

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Yogyakarta merupakan tempat berkumpulnya *element* masyarakat dari berbagai penjuru nusantara dan memiliki kepentingan individu masing-masing. Salah satu daya tarik terkuatnya adalah dari segi pendidikan dan perputaran ekonomi yang besar. Wilayah yang termasuk memiliki perputaran ekonomi yang signifikan yakni di kabupaten sleman bagian utara, karena di daerah tersebut banyak berdiri pusat pendidikan dan pertokoan. Salah satu pusat pertokoan yang terdapat di kabupaten sleman adalah di jalan Gejayan.

Jalan gejayan adalah jalan yang menghubungkan antara jalan *ring road* utara dengan jalan solo. Di kelilingi oleh kampus-kampus ternama yogyakarta menjadikannya salah satu jalan terpadat dengan jumlah toko yang beragam, mulai dari kosmetik, aksesoris hp, toko komputer, pakaian, restoran hingga perhotelan. Beranekaragamnya jenis usaha atau pertokoan yang berdiri di jalan gejayan menjadikannya sebagai salah satu tujuan belanja masyarakat sekitar untuk memenuhi kebutuhannya. Dengan menjadi tujuan masyarakat maka jalan gejayan pun menjelma menjadi area dengan perputaran rupiah yang cukup tinggi untuk daerah sleman yogyakarta. Dari hasil survey yang penulis lakukan, menghasilkan data total toko di jalan gejayan sekitar 314 toko. Sedemikian banyaknya pertokoan sering kali menjadikan masyarakat bingung tentang informasi dan peta lokasi pertokoan di jalan gejayan.

Salah satu media informasi yang banyak dikenal saat ini adalah aplikasi berbasis *web (web based application)*. *Web* adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen – dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protokol HTTP (*hypertext transfer protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut dengan *browser* (Suyanto, M. 2011:4). Masyarakat memandang internet dan web sebagai kebutuhan dalam semua aspek kehidupan mereka khususnya masyarakat modern dan perkotaan (Rudyanto Arief, M.2011:1).

Menurut Setyawan Suryatmoko (:41). Dalam perkembangannya, layanan *website* mengalami banyak perkembangan isi dan teknologi. Diantaranya adalah *web portal*, *web portal* sebenarnya merupakan web biasa tetapi memiliki perbedaan pada isinya. Dikutip dari Pienaar, Hiella dalam jurnal E-Clik An Educational Web Portal, *web portal* didefinisikan sebagai situs *web* yang mengumpulkan berbagai konten dan layanan termasuk *search engines*, direktori, *e-mail*, *chat room*. Salah satu fitur supaya konten dalam *web portal* ini akurat dan baru adalah dengan menggunakan fitur *User-Generated Content*. Sebagai salah satu contoh di jakarta, telah dibuat suatu sistem *website* sendiri dengan nama “*ponsejakarta.com*” yang berisi beragam info ponsel dan *gadget* yang terdapat pada pusat pertokoan tersebut.

Dengan adanya pertimbangan-pertimbangan diatas maka terdorong untuk pembuatan aplikasi “Analisis dan Desain Web Portal Sebagai Media Pemasaran Toko-Toko di Jalan Gejayan”. Sehingga *web portal* ini diharapkan dapat menjadi

tempat yang menyenangkan bagi para pembeli untuk mendapatkan informasi yang cepat mengenai toko-toko disepanjang jalan gejayan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana menganalisa dan merancang sebuah *web portal* sebagai media promosi produk untuk toko-toko disepanjang jalan gejayan?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan saling berkaitan satu sama lain, maka dalam penulisan skripsi ini dibatasi pada :

1. Secara garis besar aplikasi yang akan dibuat menggunakan fitur pendaftaran member baru, manajemen terhadap konten promo terbaru toko oleh member.
2. Dalam pembuatan web portal ini hanya menampilkan promo terbaru dari toko-toko di jalan gejayan yang terdaftar dalam web.
3. Secara *default* masa aktif pendaftar adalah 1 bulan dengan jumlah promo minimal 3. Pendaftar toko bisa menambah masa berlangganan dan jumlah promo, tetapi tidak bisa dikurangi dari jumlah *default*.
4. Metode yang digunakan dalam pembuatan web portal ini adalah USG (*User-Generated Content*).

