

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi informasi berkembang dengan sangat cepat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru yang dengan *senantiasa* terus berubah ke arah yang lebih baik. Salah satu bidang pengetahuan yang berkembang pesat dan trend saat ini adalah dunia internet. Saat ini internet sudah bisa diakses hampir di seluruh penjuru dunia mulai dari anak-anak sampai orang dewasa.

Kemudahan dan biaya akses yang cukup murah menjadikan internet sebagai sarana pemenuhan kebutuhan informasi yang utama. Dengan internet kita bisa mengetahui informasi yang terbaru dalam segala bidang baik itu di dalam negeri maupun luar negeri, bahkan dengan internet kita juga bisa belanja kebutuhan, memesan tiket pesawat, kamar hotel, mengirim pesan dan lain-lain. Bagi perusahaan atau instansi maupun suatu organisasi, internet merupakan media promosi atau informasi iklan yang bisa dibilang sangat murah dan menjadi peluang bisnis baru untuk memperluas pemasaran.

Untuk mencapai kebutuhan di atas, diperlukanlah sebuah situs web yang dinamis dan menarik, karena situs web yang modern harus menjaga ke *up to date*-an isi dari situs. Masalahnya, dengan hanya mengandalkan *script* HTML murni seorang web developer akan kesulitan dalam membangun situs web, karena harus

membangun berpuluh-puluh bahkan beratus-ratus halaman web dalam waktu yang sangat singkat.

Oleh karena itu, kita memerlukan program yang bisa membuat situs web menjadi dinamis dan juga diperlukan suatu sistem atau mekanisme yang bisa memudahkan atau merawat situs tersebut dalam peng *update*-an. Salah satunya dengan menggunakan PHP, dan database MySQL.

Adapun pertimbangan penulis menggunakan PHP dan MySQL sebagai program utamanya adalah selain software ini *opensource* atau gratis, PHP dan MySQL juga memiliki komunitas pengguna yang banyak sehingga apabila penulis mengalami kesulitan dalam pengembangan situs ini, akan banyak sekali relawan yang bisa membantu penulis melalui forum-forum komunitas.

Terinspirasi dengan kehebatan internet tersebut, program PHP dan MySQL tadi, penulis mendapat ide untuk membangun website PT Swarna Buana Semesta agar lebih banyak dikenali masyarakat dunia mengingat perusahaan tersebut merupakan perusahaan produk kesehatan berupa teh yang tentu saja sangat diperlukan oleh manusia sehingga untuk mendapatkan informasi produk-produknya bisa lebih mudah dan murah di *mana saja dan kapan saja*.

Dalam skripsi ini penulis mengambil judul: "ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE PT SWARNA BUANA SEMESTA SEBAGAI SARANA INFORMASI".

## 1.2 Rumusan Masalah

Untuk mempermudah dalam penyusunan karya tulis ini maka penyusun merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat website Swarna sebagai media informasi ini dapat memberikan informasi yang lebih sehingga memberikan kemudahan dan kepuasan dalam mendapatkan informasi kesehatan yang diinginkan.
2. Bagaimana memanfaatkan kemampuan PHP yang didukung dengan software yang lain untuk membangun website Swarna.
3. Bagaimana meningkatkan nilai keunggulan pada PT Swarna Buana Semesta dengan informasi yang disampaikan melalui situs web tersebut.

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan permasalahan yang mungkin terdapat dalam perancangan website ini, penulis perlu membatasi permasalahan yaitu:

1. Website ini dibangun untuk menginformasikan produk-produk teh kesehatan dari PT Swarna Buana Semesta kepada masyarakat.
2. Website ini tidak menyediakan fasilitas penjualan *online* karena sesuai permintaan pihak perusahaan penjualan dilakukan dengan cara menghubungi langsung pihak perusahaan lewat sms atau telepon.
3. Dalam website ini terdapat 2 jenis hak akses, yaitu sebagai administrator dan sebagai user. Sebagai administrator kita bisa melakukan berbagai macam pengauditan atau pengelolaan website ini dan untuk masuk ke halaman

administrator kita harus masuk ke alamat URL yang sudah disediakan dan diharuskan mengisi *username* dan *password*, sedangkan sebagai user kita hanya bisa mengakses beberapa fasilitas yang disediakan pada website ini seperti melihat info produk, info kesehatan, dan lain-lain yang sifatnya lebih sempit dibanding sebagai seorang administrator dan tidak perlu mengisi *username* dan *password* seperti pada halaman administrator.

