkan dalam fase ini, termasuk didalamnya kegunaan *software* yang diharapkan pengguna dan batasan *software*. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, survei atau diskusi. Informasi tersebut dianalisis untuk mendapatkan dokumentasi kebutuhan pengguna untuk digunakan pada tahap selanjutnya.

2. *Design*

Tahap ini dilakukan sebelum melakukan *coding*. Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilannya. Tahap ini membantu dalam menspesifikasikan kebutuhan *hardware* dan sistem serta mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

3. *Implementation*

Dalam tahap ini dilakukan pemrograman. Pembuatan *software* dipecah menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Selain itu dalam tahap ini juga dilakukan pemeriksaan terhadap modul yang dibuat, apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum.

4. *Testing*

Di tahap ini dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat dan dilakukan pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah *software* yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan masih terdapat kesalahan atau tidak.

5. *Maintenance*

Ini merupakan tahap terakhir dalam model *waterfall*. *Software* yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

1.5.5 Metode Testing

Metode testing yang digunakan dalam penelitian ini adalah berikut ini:

1. *Blackbox Testing*

Black box testing adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak.

2. *Whitebox Testing*

White Box Testing merupakan cara pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada, dan menganalisis apakah ada kesalahan atau tidak. Jika ada modul yang menghasilkan output yang tidak sesuai dengan proses bisnis yang dilakukan, maka baris-baris program, variabel, dan parameter yang

terlibat pada unit tersebut akan dicek satu persatu dan diperbaiki, kemudian di-compile ulang.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk lebih memahami pembahasan yang terdapat dalam proposal skripsi ini, maka penulisan materi yang akan disampaikan disusun dalam sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II akan menjelaskan tentang landasan teori yang digunakan dalam proses perancangan dan pembuatan sebuah web dan teori-teori yang berhubungan dengan pemrograman internet.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan menguraikan dan menjelaskan tentang analisis sistem informasi yang sedang berjalan yaitu SWOT, Analisis Kelayakan, Relasi antar tabel, dan bagaimana merancang aplikasi ini.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menguraikan tentang penerapan rencana implementasi sistem, kegiatan implementasi, hasil dari implementasi/ ujicoba sistem, ujicoba program,

dan menjelaskan program yang telah dibuat dan prosedur penggunaan dari sistem yang telah dibangun.

BAB V PENUTUP

Bab Penutup ini berisi tentang kesimpulan dari semua proses yang telah dilakukan serta beberapa saran untuk peneliti yang akan datang.