5. Pembuatan web portal ini dibatasi sampai tahap pembuatan program.
6. Pengujian yang dilakukan pada aplikasi menggunakan pengujian navigasi dengan metode *redirect links*, pengujian validasi, dan pengujian *black box*.
7. Penulis tidak membahas tentang bagaimana mendistribusikan web portal ini.
8. Sistem dibangun berbasis web dengan menggunakan *framework* Code Igniter, template website yang digunakan diambil dari w3layouts, bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan database yang digunakan adalah MySQL.
9. Sistem yang dibuat tidak membahas lebih dalam tentang keamanan.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian adalah sebagai syarat kelulusan S-1 jurusan Teknik Informatika “STMIK AMIKOM Yogyakarta”. Adapun Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang, membangun, mengimplementasikan sebuah portal website sebagai media pemasaran dan informasi di jalan gejayan dengan menggunakan metode *User-Generated Content*.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah :

1. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Observasi/Survey

Mencakup observasi langsung ke lokasi (jalan gejayan) dengan tujuan memperoleh data yang lebih akurat. Dalam proses survey lapangan akan didokumentasikan hal-hal penting yang berkaitan dengan kategori toko yang digunakan dalam penelitian.

b. Metode Studi Pustaka

Studi pustaka yang dilakukan adalah pembahasan secara teoritis dengan cara memanfaatkan literatur yang ada di perpustakaan dan media internet. Seperti buku, jurnal ilmiah, dan white paper guna mendapatkan data yang relevan dengan permasalahan yang diambil. Sehingga memperoleh landasan teori dalam menganalisa data.

2. Metode Analisis

Analisis sistem ini dilakukan untuk mendefinisikan apa yang harus dikerjakan oleh perangkat lunak untuk memenuhi keinginan pemakai. Analisis juga bertujuan untuk memahami masalah yang akan dibahas dalam proses perancangan perangkat lunak. Pada tahapan analisis ini hal-hal yang akan dibahas adalah analisis SWOT, analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem.

3. Metode Perancangan

Setelah hasil dari analisis didapat, maka perancangan sistem dapat dilakukan sebagai berikut:

a. Perancangan Proses

Perancangan proses menggunakan metode UML (*Unified Modeling Language*) dengan *use case*, *activity diagram*, *class diagram*, dan *sequence diagram*

b. Perancangan dan pembuatan basis data

Menentukan daftar atribut dan entitas yang berhubungan dengan sistem untuk kemudian dibuat model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam database berdasarkan obyek-obyek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi

c. Tahapan Desain Logis

Pada tahapan ini merupakan deskripsi fungsional mengenai data dan proses yang ada dalam sebuah sistem. Deskripsi yang detail dari spesifikasi sistem, meliputi:

1. Input (data apa saja yang menjadi input).
2. Output (informasi apa saja yang menjadi output)
3. Process (prosedur apa saja yang harus dieksekusi untuk mengubah input menjadi output)

d. Tahapan Desain Fisik

Pada bagian ini, spesifikasi logis diubah kedalam detail teknologi di mana pemrograman dan pengembangan sistem diselesaikan. Pada tahapan inilah aktifitas coding dilakukan. Ada beberapa aktivitas utama yang dilakukan, yaitu :

1. Merancang arsitektur aplikasi.
2. Mendesain antar muka pengguna.

3. Mendesain sistem antar muka.
4. Mendesain dan mengintegrasikan database.
5. Mendesain dan mengintegrasikan kendali sistem.

4. Metode Pengembangan

Menggunakan metode pengembangan System Development Life Cycle (SDLC) merupakan metode pengembangan system tradisional yang digunakan sebagian besar organisasi saat ini. SDLC adalah kerangka kerja (framework) yang terstruktur yang berisi proses-proses sekuensial dimana system informasi dikembangkan

5. Metode Testing

Testing dilakukan untuk sistem yang telah dibuat untuk mencari kesalahan program dan mengetahui hasil pengeluaran dari proses hasil pemasangan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini perlu adanya sistematika penulisan yang digunakan sebagai acuan pokok antara lain :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang membahas secara rinci tentang pemecahan terhadap masalah yang sedang dihadapi, misalnya tentang internet, sistem informasi, web, web portal, dan bahasa pemrograman yang digunakan dan teknologi yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisis terhadap masalah dan perancangan pada kasus yang sedang diteliti. Analisis dan perancangan sistem di bab ini dimulai dari melakukan studi pendahuluan, pengidentifikasian masalah, analisis terhadap sistem yang dibuat (meliputi tahapan perancangan desain, pembuatan website, perancangan database, spesifikasi dari komputer, perancangan halaman), analisis kelayakan sistem, dan pencarian kesalahan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi dan penggunaan dari Analisis dan Desain Web Portal Sebagai Media Pemasaran Toko-Toko di Jalan Gejayan, disertai dengan bagaimana jalan program sehingga menghasilkan sistem yang siap pakai.

BAB V PENUTUP

Bab ini menerangkan tentang kesimpulan yang diambil dari pelaksanaan seluruh kegiatan penelitian yang dilakukan, juga saran dari penulis kepada pihak yang akan membuat penelitian dengan tema yang sama di hari berikutnya.