

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan dunia teknologi dan informasi pada saat ini khususnya dunia komputer telah berkembang sangat pesat, ditambah dengan adanya kehadiran teknologi informasi yang semakin berperan di dalam dunia pekerjaan. Perkembangan yang demikian tersebut didukung oleh tersedianya perangkat keras maupun perangkat lunak yang semakin hari semakin canggih kemampuannya. Dengan menggunakan piranti teknologi informasi yang tepat, maka segala aktifitas manusia dalam pekerjaan dapat dilakukan, dipantau dan direpresentasikan sesuai dengan perhitungan-perhitungan dan aturan main yang telah ditetapkan.

Dunia mulai mengalami perubahan ke arah suatu teknologi informasi yang tepat guna dengan adanya komputer dan internet. Informasi yang disajikan di dunia internet sudah sangat global dan selalu diusahakan *ontime* sehingga waktu *update* suatu informasi dapat dilakukan dengan cepat. Saat ini internet telah banyak dimanfaatkan baik itu oleh perusahaan, lembaga pendidikan ataupun pemerintah. Berbagai bidang informasi dapat disajikan oleh internet diantaranya bidang ekonomi, politik, sosial dan budaya. Dari semua bidang tersebut diantaranya bidang ekonomi sangat menonjol didalam internet. Transaksi suatu produk merupakan informasi yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat dewasa ini mengingat pola hidup masyarakat yang menginginkan kemudahan secara efisien

dalam melakukan sesuatu. Kalau melihat efisiensi berbelanja lewat internet memang lebih menguntungkan baik bagi pembeli ataupun penjual.

Sejalan dengan perkembangan teknologi tersebut sudah banyak badan usaha nasional yang menggunakan fasilitas internet dalam sistem penjualan mereka, karena metode ini dipandang memiliki beberapa keuntungan lain bila dibandingkan dengan sistem penjualan konvensional yang langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi perilaku dari suatu badan usaha atau organisasi, baik itu dari segi manajemen maupun pemasaran dan layanan informasi. Koperasi "Citramas" yang bertempat di STMIK AMIKOM Yogyakarta adalah suatu badan usaha milik bersama dimana bentuk organisasi merupakan unit pelaksana teknis bidang kesejahteraan anggota dalam hal ini khususnya para karyawan keluarga besar STMIK AMIKOM Yogyakarta. Koperasi ini menjual berbagai macam barang mulai dari kebutuhan pokok sampai dengan kebutuhan sekunder, serta berusaha untuk memberikan suatu pelayanan dan informasi dengan menggunakan media internet yang nantinya diharapkan akan memberikan keuntungan lebih, maka pihak koperasi berkeinginan untuk memberikan pelayanan yang lebih baik dengan cara komputerisasi sistem pemesanan barang secara *online* melalui media internet proses pembelian barang akan menjadi lebih mudah jika dapat melakukan pemesanan melalui media internet tanpa harus datang langsung ke koperasi "Citramas" untuk melakukan proses pembelian, pemesanan atau hanya ingin mengetahui informasi jenis barang apa saja yang dijual pada koperasi "Citramas".

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana membangun sistem informasi berbasis *website* untuk membangun sistem pemesanan barang secara *online* pada koperasi “Citramas”?
2. Sistem informasi yang dibangun dapat memberikan kemudahan bagi para anggota koperasi untuk melakukan pemesanan secara *online* beserta informasi tentang barang yang dijual beserta harganya dan informasi-informasi yang lainnya?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup sistem informasi pada koperasi “Citramas” maka untuk memperjelas permasalahan yang ada, penulis membatasi permasalahan pada :

1. Koperasi yang dibahas adalah khususnya dibagian swalayan “Citramart”.
2. Jenis barang apa saja yang di jual di swalayan “Citramart”
3. Perangkat yang diunakan untuk mengakses web ini adalah komputer yang koneksi dengan internet.
4. Pada sistem database dibuat untuk mengolah data-data yang ada di swalayan digunakan untuk mempermudah pengumpulan data
5. Mencatat data dari tiap-tiap transaksi
6. Membuat laporan dari tiap-tiap transaksi
7. Dalam membangun sistem ini penulis menggunakan software Adobe Dreamweaver CS3 dan Apache Xampp 1.6

