

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan *internet* saat ini mengalami kemajuan yang begitu pesat. Fenomena ini mendorong usaha-usaha yang ada untuk berusaha lebih giat dalam rangka menarik konsumen. Dari sekian banyak media promosi yang digunakan, harus diakui bahwa media *internet* merupakan salah satu media yang sangat dan paling efektif untuk digunakan.

Dewasa ini banyak perusahaan telah berkembang. Tingkat operasi masyarakat terhadap berbagai bentuk informasi dan promosi sangat beraneka ragam sehingga menciptakan suatu persaingan dalam pasar promosi dan hal tersebut bisa dijadikan peluang dalam merebut peluang pasar dan meningkatkan citra dari sebuah perusahaan. Pada akhirnya sebuah informasi maupun promosi yang dilakukan oleh perusahaan atau organisasi akan dilihat dan dinilai baik dan buruknya oleh masyarakat itu sendiri.

Tripio Komputer adalah salah satu perusahaan yang mempunyai pemasaran yang cukup luas di lingkup kota Purwokerto, tetapi jika tidak ditunjang dengan sarana dan prasarana yang jauh lebih maju maka kesempatan untuk menjangkau pasar yang lebih luas lagi akan jauh lebih sulit. Untuk menunjang proses pemasaran pada Tripio Komputer, diperlukan sebuah sarana promosi dan pemasaran yang efektif, yaitu *website*.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat diambil sebuah judul yaitu **"Analisis dan perancangan aplikasi berbasis website pada Tripio Komputer sebagai sarana Informasi"**.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat diambil dari uraian sebelumnya sebagai solusi dalam menyelesaikan masalah-masalah yang ada adalah:

- a. Bagaimana caranya membangun website yang sesuai untuk Tripio Komputer?
- b. Bagaimana agar website ini dapat menginformasikan kepada masyarakat tentang produk – produk yang tersedia di Tripio Komputer secara lengkap?
- c. Bagaimana agar website ini dapat meminimalkan proses manual dalam transaksi?

1.3 Batasan Masalah

Menghindari meluasnya permasalahan yang akan dibahas maka kami membatasi ruang lingkup permasalahan dalam merancang portal *web* dan menganalisis masalah, yaitu:

- a. Pembangunan sistem dengan cara merancang aplikasi website yang sesuai untuk tripio komputer sebagai media promosi.

- b. Perancangan database yang sesuai untuk pengolahan data barang, pengolahan data transaksi sebagai media pengolahan data yang digunakan agar proses kerja semakin meningkat.
- c. Website ini dibuat dengan menggunakan beberapa software yaitu Macromedia Dreamweaver MX, Macromedia Fireworks MX, dan XAMPP.
- d. Pembuatan laporan yang terkomputerisasi, meliputi :
 - Laporan data barang
 - Laporan data transaksi
 - Laporan data pelanggan

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Kegiatan penelitian ini adalah sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program sarjana (S1) jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

Adapun tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Melakukan analisis dan mengevaluasi sistem yang sedang digunakan maupun yang akan dibuat, supaya mempunyai gambaran sebuah rancangan sistem informasi yang baik.
2. Sebagai alternatif baru dalam menyampaikan informasi yang mempunyai nilai lebih dibandingkan dengan alternatif lain yang telah lebih dulu dikenal oleh masyarakat.

3. Untuk menguji sejauh mana aplikasi website dapat berperan dalam teknologi informasi.
4. Penelitian bertujuan sebagai pembelajaran bagi mahasiswa sehingga diharapkan mahasiswa memiliki cukup bekal apabila terjun langsung pada dunia kerja nyata nantinya.

Diharapkan bahwa tulisan ini dapat bermanfaat bagi beberapa pihak terutama :

1. Bagi Penulis

Setelah melaksanakan penelitian diharapkan penulis memiliki cukup pengetahuan dan pengalaman yang lebih luas terlebih dengan pemrograman internet.

2. Bagi Perusahaan

Menjadikan hasil dari kegiatan penelitian ini sebagai usulan kepada pihak manajemen perusahaan dalam upaya penggunaan sistem yang terkomputerisasi, dalam hal ini peningkatan mutu pelayanan kepada pembeli dengan memanfaatkan website sebagai salah satu proses promosi dan pengolahan data secara akurat, tepat waktu, dan relevan.

3. Bagi Akademik

Diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi pengembangan kurikulum akademik.

