

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Informasi adalah suatu sumber daya yang dibutuhkan dalam mengelola bisnis pada zaman yang modern ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin maju pesat. Setelah pemrograman berorientasi objek dikembangkan, banyak sekali perusahaan-perusahaan yang berlomba-lomba untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi.

Menjamurnya penggunaan Internet benar-benar mengubah kehidupan kita semua. Tempat dan jarak yang dulu memisahkan sekarang makin tidak terasa dampaknya. Kita mudah berhubungan dengan orang-orang negara lain, yang belum pernah kita kunjungi sebelumnya, melalui media *email*, *chat room*, *webcam*, dan sebagainya. Pengguna Internet sendiri selalu meningkat terutama di kota-kota besar, Internet sudah menjadi kebutuhan hidup sehari-hari (*Empy Effendi dan Hartono Zhuang*).

Untuk mendapatkan suatu informasi, manusia melakukan suatu bentuk komunikasi dalam berbagai cara. Informasi dapat berupa sesuatu yang dikomunikasikan antara orang satu dengan orang lain yaitu berbentuk audio dan dalam bentuk visual yaitu dokumentasi gambar maupun tulisan. Perkembangan teknologi kian mampu menghadirkan teman bercakap dan berdiskusi dari tempat yang berlainan tanpa harus bertemu muka dan dengan biaya yang lebih murah dengan memanfaatkan jaringan Internet.

Dalam dunia bisnis dan entertainment dunia web juga kian berkembang dengan pesat, penjualan, pemesanan hingga pembayaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan jaringan internet. Sehingga untuk menciptakan teknologi pemesanan secara online tidaklah mustahil untuk dikerjakan.

Di Indonesia banyak pengusaha-pengusaha yang membangun usaha yang bergerak pada bidang penjualan produk seperti super market. Namun kenyataannya di Indonesia pemanfaatan jaringan internet di super market belum berada di tingkat maksimal jaringan internet hanya mereka gunakan sebatas media promosi dan informasi.

Dari uraian diatas maka penulis tertarik untuk mengangkat tema skripsi dibidang programming web dengan judul "ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI SITUS WEB DENGAN ASP.NET BERBASIS OOP".

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian tersebut dalam latar belakang masalah diatas dapat dibuat beberapa rumusan masalah, antara lain :

1. Bagaimana membuat aplikasi situs web berbasis OOP?
2. Bagaimana menganalisis perancangan situs web dengan menggunakan pemodelan metoda UML agar mudah dipahami ?
3. Bagaimana agar situs web ini bisa berinteraksi tidak hanya bagi orang yang sudah mengenal internet tetapi juga bagi orang yang belum terlalu mengenal internet?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat dalam dunia Internet cakupannya cukup luas, maka perlu pembatasan masalah mengenai pembuatan web pemesanan dengan harapan informasi yang dihasilkan lebih berkualitas. Adapun batasan permasalahan sebagai berikut:

1. Pembuatan web ini lebih difokuskan ke pemrogramannya dengan konsep OOP karena keterbatasan kemampuan penulis dalam ilmu desain grafis.
2. Pemrograman ini menggunakan pemodelan metoda UML sebagai 'tool' utamanya dimana setiap proses-proses yang ada dirupakan sebagai objek-objek.
3. Metoda UML yang dipakai disini tidak menggunakan semua tabel yang ada tetapi dibatasi berdasarkan proses fungsi yang direncanakan. Dalam kasus ini memungkinkan 4 diagram yang dipakai.
4. Aplikasi situs web ini baru diprioritaskan untuk member.
5. Situs ini belum mampu untuk melakukan pembayaran secara online. Jadi sistem yang berjalan hanya berupa pemesanan biasa dan pembayaran langsung dimuka.
6. Dalam sistem pemesanan, situs ini hanya ditujukan untuk pemesanan individu. Ini bertujuan agar menghindari pemesanan oleh orang yang tidak bertanggung jawab.
7. Dalam pembuatan sistem informasi berbasis web tersebut, digunakan web server IIS (*Internet Information Services*) dengan database server SQL Server 2000, menggunakan ASP.NET dengan mengimplementasikan skrip

VB.NET, software pendukung .NET Framework SDK, Visual Studio 2005.

1.4 Tujuan Penelitian

Setiap penelitian yang akan dilakukan pastilah ada maksud dan tujuan karena tanpa itu sebuah penelitian dianggap tidak layak dilaksanakan dan dianggap hanya membuang-buang waktu, tenaga dan uang Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tujuan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Ingin merancang sebuah aplikasi situs web berbasis OOP.
2. Untuk menerapkan teknik pemrograman berorientasi objek pada pemrograman-pemrograman lainnya agar mempermudah dalam pengembangan berikutnya.
3. Untuk memfasilitasi para member yang sebelumnya sudah terdaftar sebagai anggota.
4. Untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana komputer pada perguruan tinggi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam penyusunan laporan penelitian ini tentunya memerlukan data-data yang nantinya sangat mendukung sebuah laporan untuk itu digunakan beberapa metode-metode antara lain :

1. Metoda pengumpulan data

Dalam pengumpulan data, akan digunakan beberapa teknik pengumpulan data , yaitu:

1.1 Observasi

Metoda pengumpulan ini digunakan untuk mengumpulkan data-data antara lain (1) pengumpulan nama-nama produk yang rata-rata dijual pada sebuah super market. (2) pengumpulan data-data yang sekiranya dibutuhkan oleh setiap super market. (3) pengumpulan data-data yang sekiranya dibutuhkan oleh konsumen yang senang belanja di super market. (4) pengelompokan data-data kategori setiap produk yang rata-rata terdapat di super market.

1.2 Studi pustaka

Pada teknik ini adalah untuk mendapatkan dan mengumpulkan data-data melalui buku-buku bacaan dan situs-situs yang berhubungan dengan informasi-informasi pada software yang akan digunakan.

2. Metoda analisis

2.1 Analisis kebutuhan sistem

Dari rancangan web yang dibuat akan dilakukan analisis dalam segi kebutuhan baik informasi, perangkat keras, maupun perangkat lunak.

2.2 Analisis kelayakan

Dari rancangan web yang dibuat akan dilakukan analisis kelayakan dalam segi teknologi, hukum, dan operasional.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini disusun secara sistematis kedalam beberapa bab, dan masing-masing bab sendiri akan menjelaskan masalahnya masing-masing sesuai dengan takaran penulisan skripsi. Bab-bab tersebut diuraikan sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penulisan, sistematika penulisan yang disajikan secara terstruktur.

BAB II. DASAR TEORI

Pada bagian ini dijelaskan teori-teori yang mendasari pembuatan aplikasi situs web pemesanan online menggunakan bahasa pemrograman ASP.NET dan database SQL Server 2000. Dibahas juga beberapa software pendukung yang digunakan dalam pembuatan web secara sederhana serta uraian tentang gambaran umum situs web yang akan dirancang.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan sistem dan pembuatan sistem secara umum maupun secara rinci serta hasil-hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan selama pembuatan aplikasi yang dapat memberikan informasi baru dengan lebih cepat dan dapat diakses oleh banyak orang.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas implementasi dan uji coba terhadap aplikasi situs web pada super market. Implementasi berdasarkan dari perancangan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.

BAB V. PENUTUP

Pada bagian ini berisi kesimpulan dan saran yang merupakan hasil dari penelitian yang telah dilakukan.