

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebutuhan akan teknologi dalam kehidupan sehari-hari tidak dapat dipisahkan lagi, hampir semua aspek kehidupan kita tidak terlepas dari teknologi. Pesatnya perkembangan teknologi informasi pada saat ini berjalan dengan cepat dan banyak sekali keuntungannya. Salah satu keuntungan tersebut ialah teknologi informasi berbasis internet yang dapat menjadi persaingan di dunia bisnis. Banyak masyarakat yang beralih dari menggunakan media konvensional (umum) seperti media cetak ke media online atau internet. Media online menjadi salah satu media untuk melakukan komunikasi dan bisnis. Pemanfaatan teknologi ini tidak hanya digunakan untuk bertukar informasi tetapi sekarang berkembang dan digunakan sebagai media transaksi.

Quiper Art merupakan salah satu usaha di Yogyakarta yang bergerak di bidang usaha desain dan merangkai kertas. Usaha ini masih terbilang baru sehingga memerlukan perluasan dalam bisnis pemesanan produk yang disediakan oleh Quiper Art. Quiper Art masih menggunakan media penyampaian informasi yang sederhana sehingga untuk pemasaran produk dan layanannya masih belum maksimal. Oleh sebab itu Quiper Art mempunyai permasalahan bagaimana caranya untuk memperluas pangsa pasar dalam mendapatkan pelanggan baik dalam maupun di luar daerah.

Web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) didalamnya yang menggunakan protokol HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) dan untuk mengaksenya menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser*. Dalam perkembangannya web dibedakan menjadi dua jenis yaitu web statis dan web dinamis. Penggunaan web sebagai media informasi sebuah toko online cukup berperan aktif dalam pencarian informasi dan sebagai media promosi. Pencarian informasi dapat dilakukan kapan saja, dimana didalamnya berisi informasi-informasi penting dan apa saja yang ingin ditampilkan oleh toko online [1].

E-Commerce merupakan konsep baru yang bisa digambarkan sebagai proses jual beli barang atau jasa pada *World Wide Web* internet. Dewasa ini banyak sekali toko-toko dan perusahaan yang menggunakan website *E-Commerce* untuk melakukan bisnis dengan mudah. Dalam merespon berbagai perkembangan dan perubahan yang sangat cepat terjadi di tengah-tengah masyarakat, serta menghadapi tantangan kedepan, perkembangan teknologi untuk sekarang ini memang dirasakan sangat penting. Terlebih lagi pada proses pengolahan data menjadi sumber informasi yang sangat diperlukan [2].

Untuk memecahkan permasalahan diatas penulis ingin membangun sebuah sistem pemesanan online berbasis website untuk mempromosikan produk yang dibuat oleh Quiper Art. Selain digunakan sebagai media promosi, juga dapat digunakan sebagai proses jual beli produk, jasa dan media informasi yang lengkap secara online. Sehingga dapat melakukan pelayanan tanpa ada batas waktu, akses yang mudah dan biaya yang terjangkau.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dilakukan penelitian ini untuk membuat *website* yang dituangkan dalam skripsi dengan judul : “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Quilling Paper Berbasis Web Pada Quiper Art” yang diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah yang ada pada Quiper Art.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana merancang sistem informasi pemesanan quilling paper berbasis web pada Quiper Art.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Website ini hanya akan digunakan di Quiper Art.
2. Sistem terhubung ke jaringan internet.
3. Pengguna website adalah pemilik, pelanggan, dan calon pelanggan Quiper Art.
4. Pembangunan sistem ini membutuhkan software Sublime dan XAMPP.
5. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan MySQL.
6. Pemesan dapat mendesain sendiri atau mengunggah desain melalui web Quiper Art.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk :

1. Merancang sistem informasi pemesanan quilling paper berbasis web pada Quiper Art.
2. Mempermudah konsumen dalam proses pemesanan barang.
3. Mempermudah pelanggan untuk memperoleh informasi mengenai produk-produk yang dijual oleh Quiper Art.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat baik secara akademis maupun secara praktis

