

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Teknologi yang semakin maju akan membuat setiap orang diuntut untuk berubah mengikuti kemajuan tersebut, dimana akhir-akhir ini metode transaksi yang di lakukan secara online mulai berkembang dengan pesat, bahkan sampai pada beberapa aspek dan kegiatan yang biasa dilakukan secara manual sekarang di lakukan dengan menggunakan sistem online. Beberapa sistem yang implementasinya telah berkembang dengan menggunakan media internet salah satu nya adalah *E-Commerce* (belanja online atau metode penjualan produk melalui internet).

*Content management system* yang di singkat menjadi (CMS) adalah sebuah sistem yang mempermudah penciptaan sebuah website dinamis yang mana dalam pengelolaan isi dan tampilan serta teknis dipisahkan antar editor, webmaster, web designer dan *web developer*. Dengan adanya pemisahan ini, seorang editor akan dapat langsung mengubah, mengedit dan memperbaharui isi website tanpa campur tangan dari *web master*. *Web developer* akan berkonsentrasi dalam mengelola sisi teknis dari sistem yang di pakai. Sedangkan web designer selanjutnya bertanggung jawab akan desain dan tampilan yang di gunakan. Seorang editor tidak diharuskan menguasai bahasa pemrograman atau hal-hal yang bersifat teknis terlebih dahulu dalam menjalankan fungsinya. Tugasnya hanyalah terfokus pada mengubah, mengedit, dan memperbaharui informasi yang ada di website.

Semuanya sudah di buat sedemikian rupa sehingga memudahkan dalam pemakaian. *Web developer* dan *web master* menyediakan semua perangkat yang di butuhkan oleh pengguna lainnya melalui aplikasi-aplikasi pengunjung yang di bangun.

CMS akan membedakan isi dari desain, memelihara konsistensi tampilan dan memudahkan pemanfaatan isi untuk berbagai keperluan. Karena semua data di satu tempat, adanya kontrol hak akses dan alur kerja memperbesar kesempatan pemakai berpartisipasi dalam pengembangan website. Terlebih lagi bila website tersebut terus berkembang dan memiliki kompleksitas tinggi.

Adapun sistem yang kebanyakan sekarang ialah, aplikasi yang di buat berdasarkan pesanan dan hanya di gunakan untuk suatu intstitusi itu sendiri dan belum tentu bisa dan sesuai di gunakan oleh perusahaan lain, aplikasi ini di buat berdasarkan fitur yang telah ada pada aplikasi penjualan handpone berbasis online. Dan di tambahkan dengan berbagai fitur tambahan yang bisa di setting sesuai dengan kebutuhan pengguna.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Adapun permasalahan yang ada ialah :

1. Bagaimana memberikan informasi yang lengkap tentang ponsel baik dari jenis, merk serta harga secara lengkap?
2. Bagaimana cara membangun aplikasi penjualan ponsel berbasis web yang dilengkapi fasilitas cms ?

### 1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan Fungsi yang disediakan pada aplikasi ini, yaitu :

1. Tampilan, di sini tampilan yang di gunakan berdasarkan pada temp yang secara default telah di sediakan pada sisi admin.
2. Akses Pengunjung, pengunjung hanya dapat melihat data yang telah di posting.
3. Akses member, anggota memiliki account yang di bagi sesuai dengan kepentingan masing-masing dan dapat melakukan input data serta mengelola account (edit, update, delete).
4. Akses admin, admin dapat menambah dan mengurangi account member, melakukan konfigurasi halaman serta mengelola web (edit, update, delete).
5. Akses control panel yang berada di sisi admin, sebagai sarana pengaturan setting dalam tampilan dan pengaturan website.
6. Pengarsipan data.
7. Fasilitas pencarian data.
8. Bahasa pemrogramman yang di gunakan PHP, MYSQL, CSS, XHTML, Javascript,

#### 1.4. Tujuan

Tujuan dari aplikasi ini ialah agar para pemilik toko bisa memasarkan produk mereka kepada pelanggan yang bertempat tinggal di daerah lain, maupun sebagai media informasi untuk menambah wawasan para pengunjung.

Adapun manfaat dari perancangan dan pembuatan aplikasi ini ialah:

1. menyajikan informasi bisa lebih cepat, karena langsung di buat oleh editor.
2. mempermudah dalam manajemen di dalam sebuah web, dimana editor tidak terlalu bergantung banyak kepada *Web developer*.
3. membuat tampilan web lebih dinamis, karena telah ada beberapa temp yang akan secara singkat dan praktis dapat di ganti-ganti.
4. dalam rangka memenuhi sebagian syarat kelulusan program Strata I pada sekolah tinggi manajemen informatika dan komputer " STMIK AMIKOM " Yogyakarta.

#### 1.5. Metodologi Penelitian

Metode yang dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini adalah:

##### 1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Beberapa metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis yaitu:

- a. Metode Observasi

Metode ini dilakukan oleh penulis dengan meneliti obyek serupa yang sudah jadi dan masih aktif di internet.

b. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan dilakukan oleh penulis dengan mencari sumber yang terkait dengan pemrograman web terutama yang menggunakan database Mysql dari buku analog maupun digital.

### **1.5.2. Pembangunan Perangkat Lunak**

Pembangunan perangkat lunak dilakukan dengan tahap-tahap sebagai berikut:

- a. Analisis, yaitu proses menelaah dan mendefinisikan fungsi-fungsi yang akan dilakukan oleh perangkat lunak.
- b. Desain, yaitu proses perancangan model perangkat lunak yang akan dikembangkan.
- c. Implementasi, yaitu proses penulisan program yang merealisasikan rancangan sistem dengan menggunakan bahasa pemrograman.
- d. Pengujian, yaitu proses pengetesan sistem yang telah dibuat untuk mengetahui apakah sistem sudah berjalan dengan baik atau belum.

### **1.6. Sistematika Penulisan**

Gambaran secara garis besar mengenai hal-hal yang akan dibahas dalam laporan skripsi ini terdiri dari lima bab yaitu:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini dijelaskan gambaran tugas akhir yang akan dibuat yang berisi latar belakang masalah yang diambil, pokok permasalahan, batasan masalah, tujuan dan metodologi penelitian.

## **BAB II DASAR TEORI**

Dalam bab ini berisi dasar-dasar atau landasan teori yang digunakan sebagai pijakan berpikir dalam melakukan perancangan sistem ini.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisikan desain-desain yang dirancang dan akan diimplementasikan di program yang sebenarnya.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini merupakan implementasi dari desain-desain yang telah dirancang pada BAB III.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan skripsi yang dibuat serta saran-saran.

