

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang semakin maju pada saat ini menuntut sebagian besar masyarakat untuk dapat mengikuti perkembangan tersebut. Perkembangan teknologi ini tidak hanya dialami oleh kalangan akademisi tetapi juga seluruh instansi-instansi baik dari pemerintahan maupun perusahaan-perusahaan untuk bisa bertahan dan berjalan dalam menghadapi persaingan yang kompetitif. Salah satu cara masyarakat untuk mengikuti perkembangan tersebut yaitu dengan cara mengakses internet. Pencarian informasi melalui internet dapat dilakukan dengan mengunjungi situs (*website*) yang berhubungan dengan informasi yang dibutuhkan atau dapat dilakukan dengan pencarian di situs pencari (*Search Engine Site's*) dengan cara memasukan kata kunci (*Keyword*) yang tepat.

Guitar shop ZAKK - ZAKK merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan alat musik terutama alat musik petik yaitu gitar. Banyaknya toko-toko gitar yang berdiri di daerah Yogyakarta bisa saja menjadi saingan perusahaan dalam penjualan gitar. Setelah kami kunjungi dan analisa toko gitar tersebut, maka kami menyimpulkan untuk membuat *website e-commerce* pada toko ini untuk membantu di dalam penjualan. Adanya *website e-commerce* ini adalah salah satu alternatif yang efektif sebagai media

untuk mempromosikan Guitar shop ZAKK ZAKK tersebut sekaligus media yang memudahkan didalam bertransaksi tanpa mengunjungi toko gitar tersebut.

Selain itu juga lokasi Guitar shop ZAKK ZAKK ini yang tepatnya bertempat di Jl. Nagan Kulon K-75 Patehan Kraton Yogyakarta belum bisa dikatakan strategis, maka dengan membaca info lokasi yang tercantum di website ini para konsumen yang ingin mengunjungi bisa dengan mudah mencari lokasinya.

Jika dilihat dari hal tersebut serta penulis diharapkan dapat memberikan solusi dalam bentuk sebuah *website e-commerce* yang memanfaatkan kemajuan-kemajuan teknologi internet.

Pembuatan *website e-commerce* ini dibahas sebagai skripsi dengan judul **“Pembuatan Website E-Commerce di ZAKK – ZAKK Gitar Shop Yogyakarta dengan menggunakan PHP dan MySQL”**

## 1.2 Rumusan Masalah

Penerapan pemanfaatan teknologi ini ditujukan dalam berbagai kebutuhan dan kepentingan pembangunan media informasi perusahaan, khususnya dalam hal promosi dan jual beli di toko ini untuk menarik perhatian masyarakat yang belum mengenal Guitar shop ZAKK ZAKK tersebut. Penyelesaian masalah tersebut sesuai dengan apa yang diharapkan maka berikut penulis merumuskan masalah yang akan di pecahkan, yakni :

Bagaimana merancang dan memanfaatkan informasi berbasis *website* sebagai media penunjang promosi bagi Guitar shop ZAKK ZAKK Yogyakarta?

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari aplikasi *e-commerce* ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi *e-commerce* ini berbasis Web dan bersifat *online*.
2. Dalam Aplikasi *e-commerce* ini hanya dibatasi 3 kategori pengguna, yaitu:
  - a) *User* biasa (Pengunjung)
  - b) Pelanggan (*Costumer*)
  - c) Admin (*Administrator*)
3. Aplikasi ini menampilkan informasi tentang produk gitar.
4. Menampilkan informasi profil Perusahaan.
5. Aplikasi ini menyediakan fasilitas bertransaksi dengan metode *transfer* melalui bank.
6. Data masukan ke aplikasi *e-commerce* adalah data admin, data pelanggan, data barang, data kategori, data pemesanan, data detail pemesanan, data biaya kirim dan data berita.

