

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada masa dulu, sebuah perusahaan menginformasikan dan mempromosikan produknya melalui media sederhana seperti media cetak. Contoh media cetak yaitu brosur, pamflet, spanduk, poster, koran, dan lain - lain. Akan tetapi cara tersebut tidak efektif karena tidak menjangkau masyarakat secara luas.

Pada era modern sekarang ini perkembangan teknologi begitu mengagumkan. Dengan ditemukannya internet, seseorang dapat berinteraksi dengan semua orang di dunia. Perkembangan internet yang sangat pesat mampu menutupi kelemahan media informasi lain yang sudah ada, seperti keterbatasan waktu dalam menyajikan informasi, baik keterbatasan waktu terbit maupun keterbatasan waktu tayang. Penyajian informasi di internet tanpa dibatasi ruang dan waktu dan hal itu tidak lepas dari keberadaan website sebagai sumber informasi. Sebagai media promosi dan informasi web memungkinkan dilakukannya penyebaran dan pengumpulan informasi. Web digunakan pada jaringan komputer internet dengan web server yang tersedia untuk umum agar informasi yang terkandung didalamnya dapat diakses semua orang di seluruh dunia.

Kaley Handycraft Souvenir adalah sebuah toko yang menjual berbagai macam souvenir batik. Kaley Handycraft Souvenir telah berdiri sejak 4 tahun yang lalu. Kendati telah berkembang dengan cukup baik namun Kaley Handycraft Souvenir belum memiliki media promosi dan informasi di dunia maya yang

berupa *website*. Oleh karena itu, penting kiranya membangun website Kaley Handycraft Souvenir agar para konsumen atau pembeli dapat mengakses informasi pemesanan lebih cepat.

Dari uraian di atas, maka penulis mengambil judul skripsi ini adalah ***“Analisis dan Perancangan Sistem Informasi pada Toko Kaley Handycraft Souvenir Berbasis Web”***, dan objek penelitian yang penulis gunakan adalah rumah produksi Kaley Handycraft Souvenir yang terletak di Brontokusuman MG III / 413 Yogyakarta.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penyusun merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem informasi yang ada pada Kaley Handycraft Souvenir?
2. Bagaimana menganalisis sistem sebagai media informasi, disini penulis menggunakan metodologi PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*)?
3. Bagaimana merancang sistem informasi berbasis web untuk transaksi pembelian dan penjualan barang pada Kaley Handycraft Souvenir?

### **1.3 Batasan Masalah**

Untuk menyederhanakan masalah, dan menghindari kesalahan dalam pembahasan yang terlalu luas serta memfokuskan pada perancangan sistem informasi berbasis web maka dibuat batasan sebagai berikut :

1. Berisikan informasi penjualan Kaley Handycraft Souvenir.
2. Sistem dibuat dan dirancang menggunakan bahasa pemrograman HTML, PHP, MySQL sebagai *Database*. Serta didukung *software* lain seperti: Dreamweaver sebagai web editor dan Photoshop sebagai pengolah gambar.
3. Pengembangan media transaksi yang memungkinkan dapat diaplikasikan pada masa berikutnya.
4. Penulis skripsi selaku perancang *website* Kaley Handycraft Souvenir, mengutamakan fokus pada desain *layout* dikarenakan keterbatasan ilmu cakupan diluar dari *Content Management System* (CMS) yang digunakan.

Penulis hanya membatasi pada masalah diatas pada penelitian ini.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

1. Bagi Penulis
  - a. Mengambil data guna menyelesaikan "Skripsi" sebagai syarat kelulusan Strata 1 jurusan Teknik Informatika di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
  - b. Menerapkan serta memadukan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Bagi Kaley Handycraft Souvenir
  - a. Membantu pihak Kaley Handycraft Souvenir dalam mempromosikan profil perusahaan dan produk - produknya melalui media internet.
  - b. Memanfaatkan internet sebagai sarana promosi.

3. Bagi Pembaca
  - a. Dapat digunakan sebagai contoh atau referensi dalam penyusunan skripsi berikutnya.
  - b. Sebagai media informasi mengenai Kaley Handycraft Souvenir.

### **1.5 Metode Pengumpulan Data**

Adapun teknik yang dipakai penulis dalam mengumpulkan data adalah sebagai berikut :

1. Studi Lapangan, yaitu teknik mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara :
  - a. Observasi  
Pada metode ini, penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap Kaley Handycraft Souvenir, terutama tentang data barang yang masuk ataupun keluar.
  - b. Interview / Wawancara  
Teknik pengumpulan data dengan cara penulis mengajukan pertanyaan langsung kepada narasumber (objek ditempat penelitian)
2. Studi Pustaka, yaitu teknik pengumpulan data secara teoritis dengan bermacam – macam buku yang berhubungan dan menunjang masalah yang dibahas.

## 1.6 Sistematis Penulisan

Adapun tentang sistematika Penulisan dari Skripsi ini adalah sebagai berikut :

### BAB I. Pendahuluan

Dalam bab ini dibahas mengenai Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Metode Pengumpulan Data, Sistematika Penulisan dan Rencana Kegiatan.

### BAB II. Dasar Teori

Pada bab ini diuraikan tentang sejarah internet, web (web server), sistem perangkat lunak (software) yang digunakan dalam mendesain serta mengakses sebuah website.

### BAB III. Analisa dan Perancangan Sistem

Pada bab ini memberikan penjelasan tentang gambaran umum perusahaan, perancangan sistem berbasis website dan menguraikan tentang analisis kelemahan sistem lama, analisis PIECES, analisis kelayakan, analisis kebutuhan sistem, serta analisis manfaat.

### BAB IV. Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini dijabarkan mengenai implementasi dan pembahasan website yang dibuat. Selain itu disertai juga dengan metode pengujian sistem.

### BAB V. Penutup

Pada bab ini diuraikan tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan website ini, serta beberapa saran yang berguna baik bagi penulis maupun bagi penulis skripsi yang akan datang.

### 1.7 Rencana Kegiatan

| No. | Nama Kegiatan        | Target Output  | Februari |    |     |    | Maret |    |     |    | April |    |     |    | Mei |    |     |    |
|-----|----------------------|--|----------|----|-----|----|-------|----|-----|----|-------|----|-----|----|-----|----|-----|----|
|     |                      |  | I        | II | III | IV | I     | II | III | IV | I     | II | III | IV | I   | II | III | IV |
| 1.  | Identifikasi Masalah | Penulisan Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Rencana Kegiatan                                 |          |    |     |    |       |    |     |    |       |    |     |    |     |    |     |    |
| 2.  | Analisis Sistem      | Analisis Kelemahan Sistem Lama, Analisis PIECES, Analisis Kelayakan, Analisis Kebutuhan Sistem, Serta Analisis Biaya |          |    |     |    |       |    |     |    |       |    |     |    |     |    |     |    |

|    |                     |                                     |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|----|---------------------|-------------------------------------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 3. | Perencanaan Sistem  | Membuat Rancangan Sistem            |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4. | Pembuatan Sistem    | Desain Rancangan, Coding Program    |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5. | Implementasi Sistem | Implementasi Dan Pembahasan Website |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6. | Pembuatan Laporan   | Penulisan Akhir Laporan             |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Tabel 1.1 Rencana kegiatan Penelitian