

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi menyebabkan hampir seluruh kehidupan manusia saat ini tidak bisa dilepaskan dari teknologi, khususnya teknologi komputer. Dapat dilihat bahwa untuk menuliskan suatu dokumen, orang sudah meninggalkan mesin ketik manual dan sudah digantikan perannya oleh komputer. Dapat dikatakan komputer merupakan kebutuhan penting bagi masyarakat baik perseorangan, instansi pemerintah maupun swasta.

Perbedaan kebutuhan masing-masing individu terhadap spesifikasi komputer berbeda, sebagai contoh komputer yang dipakai untuk melakukan pekerjaan kantor seperti membuat berkas dan sebagainya berbeda jauh dengan komputer yang digunakan untuk perangkat multimedia untuk pembuatan film yang membutuhkan spesifikasi komputer yang tinggi. Hal ini menyebabkan variasi perangkat komputer ini sangat beragam jenis serta diikuti juga dengan perkembangan hardware yang sangat pesat, bahkan hampir setiap hari ada produk hardware baru yang muncul dengan berbagai keunggulannya masing-masing dengan berbagai merek yang ditawarkan.

Kebutuhan masyarakat terhadap komputer atau hardware komputer pada khususnya. Hal ini dapat dilihat dari ramainya toko-toko yang menjual hardware, serta semakin banyak dan berkembangnya toko-toko yang menjual piranti tersebut. Sebagian besar masyarakat kurang mengerti akan kebutuhan hardware

mereka, dan apa kelebihan atau keunggulan hardware yang mereka inginkan. Dari kekurangtahuan masyarakat atau konsumen mengenai hardware itulah yang kemudian menyebabkan masyarakat mengunjungi toko-toko komputer untuk menanyakan apa kebutuhan hardware yang mereka inginkan untuk merakit sebuah paket komputer lengkap yang dapat mereka gunakan sesuai dengan kebutuhan mereka. Banyaknya konsumen yang mengunjungi toko-toko komputer menyebabkan menumpuknya konsumen sehingga konsumen harus antri untuk mendapatkan pelayanan dari penjual. Konsumen membutuhkan pelayanan terbaik dari pemilik toko ataupun karyawan toko, kesibukan kerja serta tuntutan waktu yang menyebabkan konsumen menginginkan pelayanan yang cepat sehingga mereka tidak membuang-buang waktu sia-sia hanya untuk menunggu pelayanan. Selain pelayanan, konsumen juga membutuhkan tempat yang nyaman untuk mereka mendapat pelayanan. Hal ini mengharuskan penjual untuk meningkatkan pelayanan dengan memperluas toko dan memperbanyak karyawan, tetapi hal ini apabila dilakukan akan memperbanyak pengeluaran yang harus dikeluarkan penjual untuk membangun gedung baru atau hanya sekedar memperluas tempat usaha atau toko. Peningkatan pelayanan dengan memperbanyak karyawan akan memperbesar jumlah pengeluaran setiap bulannya.

Persaingan di dunia bisnis semakin meningkat setiap harinya, sehingga membutuhkan suatu media yang dapat mempromosikan dan memberikan informasi yang dapat disajikan untuk user seluruh dunia tanpa dibatasi dimensi ruang dan waktu bahkan letak geografis sekalipun. Untuk menyampaikan informasi di dunia Internet dikenal suatu media untuk meletakkan informasi

tersebut secara *online* yaitu berbasis *web*. Salah satu layanan yang bisa dimanfaatkan adalah *E-Commerce (Electronic Commerce)*.

E-Commerce ini menjadi salah satu alternatif pilihan untuk mempromosikan atau menginformasikan produk ataupun jasa melalui media internet. Cara ini terbilang sangat murah dan memungkinkan menjadi peluang bisnis baru bagi orang, perusahaan ataupun instansi maupun organisasi yang dipisahkan letak geografis dapat saling berkomunikasi dan memperluas area pemasaran.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat database hardware sehingga dalam pengarsipan data lebih terstruktur dan tertata rapi sehingga mempermudah pencarian data ?
2. Bagaimana membuat sistem untuk menentukan spesifikasi komputer yang sesuai sehingga orang awan yang belum mengenal piranti komputer dapat menentukan sendiri *hardware* yang *compatible* ?
3. Bagaimana cara mengimplementasikan website sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media promosi untuk meningkatkan penjualan ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan, untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dan karena keterbatasan penelitian maka permasalahan di batasi pada bagaimana cara membantu *user* dalam menentukan spesifikasi komputer yang diinginkan sesuai dengan anggaran yang dimiliki.