4. Dalam perancangan website ini penulis menggunakan beberapa perangkat lunak, yaitu:

- Apache sebagai web server
- MySQL sebagai database editor
- Macromedia Dreamweaver 8 sebagai web editor
- Adobe Photoshop CS2 sebagai image editor
- Corel Draw 12 sebagai image creator
- *Script PHP* sebagai *server side scripting*
- *Script HTML* sebagai *client side scripting*
- Opera 9.20 sebagai web browser.

5. Platform yang digunakan dalam perancangan ini adalah Microsoft Windows XP Home Edition Service Pack 2.

Penulis hanya membatasi pada masalah di atas, penulis tidak membahas tentang keamanan web dan jaringan secara menyeluruh pada penelitian ini.

#### 1.4 Maksud Dan Tujuan

Maksud penyusunan skripsi ini adalah sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program studi Strata-1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer.

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah:

1. Membangun media informasi berbasis web PT Swarna Buana Semesta guna meningkatkan promosi dan informasi produk-produknya.
2. Penerapan ilmu dan teori-teori yang didapat selama mengikuti perkuliahan ke dalam aplikasi nyata secara praktek guna membantu dan mendukung kemampuan berkualitas dalam menerapkan ilmu yang sudah diperoleh ke dalam kehidupan nyata.
3. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya pemrograman internet.
4. Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam bidang obyek permasalahan dari penelitian.

Bagi PT Swarna Buana Semesta sendiri dengan adanya website ini diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan promosi dan penjualan serta penyampaian informasi dengan lebih cepat dan mudah.

## 1.5 Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di PT Swarna Buana Semesta, agar memberikan keleluasaan dan kemudahan bagi penulis yang terlibat langsung dalam sistem manajemen perusahaan yang dipilih, sehingga data dan informasi yang diperoleh lebih akurat serta konkrit. Dengan demikian penulis mengharapkan bahwa kesimpulan akhir dari penelitian ini dapat memberikan kondisi nyata pada objek dalam penelitian ini dan sekaligus dapat dijadikan pegangan bagi pihak perusahaan untuk tujuan perbaikan dimasa yang akan datang.

Dalam melakukan penelitian untuk menyusun laporan ini, penulis menggunakan beberapa tahap atau proses penelitian yaitu:

### 1. Tahap pengumpulan data.

#### 1.1 Metode Observasi

Yaitu peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap perusahaan, terutama terhadap kegiatan-kegiatan perusahaan secara langsung di lapangan.

#### 1.2 Metode Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku yang ada di perpustakaan maupun dokumen-dokumen yang relevan.

#### 1.3 Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung kepada pihak-pihak yang berkaitan dalam

melaksanakan atau menyelesaikan data yang diperlukan untuk dapat memberikan informasi yang dibutuhkan tentang objek penelitian.

#### 1.4 Metode Kearsipan

Yaitu metode yang dilakukan dengan cara membaca atau membuka arsip-arsip yang ada di tempat penelitian.

### 2. Tahap Analisis.

Teknik analisis yang digunakan adalah:

#### 2.1 Teknik analisis PIECES

Teknik analisis PIECES digunakan untuk mengidentifikasi masalah, maka harus dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, kontrol, efisiensi dan layanan. Yang dikenal dengan sebutan PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*).

#### 2.2 Teknik analisis Studi Kelayakan

*Studi kelayakan* adalah suatu studi yang akan digunakan untuk menentukan kemungkinan apakah pengembangan proyek sistem layak diteruskan atau dihentikan.

#### 2.3 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem menjelaskan apa saja yang dibutuhkan dalam proses pengembangan sistem informasi.