7. Data proses yang terdapat dalam aplikasi *e-commerce* adalah proses login, proses pengolahan data penjualan, proses pelaporan, pengolahan data berita, pengolahan data biaya kirim.
8. Keluaran yang terdapat pada aplikasi *e-commerce* adalah informasi barang yang dicari, informasi kategori barang, informasi pemesanan, informasi detail pemesanan, informasi pelaporan, dan informasi pelanggan.
9. Aplikasi *e-commerce* ini menangani proses pemesanan, konfirmasi pembayaran dan pengiriman.
10. Untuk sistem keamanan :
  - a. Untuk *password* menggunakan MD5
11. Media komunikasi melalui (*E-mail, Telp, SMS*)
12. Tools yang digunakan untuk membangun perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :
  - a) PHP
  - b) MySQL
  - c) XAMP server
  - d) Adobe Photoshop CS3
  - f) Adobe Dreamweaver CS3

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan bagi Gitar shop ZAKK ZAKK adalah :

- a. Untuk memberikan informasi mengenai toko tersebut kepada masyarakat, baik berupa produk, kualitas produk yang dimiliki dan juga hal lain yang berhubungan dengan Gitar shop ZAKK ZAKK.
- b. Sebagai sarana atau salah satu cara untuk meningkatkan pelayanan melalui kritik yang dikirim secara *online*.
- c. Sebagai media interaktif untuk memperkenalkan secara detail kepada masyarakat luas mengenai Gitar shop ZAKK ZAKK.

#### 1.5 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

##### 1. Pengumpulan Data

###### a. Metode Observasi

Metode ini sering disebut dengan pengamatan, yang meliputi kegiatan pemusatan penelitian terhadap suatu objek yang menggunakan seluruh indera pendukung. Pengamatan dilakukan penulis untuk mencari informasi yang dibutuhkan dengan cara mendatangi secara langsung ke Gitar shop ZAKK ZAKK.

b. Metode Wawancara

Metode untuk memperoleh informasi dengan cara tanya jawab yang terkait dengan permasalahan dari obyek penelitian dilakukan secara langsung kepada pihak-pihak yang terkait.

c. Metode Literatur

Metode yang dilakukan untuk mendapatkan informasi, tutorial, dan mempelajari sistem yang ada dengan mengunjungi dan mempelajari *website* atau situs-situs yang terkait dengan pembuatan sistem dan skripsi yang penulis ajukan.

d. Metode Kepustakaan

Metode untuk mendapatkan data teoritis dari buku-buku sebagai dasar teori untuk melakukan analisa perancangan dari sistem yang telah ada untuk membangun sistem baru yang akan diterapkan.

2. Analisis Sistem

Menentukan masalah utama dalam lingkup kegiatan, mengumpulkan fakta-fakta yang berhubungan dengan masalah mengenai fakta-fakta dengan metode *PIECES*.



### 3. Perancangan Sistem

Desain internal digambarkan dengan menggunakan bagan alur sistem (*flowchart system*), dan desain konseptual digambarkan dengan menggunakan diagram arus data (DFD)

### 4. Implementasi Perangkat

Pemeriksaan desain, *coding program*.

### 5. Pengujian Program

Meliputi pengujian program dan sistem secara keseluruhan, apakah sistem yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan atau belum, sehingga program tersebut benar-benar siap digunakan.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi yang penulis ajukan adalah sebagai berikut :

#### a. **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang penulisan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

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

Dalam bab ini menguraikan tentang dasar teori secara umum, perangkat lunak, konsep dasar, protocol internet, pertumbuhan internet, teori database dan juga perangkat keras yang digunakan. Serta sedikit ulasan mengenai Ponpes Pangeran Diponegoro itu sendiri.

**c. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi tentang analisis terhadap system yang akan dibuat dan dibutuhkan. Bab ini juga menguraikan proses perancangan system yang dilakukan berdasarkan hasil analisis dan menguraikan tentang desain website, teknik dasar dan hasil akhir pembuatan website, mulai dari desain model, desain database, desain output desain input dan desain control.

**d. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Berisikan tentang hasil dan pembahasan dari analisis dan perancangan sistem.

**e. BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan hasil pembahasan dari bab satu sampai bab lima serta saran-saran mengenai masalah dari penyusunan skripsi dan juga pengembangan sistem selanjutnya.