

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Berdasarkan kemajuan ilmu dan teknologi saat ini yang berkembang pesat turut membantu manusia dalam memasuki tata peradaban baru di era teknologi yang diciptakan untuk meringankan beban manusia dalam aktivitasnya sehari-hari. Itu ditandai dengan adanya banyak pihak-pihak yang menggunakan berbagai macam alat canggih untuk menyelesaikan pekerjaannya. Seperti komputer misalnya, saat ini sebagian komputer digunakan untuk membuat dan menampilkan informasi yang lebih jelas dan lengkap. Semua ini merupakan kecanggihan ilmu dan teknologi, dengan komputer pekerjaan menjadi lebih cepat diselesaikan dan hasilnya lebih maksimal.

Perkembangan dunia komputer saat ini maju dan sangat pesat baik pada perangkat keras maupun perangkat lunak. pengguna aplikasi teknologi itu bukan merupakan hal baru. seiring dengan kemajuan teknologi tersebut khususnya, karena saat ini kebutuhan masyarakat terhadap informasi sangat besar.

Website merupakan fasilitas yang umum dalam dunia internet, melalui website, informasi disajikan dalam bentuk yang beraneka rupa dan sedemikian rupa sehingga mudah untuk dilihat. hingga saat ini jumlah website mungkin tidak terhitung jumlahnya karena melihat kebutuhan manusia akan informasi dan untuk memberikan lebih banyak kemudahan, maka beberapa pihak lebih memilih untuk menggunakan website sebagai sarana promosi dan penyajian informasi yang dibutuhkan oleh konsumen atau user. Informasi yang terdapat pada masing-

masing web selalu diperbaharui pada saat-saat tertentu, hal ini dapat menjadi perbedaan dengan media visual dan media cetak.

Rukun Roti Merupakan salah satu pelayanan jasa yang bergerak dibidang kuliner, yang menjadi salah satu home industri roti yang terus berbenah menghadapi kemajuan teknologi informasi, memerlukan media informasi yang bersifat dinamis dan dapat diakses oleh masyarakat luas yang memerlukan informasi yang berkaitan dengan Rukun Roti, mengingat kota Yogyakarta sebagai kota yang terus berkembang, website Rukun Roti menjadi salah satu tambahan media pemasaran karena dengan menggunakan beberapa media cetak atau elektronik, pemberitaan tentang Rukun Roti memperlambat para konsumen dari dalam maupun luar daerah, khususnya kota Yogyakarta sendiri untuk mendapatkan informasi tentang Rukun Roti .

Seiring dengan tingkat penggunaan internet dikalangan konsumen/pelanggan yang cukup tinggi dengan dukungan ketersediaan warnet, hotspot dan fasilitas koneksi internet lain yang cukup memadai sehingga memungkinkan akses dari para calon konsumen yang ada. Maka dengan memanfaatkan kemudahan tersebut Rukun Roti menggunakan website sebagai media promosi dan penjualan .

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan data yang dijabarkan pada latar belakang masalah, maka dapat ditarik beberapa rumusan masalah, yaitu :

1. Bagaimana menganalisa sebuah website agar dapat menjadi media jual beli online pada Rukun Roti Yogyakarta?

2. Bagaimana merancang toko online yang dinamis dan mudah dikelola sehingga memberikan dampak positif untuk Rukun Roti Yogyakarta?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar dalam penyusunan Project ini lebih focus dan terarah . maka permasalahan kami batasi pada point point sebagai berikut :

1. Ruang lingkup objek penelitian berlokasi di Rukun Roti
2. Website rukun roti terdiri dari 2 bagian yaitu untuk bagian administrator dan untuk bagian konsumen atau user .
3. Website yang dibangun digunakan untuk melayani pemesanan produk Rukun Roti sedangkan untuk pembayaran menggunakan transfer bank .
4. Laporan yang dihasilkan terdiri dari laporan produk, laporan penjualan dan laporan kustomer dalam bentuk laporan cetak.
5. Software yang digunakan antara lain XAMP yang terdiri dari Apache sebagai aplikasi web server, MySQL untuk pengolah database, Adobe Photoshop untuk pengolah gambar, Adobe Dreamweaver sebagai editor untuk mempermudah tata layout dan software pendukung lainnya.
6. Sasaran pasar khusus daerah jogja dan sekitarnya .

#### 1.4 Maksud Dan Tujuan

Maksud dan tujuan penyusun dalam pembuatan website toko online Rukun Roti adalah:

1. Membantu Rukun Roti untuk mendapatkan media promosi yang efektif yaitu melalui website.
2. Menyediakan fasilitas bagi masyarakat luas untuk dapat lebih mengenal Rukun Roti secara dekat melalui media online,
3. Mengimplementasikan ilmu yang pernah saya dapat selama perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### 1.5 Metode Pengumpulan Data

Untuk dapat membuat website dan skripsi ini, tentunya kami membutuhkan data data yang valid . yang kami dapatkan dengan metode sebagai berikut :

1. Observasi

Metode atau cara-cara yang menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung.

2. Wawancara

Merupakan metode pokok kedua yang dilakukan dengan cara wawancara langsung kepada pihak-pihak yang terkait yang dapat menjadi sumber dalam pengumpulan data guna mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Guna mempermudah dalam penulisan skripsi, maka penulis menggunakan acuan dari system penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisan skripsi ini dapat dipaparkan secara singkat sebagai berikut :

### **BAB I. PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II. LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi landasan teori, pendapat, prinsip dan sumber-sumber lain yang dapat dipertanggung-jawabkan secara ilmiah dan dapat dipergunakan sebagai acuan di dalam analisis dan perancangan system, yang mencakup : system, data, informasi, system informasi, aplikasi, data flow diagram, ERD, internet, browser, url, world wide web, html, php, macromedia dreamweaver, mysql, xampp, dan studi pustaka.

### **BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi mengenai analisis kebutuhan dan tahap-tahap perancangan system. Analisis system meliputi kebutuhan program, yaitu : kebutuhan perangkat keras (hardware) dan kebutuhan perangkat lunak (software). Sedangkan tahap-tahap perancangan system meliputi metode rekayasa perangkat lunak yang dipakai, yaitu metode Analisis PIECES.

#### **BAB IV. IMPLEMENTASI**

Bab ini berisi tentang implementasi dari hasil perancangan. Selain itu juga berisi script-script program dari system yang dibuat serta pengujian dari hasil perancangan program.

#### **BAB V. PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang perlu diperhatikan berdasar keterbatasan yang ditemukan dan asumsi yang dibuat selama melakukan penelitian.

