

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini kebutuhan akan sebuah informasi semakin hari semakin meningkat dan penyajian informasi dituntut cepat dan tepat. Internet pada saat ini merupakan salah satu media penyedia informasi yang cepat. Internet adalah sebuah rangkaian hubungan jaringan komputer yang dapat diakses secara umum diseluruh dunia yang secara bersamaan menyediakan layanan informasi (Yuhefizar, 2008:2).

Seiring dengan kemajuan teknologi pada saat ini, Saat ini internet tidak hanya digunakan sebagai media untuk mencari sebuah informasi namun sudah bisa digunakan untuk melakukan bisnis. Melalui internet, para pelaku bisnis dapat menawarkan produk atau jasa secara online kepada konsumen tanpa perlu bertatap muka. Hal semacam ini sering disebut e-commerce atau electronic commerce. E-commerce merupakan sebuah konsep baru yang menggambarkan proses jual beli atau pertukaran produk, jasa serta informasi melalui jaringan informasi termasuk internet (Suyanto, 2003:10).

Saat ini kebutuhan seseorang untuk mendapatkan kaos olahraga sangat meningkat salah satunya adalah kaos bola. Mengingat peningkatan permintaan konsumen kaos bola, membuat suatu pemikiran untuk meningkatkan proses penjualan yang dilakukan secara online, yaitu dengan membuat aplikasi pemesanan kaos bola pada Toko Kedai jersey Yogyakarta. Dengan dibuatnya

aplikasi penjualan ini, diharapkan dapat membantu dengan mudah para konsumen untuk mengunjungi toko secara online, dengan diberikan informasi yang lengkap tentunya akan membantu konsumen dalam proses pemesanan kaos bola yang diinginkan. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat sepenuhnya membantu memberikan kenyamanan dalam proses transaksi yang dilakukan secara online dan dapat memberikan keuntungan bagi pemilik toko dalam proses penjualan dan memberikan kemudahan bagi konsumen dalam proses transaksi yang tentunya akan membantu memberikan luang waktu tanpa harus datang di Toko Kedai Jersey Yogyakarta.

Dengan adanya hal tersebut penulis mencoba membuat aplikasi berbasis web serta menulis laporan skripsi dengan judul **“PEMBUATAN APLIKASI PEMESANAN KAOS BOLA BERBASIS WEB PADA TOKO KEDAI JERSEY YOGYAKARTA”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat disusun rumusan masalah Bagaimana membuat aplikasi pemesanan kaos bola berbasis web di Toko Kedai Jersey Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pengamatan dan pengumpulan data yang penulis lakukan, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Penelitian hanya dilakukan di Toko Kedai Jersey Yogyakarta.
2. Website berisikan informasi mengenai Toko Kedai Jersey Yogyakarta seperti profil, pemesanan, dan informasi kaos bola.
3. Website dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *MySQL* sebagai databasenya.
4. Komponen pendukung perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan website adalah XAMPP, *Adobe Photoshop*, dan *sublime text2*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mempermudah konsumen dalam mengetahui informasi mengenai Toko Kedai Jersey Yogyakarta serta mempermudah konsumen dalam melakukan pemesanan kaos bola yang diinginkan. Dengan tujuan menghasilkan aplikasi pemesanan kaos bola pada Toko Kedai Jersey Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Wawancara

Penulis mendapatkan data dengan cara melakukan tanya jawab dengan pemilik beserta kariawan Toko Kedai Jersey Yogyakarta. Dan data yang diperoleh adalah data pemesanan kaos bola.

2. Metode Observasi

Dalam metode ini, penulis melakukan pengamatan secara langsung Di Toko Kedai Jersey Yogyakarta Dan data yang diperoleh tersebut digunakan sebagai bahan pembuatan aplikasi.

3. Metode Studi Pustaka

Dalam metode ini, penulis mendapat informasi dengan membaca naskah-naskah skripsi dengan tema yang sejenis, buku-buku karangan para ahli dalam bidang sistem penjualan yang ada di-

perpustakaan STMIK Amikom Yogyakarta dan beberapa jurnal ilmiah dan non ilmiah dari internet. Dan referensi tersebut dapat dijadikan acuan untuk merancang sistem.

4. Metode Deskriptif

Pada metode ini, peneliti melakukan pendataan mulai dari pencatatan data konsumen yang melakukan pemesanan kaos bola serta pemberian informasi kepada konsumen Kedai Jersey Yogyakarta, hal tersebut dijadikan sebagai tolak ukur untuk mendeskripsikan sistem pemesanan kaos bola yang masih konvensional. Dan data tersebut digunakan sebagai bahan untuk merancang sistem.

1.5.2 Metode Analisis

Berdasarkan hasil pengamatan (observasi) pada objek penelitian, penulis melakukan analisis menggunakan metode analisis PIECES. Metode ini diterapkan agar memperoleh sistem baru yang lebih baik yang menjadi tolak ukur dalam pengusulan masalah yang ada pada sistem yang lama. Dan dalam penyajian datanya, penulis menuangkannya dalam bentuk flowchart diagram.

1.5.3 Metode Perancangan

Dalam proses perancangan sistem informasi, penulis menggunakan flowchart diagram untuk menggambarkan sistem secara keseluruhan dan menggunakan DFD untuk menyusun dan mengelompokkan tabel-tabel dan menggambarkannya dengan relasi tabel, sehingga akan menghasilkan laporan-laporan yang dibutuhkan user.

1.5.4 Metode Pengembangan

Dibutuhkan ketepatan langkah yang harus ditempuh dalam pembuatan suatu sistem agar sistem yang dihasilkan maksimal. Dalam pembuatan sistem ini, peneliti mengembangkannya dengan terlebih dahulu membuat database sistem, kemudian membuat interface dari sistem, serta dilanjutkan dengan membuat koneksi database dan interface sebagai langkah akhir.

1.5.5 Metode Testing

Setelah pembuatan sistem selesai, peneliti akan melakukan pengujian sistem dengan menggunakan metode white box testing dan black box testing, metode ini dilakukan untuk menentukan apakah program tersebut layak atau belum layak untuk digunakan serta telah memenuhi kebutuhan yang diharapkan atau belum.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan tata cara penulisan dalam penyusunan laporan skripsi, mulai dari awal yaitu melakukan penelitian sampai penulisan laporan skripsi. Sistematika penulisan terdiri dari 5 bab, antara lain :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan perancangan dan pembuatan website.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menguraikan analisis kasus yang diteliti, meliputi analisis masalah, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, dan perancangan sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas mengenai implementasi dan evaluasi sistem, tahap pengerjaan mengenai website yang telah dibuat.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi sebuah kesimpulan dan saran mengenai aplikasi yang telah dibuat untuk proses pengembangan selanjutnya.