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Membangun sistem informasi pemesanan barang secara *online* pada koperasi swalayan “Citramart” yang berada di STMIK AMIKOM Yogyakarta melalui perangkat komputer yang dapat mempermudah para calon pembeli dalam melakukan transaksi pemesanan barang tanpa harus datang ke swalayan “Citramart”.
2. Memberikan Informasi selengkapnya seputar apa saja yang dijual pada koperasi “Citramart” beserta harganya dan informasi keanggotaan koperasi lainnya.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Dengan sistem pemesanan barang secara *online* pada swalayan koperasi Citramart dapat membantu kita dalam mengefisiensi pemesanan barang dalam hal waktu, biaya, dan tenaga.
2. Merancang sistem informasi berbasis *website* dalam memudahkan mendapat informasi tentang pemesanan barang serta informasi tentang berita koperasi yang ter *update* secara jelas dan mudah.
3. Sosialisasi teknologi informasi berbasis web yang ditujukan untuk anggota koperasi.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode yang dipergunakan untuk memperoleh data yang akan digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah :

1. Studi Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku - buku, catatan - catatan dan dokumentasi tertulis lainnya yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas.

2. Studi Lapangan

Yaitu metode pengumpulan data melalui tinjauan langsung ke obyek penelitian, dengan cara :

a. Observasi

Yaitu dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data dengan cara datang langsung ke sumbernya yaitu swalayan koperasi "Citramari" yang berada di STMIK AMIKOM Yogyakarta .

b. Wawancara

Yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mewawancarai langsung pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini seperti Ketua koperasi "CITRAMAS" dan Para Staf karyawan/anggota koperasi .

1.7 Perancangan Perangkat Lunak

Yaitu metode rekayasa perangkat lunak yang dilakukan dengan cara :

1. Analisis Permasalahan

Menganalisa permasalahan - permasalahan yang ada, sebagai dasar dalam membangun sistem informasi.

2. Perancangan

Dari permasalahan yang ada, kemudian dirancang sebuah sistem informasi yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut.

3. Implementasi

Setelah dirancang, maka rancangan sistem informasi ini diimplementasikan ke dalam bahasa pemrograman yang dapat menghasilkan sebuah program aplikasi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah yang ada.

4. Pengujian terhadap sistem informasi yang dibuat.

Sistem informasi yang sudah jadi harus diuji terlebih dahulu apakah layak digunakan atau tidak. Jika tidak terdapat kesalahan pada perangkat lunak tersebut dan dapat berjalan sesuai dengan perancangan sistem yang ada, maka perangkat lunak yang dibuat sudah berhasil dengan baik dan layak untuk digunakan.

1.8 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini dibagi dalam lima bab. Masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut:

1.8.1 Bab I Pendahuluan

Bab ini menguraikan masalah yang berhubungan dengan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian yang digunakan, serta sistematika penulisan.

1.8.2 Bab II Landasan Teori

Bab ini menguraikan tentang landasan teori yang meliputi pengertian sistem informasi secara umum, pengertian *web*, subsistem *web*, komponen *web* serta cara kerja *web*.

1.8.3 Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi tentang analisis dan proses perancangan sistem informasi ditinjau dari proses perancangan suatu perangkat lunak.

1.8.4 Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang gambaran umum sistem informasi dan pembahasan terhadap program sistem informasi yang telah dibuat di tinjau dari sisi pemrograman maupun faktor – faktor lainnya.

1.8.5 Bab V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh berdasarkan analisis terhadap sistem informasi yang telah dibuat serta saran-saran bagi pemanfaatan dan pengembangan sistem informasi ini.