

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini akses internet bisa dengan mudah didapatkan dengan harga murah dan jangkauan akses yang luas dan cepat membuat orang-orang sangat mengidolakan internet sebagai media informasi yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Di dalam dunia bisnis internet menjadi media untuk melakukan penjualan maupun pembelian secara online tidak hanya itu internet juga menyediakan informasi sebuah catalog atau contoh barang yang tersedia yang ditampilkan dalam bentuk gambar pada website. Website sendiri merupakan suatu fasilitas di internet yang menghubungkan antara pengguna (user) dengan computer, sehingga orang yang ingin melakukan pembelian tidak perlu datang ke tempat penjualan barang atau disebut dengan toko, para calon pembeli cukup hanya memiliki akses internet baik melalui komputer ataupun ponsel pintar (Smartphone) untuk melihat barang yang ingin dibelinya.

Toko Nida Kreasi soufenir dan handicraft merupakan suatu perusahaan yang bergerak pada penjualan soufenir, handycraft, dan undangan pernikahan. tentunya di era internet pada saat ini toko ini banyak dikeluhkan oleh para calon pembeli karena system penjualan dan promosinya masih dilakukan secara manual sehingga menyulitkan calon pembeli untuk melakukan

pembelian barang souvenir ,handycraft atau memesan kartu undangan pernikahan,karena harus datang ke tokonya untuk mengetahui stok macam – macam barang souvenir ataupun memesan kartu undangan pernikahan yang dicarinya masih tersedia atau tidak. Tentunya toko nida kreasi ini sangat memerlukan suatu system

informasi berbasis web sebagai pendukung dan peningkatan kualitas promosi dan penjualannya.

Website ini dibuat bertujuan untuk memberikan informasi bagi calon pembeli tentang stok barang, catalog contoh barang maupun memberikan informasi tentang barang – barang terbaru yang tersedia. Dan dengan adanya websiste resmi ini diharapkan membuat citra baik bagi toko Nida kreasi dan memberikan kemudahan bagi penjual dan pembeli dalam melakukan transaksi jual belinya.

Dari uraian diatas penulis tertarik untuk mengambil judul : “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Pada Toko Nida Kreasi Souvenir dan Handycraft Yogyakarta”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sistem informasi berbasis web pada Toko nida Kreasi Soufenir dan Handycraft sebagai media informasi dan promosi ?
2. Bagaimana merancang sistem informasi web yang efektif dan efisien, baik dari sisi pengembangan maupun pengguna. Web yang dapat melakukan interaksi antara user dan admin, dapat menyajikan informasi yang lebih memadai, dapat update informasi yang lebih efisien baik tempat dan waktu ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini ditentukan agar pembahasan dapat dilakukan secara searah, mudah, dan sesuai dengan tujuan utama penelitian, sehingga tujuan utama penelitian ini dapat tercapai. Untuk menghindari meluasnya masalah yang akan dibahas, maka penelitian dan perancangan system ini akan dibatasi pada masalah-masalah sebagai berikut :

1. Lingkup penelitian dibatasi pada Toko nida Kreasi Soufenir dan Handycraft sebagai objek dalam pembuatan web sebagai media informasi dan promosi.
2. Fitur-fitur yang ada di dalam website : Home, Profil , Kategori barang, K , galeri foto, Update barang terbaru.
3. Kegiatan pemesanan dan pembelian hanya dapat dilakukan oleh member/anggota.

4. Data yang digunakan berasal dari Toko Nida Kreasi sendiri untuk mendukung validitas.

5. Software yang digunakan dalam pembuatan websiste:

1. Adobe Dreamweaver CS 3
2. XAMPP
3. Adobe Photoshop CS 3
4. Adobe flash CS 3
5. Web browser (Internet Explore 9, Mozilla Firefox, Google Chrome, Safari, Opera)

6. Hak akses yang dimiliki User, Admin, dan Pegawai adalah sebagai berikut:

1. User : Hak akses nya hanya bisa melihat informasi yang di berikan, komentar, dan juga dapat mengirim informasi kepada admin.
2. Admin : Mengontrol dan memiliki hak akses sepenuhnya terhadap website tersebut.
3. Pegawai : User yang diberikan hak akses oleh super admin. Hak akses yang penuh kecuali untuk hak akses data admin yang tidak diberikan.

Sistem keamanan di terapkan sebatas pada aplikasi website dengan menggunakan password (kata kunci) dan username atau nama pengguna yang terdaftar didata admin yang dapat mengakses.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Merancang dan membuat website pada pada Toko nida Kreasi Soufenir dan Handycraft.
2. Mengembangkan sistem informasi promosi yang lama ke sistem informasi promosi yang lebih efektif dan efisien.
3. Merancang website yang dapat melakukan penyampaian informasi dan promosi yang lebih memadai baik dari sisi nilai dan manfaat.
4. *Website* yang dapat mengolah data seperti melakukan buat, update, edit dan hapus data seperti : data admin, data informasi dan data testimoni.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

1. Menambah pengalaman untuk terjun di dunia kerja.
2. Memanfaatkan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan.
3. Menerapkan ilmu dan teori – teori selama mengikuti pendidikan di STIMIK AMIKOM YOGYAKARTA kedalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu dan mendukung kemampuan berkualitas dalam penerapan ilmu di dunia nyata.