1. Lingkup penelitian bagaimana cara menentukan spesifikasi komputer desktop yang *compatible* antara hardware satu dengan yang lainnya.
2. Pembuatan website digunakan sebagai media promosi dan penjualan secara online sehingga masyarakat dapat melakukan transaksi jarak jauh.
3. Fitur yang disertakan dalam aplikasi ini adalah :
 - a. Produk
Bagian ini mendata, menampilkan dan mengklasifikasikan semua data *hardware*.
 - b. Keranjang Belanja
Bagian ini untuk mengetahui barang apa saja yang sudah di beli oleh konsumen.
 - c. Aplikasi Spesifikasi Komputer
Halaman untuk melakukan simulasi pemilihan spesifikasi *peripheral* komputer.
 - d. Halaman Admin
Halaman untuk meng-*customize* seluruh *content* website.
4. Software yang digunakan adalah Xampp, Notepad++.
5. Aplikasi ini berbasis web dengan menggunakan PHP dan MySQL.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian adalah :

1. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan jenjang STRATA 1 pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

2. Menerapkan ilmu-ilmu yang dipelajari di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA. untuk di terapkan di masyarakat.
3. Dapat merancang suatu sistem yang dapat membantu memudahkan masyarakat untuk menentukan spesifikasi yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan.
4. Mengubah sistem konvensional menjadi online dengan memanfaatkan teknologi.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pelaksanaan penelitian adalah :

1.5.1 Bagi Penulls

1. Memperoleh gelar Sarjana Komputer.
2. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata yang diterapkan di masyarakat.
3. Untuk meningkatkan kreatifitas menciptakan suatu karya dengan memanfaatkan teknologi komputer dalam lingkup dunia internet melalui world wide web.

1.5.2 Bagi Zenix Labs Yogyakarta

1. Sebagai sarana pendukung untuk memperkenalkan Zenix Labs Yogyakarta kepada masyarakat luas.
2. Mengoptimalkan sistem informasi untuk mendukung promosi dan meningkatkan penjualan produk.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis menerapkan beberapa metode dalam penelitian ini antara lain :

1. Studi lapangan

a. Observasi

studi ini merupakan cara untuk melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian. Mencari dan menyimpulkan masalah yang ada dan menentukan solusi dari permasalahan tersebut.

b. Wawancara

Metode yang langsung bertanya pada narasumber terkait untuk mendapatkan data dan informasi yang relevan.

2. Studi pustaka

Merupakan upaya pengumpulan data dan teori melalui buku-buku, surat kabar serta sumber informasi non manusia sebagai penunjang penelitian seperti dokumen, agenda, hasil penelitian, catatan, klipping, dan jurnal yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

3. Studi analisis

Studi analisis yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah :

a. Analisis PIECES

Sistem informasi akademik akan dirancang akan dilakukan analisis dari segi performa, informasi yang dihasilkan, ekonomis, control, efektifitas dan pelayanan.

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan sistem menjelaskan mengenai apa saja yang dibutuhkan dalam proses penerapan sistem informasi akademik.

4. Studi perancangan

Studi ini dilakukan dengan cara perancangan :

- a. DFD (Data Flow Diagram)
- b. ERD (Entity Relationship Diagram)
- c. Rancangan tabel
- d. Rancangan *user interface*

1.7 Sistematika Penulisan

Berdasarkan metode yang digunakan dalam penyusunan laporan ini maka penulis dapat merumuskan sistematika penyusunan, agar mempermudah pemahaman kita terhadap isi karya ilmiah ini. Adapun sistematika penyusunan sebagai berikut :

1. **BAB I : PENDAHULUAN**

Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

2. **BAB II : LANDASAN TEORI**

Menguraikan mengenai tinjauan pustaka dan landasan teori dari aplikasi *smart computer shop* berbasis web dan software yang digunakan dalam pengembangan layanan ini.

3. **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Tinjauan umum tentang Zenix Labs dan menjelaskan analisis kebutuhan sistem dan perancangan sistem.

4. **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada Bab ini akan diuraikan lebih rinci tentang implementasi dari perancangan sistem yang telah dibahas pada bab sebelumnya dan pembahasan output yang ditampilkan dari software yang digunakan.

5. **BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian perancangan aplikasi *smart computer shop* berbasis web tersebut untuk pengembangan.