1. Manfaat secara Akademis

a. Bagi Pengembangan Ilmu

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi perbandingan antara teori dan praktek. Sehingga dengan adanya perbandingan tersebut dapat lebih memajukan ilmu-ilmu yang diraih dan dapat menguntungkan banyak pihak.

b. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang penelitiannya hampir sama dengan penelitian ini, serta menjadi sumbangan pemikiran bagi para akademis yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir.

c. Bagi Penulis

- 1) Mempelajari lebih dalam tentang materi yang disajikan.
- 2) Mengembangkan kemampuan dibidang pembuatan aplikasi.

2. Manfaat bagi praktis

a. Bagi Quiper Art

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan digunakan sebaik-baiknya agar dapat membantu kegiatan Quiper Art dalam melakukan transaksi pemesanan serta dijadikan perbaikan masalah dan meningkatkan kualitas pada Quiper Art.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam penelitian untuk memperoleh informasi tentang objek dalam permasalahan adalah :

1. Metode Observasi

Dalam metode ini penulis mengunjungi Quiper Art secara langsung untuk mendapatkan data-data seperti kebutuhan sistem, merancang dan membuat aplikasi website

2. Metode Wawancara

Dalam metode ini penulis melakukan wawancara atau tanya-jawab kepada pemilik secara langsung untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan.

3. Metode Studi Pustaka

Sebagai bahan referensi tertulis, penulis mengumpulkan data dengan membaca literatur, jurnal, skripsi atau tugas akhir, dan bahan-bahan yang berkaitan dengan masalah penelitian.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis berfungsi untuk menganalisis kelemahan, kebutuhan, dan kelayakan sistem yang diperlukan oleh Quiper Art sehingga dapat menunjang aplikasi yang akan dibuat serta mencapai tujuan yang diinginkan.

1. Analisis kelemahan sistem menggunakan analisis PIECES yang terdiri dari analisis segi performa, informasi yang dihasilkan, ekonomis, kontrol, efektifitas, dan pelayanan.
2. Analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari kebutuhan sistem atau *system requirement*, tipe kebutuhan (operasional, keamanan, informasi, kinerja, politik dan budaya), kebutuhan fungsional, teknik pengumpulan kebutuhan (wawancara, kuisioner).
3. Analisis kelayakan sistem yang terdiri dari studi kelayakan (kelayakan teknis, kelayakan operasional, kelayakan ekonomi, kelayakan hukum).

1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Metode perancangan sistem merupakan uraian yang dilakukan dengan membuat perancangan-perancangan sebagai berikut :

- a) *Flowchart System* (Bagan Alir)
- b) *Data Flow Diagram* (DFD)
- c) *Entity Relationship Diagram* (ERD)
- d) Relasi Antar Tabel
- e) Struktur Tabel
- f) Perancangan Antarmuka Pengguna

1.6.4 Metode Testing

Metode testing yaitu uji coba yang bermaksud untuk menentukan kualitas sistem dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

1.6.5 Metode Implementasi

Hasil perancangan website dapat diterapkan menggunakan metode implementasi yang berguna untuk mengetahui kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang mendukung dalam menyelesaikan aplikasi ini. Ditahap ini dilakukan uji coba dan penyusunan kesimpulan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat agar penyajian laporan dapat lebih terstruktur dan mempermudah pemahaman kita terhadap isi karya ilmiah ini. Adapun susunan sistematika penulisan ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan tentang konsep dasar yang digunakan dalam pembuatan dan perancangan sistem, serta sebagai acuan dalam pembuatan sistem.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Di bab ini akan membahas tentang hasil pemilihan analisis dan

desain dari aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan implementasi dari analisis dan rancangan sistem yang dibuat berupa desain modul disertai dengan prosedur pembuatan program dan pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini menyajikan tentang kesimpulan yang didapat dari pembuatan aplikasi ini, serta beberapa saran yang bersifat konstruktif ditunjukkan pada pihak yang terkait untuk pengembangan sistem selanjutnya.