1.5 Metode Penelitian

Dalam pembuatan penelitian ini, penyusun menggunakan metode - metode sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data

Metode pencarian fakta dan pengumpulan data yang digunakan dalam membangun *web* yang akan dirancang penulis menggunakan beberapa metode penelitian antara lain:

a. Metode observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan penelitian dan perbandingan dengan situs *web* yang telah ada.

b. Metode Wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan pemilik Tripio Komputer.

c. Metode Kepustakaan

Mempelajari literatur berupa buku-buku pribadi, buku-buku yang ada di perpustakaan serta internet yang berhubungan dengan pemrograman internet.

d. Metode Kearsipan

Yaitu metode yang dilakukan dengan cara membaca atau membuka arsip – arsip yang ada ditempat penelitian

2. Analisis Data

Ada beberapa metode analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini, diantaranya adalah analisis PIECES (Performance,

Information, Economy, Control, Efficiency, and Service), studi kelayakan, serta analisis biaya dan manfaat.

3. Perancangan Sistem

Perancangan sistem dilakukan dengan berpedoman pada hasil analisis serta rancangan sistem meliputi :

- a. Desain Sistem
- b. Desain Model
- c. Desain Database
- d. Perancangan Interface

4. Pembuatan Sistem

Software yang digunakan yaitu Macromedia Dreamweaver MX yang digunakan sebagai editor bahasa pemrograman PHP, XAMPP yang memuat Apache dan MySql, serta Macromedia Fireworks MX untuk membuat desain dan memanipulasi file gambar. Dalam hal mode pengembangan sistem, penyusun menggunakan DFD (Data Flow Diagram).

5. Pengujian Sistem

Sebelum program diterapkan, maka program harus bebas terlebih dahulu dari kesalahan – kesalahan. Oleh sebab itu program harus dites untuk menemukan kesalahan – kesalahan yang mungkin dapat terjadi. Kesalahan dari program yang mungkin terjadi dapat diklasifikasikan dalam tiga bentuk kesalahan yaitu sebagai berikut :

- a. Kesalahan bahasa (*language errors*) atau disebut juga dengan kesalahan penulisan (*syntax errors*) atau kesalahan tata bahasa (*grammatical errors*) adalah kesalahan didalam penulisan source program yang tidak sesuai dengan yang telah disyaratkan. Kesalahan ini relatif mudah ditemukan dan diperbaiki karena, kompiler akan memberitahukan letak dan sebab kesalahannya sewaktu program dikompilasi.
- b. Kesalahan sewaktu proses (*run - time errors*), adalah kesalahan yang terjadi sewaktu *executable* program dijalankan. Kesalahan ini akan menyebabkan proses program berhenti sebelum selesai pada saatnya, karena kompiler menemukan kondisi – kondisi yang belum terpenuhi yang tidak bisa dikerjakan. Kesalahan ini juga bisa relatif mudah ditemukan, karena juga ditunjukkan letak serta sebab kesalahannya.
- c. Kesalahan logika (*logical errors*) adalah kesalahan dari logika program yang dibuat. Kesalahan seperti ini sulit ditemukan, karena tidak ada pemberitahuan mengenai kesalahannya dan akan tetap didapatkan hasil dari proses program, tetapi hasilnya salah. Kesalahan seperti ini merupakan kesalahan yang berbahaya, karena bila tidak disadari dan ditemukan, hasil yang salah bisa menyesatkan penggunanya. Cara mencari kesalahan logika dapat dilakukan dengan test data, yaitu dengan menjalankan program dengan menggunakan data tertentu dan membandingkan hasil

pengolahannya dengan hasil yang sudah diketahui. Bila hasilnya berbeda, berarti mengalami kesalahan dan harus dilacak serta ditemukan sebab – sebab kesalahannya. Proses melacak kesalahan ini dikenal dengan istilah mencari kutu (*debugging*). Hasil pelacakannya adalah didapatkan kutu tersebut (*bug* yang berarti penyebab kesalahan).

6. Tahap Implementasi

Implementasi merupakan tahap dimana sistem siap diaplikasikan pada keadaan yang sesungguhnya, dari implementasi diketahui apakah sistem yang dibuat benar – benar dapat berjalan dan menghasilkan yang sesuai dengan perancangan yang ada.

1.6 Sistematika Penulisan

Skripsi ini disusun secara sistematis dalam lima bab, masing-masing bab sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang pokok permasalahan, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini akan diuraikan teori-teori yang relevan dengan obyek penelitian yang digunakan sebagai dasar untuk pembahasan dan menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-

definisi atau model matematis yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menguraikan informasi tentang penelitian Tripio Komputer, perancangan dan pembuatan aplikasi website berdasarkan rumusan masalah yang ada. Menganalisis semua permasalahan yang ada, dimana masalah-masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan diuraikan tentang implementasi sistem, yaitu tentang penerapan rencana implementasi sistem, kegiatan implementasi sistem, serta instalasi sistem.

BAB V: PENUTUP

Bab ini merupakan bab yang terakhir yang akan menguraikan kesimpulan dan saran dari penulis.

DAFTAR PUSTAKA

Memuat keterangan dari buku-buku dan literatur-literatur lain yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi ini.