1.5.2 Bagi Toko nida Kreasi Soufenir dan Handycraft

1. Menjadikan peningkatan kualitas pelayanan kepada konsumen.

1.5.3 Bagi Masyarakat

1. Dapat mengetahui keberadaan Toko pada Toko nida Kreasi Soufenir dan Handycraft.
2. Mempermudah konsumen jika ingin melakukan pembelian barang sofenir pernikahan dan macam-macam handycraft (kerajinan tangan) ataupun kartu undangan pernikahan.

1.6 Metode Penelitian

Untuk memperlancar skripsi ini maka diperlukan adanya metode penelitian untuk mengumpulkan data yang sesuai. Data yang diperoleh kemudian diolah dan akan dipakai untuk analisis dan perancangan aplikasinya. Metode-metode yang digunakan yaitu :

1.6.1 Tahap Pengumpulan Data

Pelaksanaan penelitian ditujukan untuk memberikan kemudahan pemahaman terhadap sistem yang berjalan. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data – data dengan kebutuhan dalam proses penyusunan. Adapun metode yang akan dilakukan dalam pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Merupakan suatu metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung terhadap seluruh kegiatan yang dilakukan oleh personal pada objek penelitian yang akan diteliti.

2. Metode Wawancara

Mengadakan tanya jawab secara langsung terhadap pihak- pihak yang berkepentingan dalam pencarian informasi mengenai penelitian objek atau pengumpulan data dengan cara meneliti langsung, mengajukan pertanyaan- pertanyaan yang sesuai dengan cara masalah yang akan dipecahkan.

3. Metode Pustaka

Pengumpulan data dengan menggunakan buku –buku atau literature sebagai bahan acuan yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

4. Metode Dokumentasi

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dengan cara mengambil data dan dokumen terkait, dalam hal ini dokumen atau data yang dimiliki pada Toko nida Kreasi Soufenir and Handycraft.

1.6.2 Tahap Pengembangan Sistem

1. Analisis (Analysis)

Tahapan ini merupakan tahapan menganalisa system, pengumpulan data pada tahapan ini bisa dilakukan pada penelitian wawancara ataupun literature. Tahapan ini akan menghasilkan data tentang aplikasi yang diinginkan user.

2. Desain (Design)

Tahapan ini merupakan tahapan merubah kebutuhan yang masih berupa konsep menjadi spesifikasi system yang nyata. Perancangannya menggunakan metode berbasis object

oriented, dengan tahapan : rancangan database dan pembuatan rancangan user interface.

3. Pengkodean (Coding)

Tahapan ini merupakan tahapan implementasi dari desain yang telah dirancang dalam bentuk kode yang dimengerti oleh computer dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu.

4. Pengujian (Testing)

Tahapan ini merupakan tahapan pengujian hasil kode program yang diselesaikan pada tahapan coding agar terhidar dari yang namanya bugs yaitu kesalahan pada sintaks maupun logikanya.

5. Pemeliharaan (Maintenance)

Tahapan ini merupakan tahapan akhir dari semua tahapan yang ada dari pengembangan system. Sistem dapat dipelihara, diperbaiki maupun ditingkatkan secara berkala.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun dalam V Bab. Masing- masing bab diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan seluruh permasalahan yang melatar belakangi skripsi ini dibuat. Yaitu membahas tentang rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang dasar-dasar teori yang dijadikan acuan dan sebagai sumber dalam penulisan skripsi. Berisi tentang materi-materi atau pengetahuan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti, tinjauan umum mengenai objek penelitian serta penjelasan tentang perangkat lunak (Software) yang digunakan dan perangkat pendukung lainnya.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada Bab ini memaparkan seluruh analisa pada pada Toko nida Kreasi Soufenir dan Handycraft yang meliputi analisis kelemahan system, analisis kebutuhan system, analisis kelayakan system dan perancangan yang meliputi perancangan proses , perancangan basis dan interface.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan tahap-tahap produksi sistem, hasil-hasil dari tahapan penelitian dan pembahasan program , dari tahapan analisis sistem , implementasi desain dari sistem , perancangan database , hasil uji coba system dan pemeliharaan sistem.

BAB V PENUTUP

Pada Bab ini akan berisikan kesimpulan dari peneliti dan saran – saran yang bersifat konstruktif untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dari masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

Keterangan mengenai referensi-referensi buku yang digunakan oleh penulis sebagai landasan dan acuan penulisan skripsi