## 2.4 Analisis biaya dan manfaat

### 3. Tahap Perancangan.

Perancangan sistem dilakukan dengan berpedoman pada hasil analisis serta rancangan sistem meliputi:

- 3.1 Desain sistem
- 3.2 Desain Model
- 3.3 Desain Database
- 3.4 Perancangan Interface

### 4. Tahap Testing

Sebelum program diterapkan, maka program harus bebas terlebih dahulu dari kesalahan-kesalahan. Oleh sebab itu program harus ditest untuk menemukan kesalahan-kesalahan yang mungkin dapat terjadi. Kesalahan dari program yang mungkin terjadi dapat diklasifikasikan dalam tiga bentuk kesalahan, yaitu sebagai berikut:

- 4.1 Kesalahan bahasa (*language errors*) atau disebut juga dengan kesalahan penulisan (*syntax errors*) atau kesalahan tata bahasa (*grammatical errors*) adalah kesalahan didalam penulisan *source program* yang tidak sesuai dengan yang telah disyaratkan. Kesalahan ini relatif mudah ditemukan dan diperbaiki, karena kompiler akan memberitahukan letak dan sebab kesalahannya sewaktu program dikompilasi.



4.2 Kesalahan sewaktu proses (*run-time errors*), adalah kesalahan yang terjadi sewaktu *executable program* dijalankan. Kesalahan ini akan menyebabkan proses program berhenti sebelum selesai pada saatnya, karena kompiler menemukan kondisi-kondisi yang belum terpenuhi yang tidak bisa dikerjakan. Kesalahan ini juga relatif mudah ditemukan, karena juga ditunjukkan letak serta sebab kesalahannya.

4.3 Kesalahan logika (*logical errors*) adalah kesalahan dari logika program yang dibuat. Kesalahan seperti ini sulit ditemukan, karena tidak ada pemberitahuan mengenai kesalahannya dan tetap akan didapatkan hasil dari proses program, tetapi hasilnya salah. Kesalahan seperti ini merupakan kesalahan yang berbahaya, karena bila tidak disadari dan ditemukan, hasil yang salah dapat menyesatkan bagi penggunanya. Cara mencari kesalahan logika dapat dilakukan dengan *test data*, yaitu dengan menjalankan program dengan menggunakan data tertentu dan membandingkan hasil pengolahannya dengan hasil yang sudah diketahui. Bila hasilnya berbeda, berarti mengalami kesalahan dan harus dilacak serta ditemukan sebab-sebab kesalahannya. Proses melacak kesalahan ini dikenal dengan istilah mencari kutu (*debugging*). Hasil pelacakannya adalah didapatkan kutu tersebut (*bug* yang berarti penyebab kesalahannya).

## 5. Tahap Implementasi

*Implementasi* merupakan tahap dimana sistem siap *diaplikasikan* pada keadaan yang sesungguhnya, dari *implementasi* diketahui apakah sistem yang dibuat benar-benar dapat berjalan dan menghasilkan yang sesuai dengan perancangan yang ada.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan ini dapat lebih terstruktur serta mudah untuk dipahami maka dalam penulisan laporan ini dibagi dalam enam bab. Pada tiap-tiap bab dapat diuraikan sebagai berikut:

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah agar tidak menyimpang dari pokok bahasan, tujuan dan manfaat penulisan skripsi, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menerangkan tentang dasar teori yang penulis gunakan dalam pengajuan penelitian terdiri dari konsep internet, sejarah internet, WWW secara umum, HTML, PHP, dan tinjauan perangkat lunak.

### **BAB III : TINJAUAN UMUM**

Dalam bab ini memberikan penjelasan tentang gambaran umum PT Swarna Buana Semesta yang meliputi latar belakang berdirinya perusahaan, visi dan misi, brand details, produk, dan lain-lain.

### **BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Dalam bab ini memberikan penjelasan tentang sistem yang diusulkan meliputi analisis kelemahan, analisis kebutuhan sistem, analisis kebutuhan teknologi, analisis kelayakan, dan analisis biaya dan manfaat serta rancangan sistem dan manual program.

### **BAB V : IMPLEMENTASI SISTEM**

Pada bab ini penulis membahas tentang hasil implementasi sistem yang terdiri dari konfigurasi webserver, implementasi database, pemrograman dan pengetesan program, pembahasan aplikasi, upload data serta promosi website.

### **BAB VI : PENUTUP**

Dalam bab ini akan dibahas tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan website ini, serta beberapa saran-saran yang ditujukan pada pihak yang terkait.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisikan tentang literatur-literatur yang digunakan dalam pembuatan Skripsi ini.

