

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia IT di era sekarang ini sangatlah pesat, dimana sekarang dapat kita lihat berbagai website bermunculan dengan berbagai ragam jenis dan berbagai informasi yang disampaikan, hampir semua instansi atau berbagai bidang juga telah memanfaatkan website sebagai media penyampaian informasi, dan tak dapat dipungkiri bahwa semuanya merupakan hasil revolusi di dunia IT atau lebih signifikannya di dunia Internet yang telah berkembang dengan cepat, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah dimanfaatkan untuk kepentingan di segala Aspek tak terkecuali pada Aspek perdagangan. Semakin dikenalnya internet dalam kalangan masyarakat dapat menjadi salah satu cara untuk memberikan informasi secara cepat dan meluas. Dengan adanya internet segala transaksi dapat dilakukan tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu. Kemudahan inilah yang menjadi factor utama yang mendukung berkembangnya Electronics Commerce (E-Commerce).

Dari data yang telah ada menyatakan bahwa setiap hari lebih dari sekitar sepuluh juta orang di dunia ini melakukan akses internet. Mereka *Chatting, Surfing,* membaca *e-mail,* dan sebagainya. Jika kita melihat peluang yang ada pada fakta tersebut, maka akan sangat menguntungkan apabila kita membuat website untuk memperkenalkan produk kita atau memberikan informasi yang kita punya atau juga memperkenalkan diri kita sendiri, sudah barang tentu informasi itu akan cepat tersebar dan dapat dilihat kurang lebih oleh satu juta orang. Hal ini tentu lebih

efektif dibandingkan dengan cara lama dalam menyampaikan informasi seperti membagikan brosur, melalui pesan Koran, melakukan pemasangan iklan di televisi dan sebagainya, selain itu juga harga pembuatan website relatif jauh lebih murah jika di bandingkan dengan hasil yang diperoleh, dan websitepun akan bekerja selama 24 jam nonstop walaupun kita sedang tidur, dan kita juga dapat memantau website kita kapanpun dan dimanapun hanya berbekal laptop ataupun smartphone. Sehingga cara itu akan mempermudah kita dalam menyampaikan berbagai informasi terbaru yang memungkinkan untuk di publish kembali ke system yang akan dibuat.

### **1.2 Rumusan Masalah**

- Bagaimana caranya para pemilik hobi tamiya mini 4WD atau calon pembeli dapat mendapatkan barang yang mereka cari dengan mudah dan aman.
- Bagaimana caranya memudahkan penjual dalam mempromosikan atau menjual barang dagangan.
- Bagaimana cara memberikan informasi dan jadwal perlombaan mini 4wd.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan Rumusan Masalah diatas, maka dapat diberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang akan dibuat ini untuk membantu penjual dalam menjual dan mempromosikan barang dagangan.
2. Aplikasi ini juga dapat membantu para calon pembeli untuk mendapatkan barang yang mereka cari dengan mudah dan aman.

3. Aplikasi ini dapat memberikan informasi jadwal perlombaan serta pengetahuan tentang tamiya mini 4WD
4. Aplikasi ini dibuat menggunakan aplikasi MySql dan Photoshop, dan yang lainnya.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah :

1. Menghasilkan system informasi yang mampu mempromosikan dan menjual produk yang di dijual serta melakukan transaksi penjualan secara online.
2. Untuk membantu memudahkan penjual yang tidak memiliki toko permanen dalam menjual barang dagangan.
3. Untuk membantu memberikan informasi kepada kalangan yang hobi terhadap mainan Tamiya mini 4WD
4. Sebagai syarat studi pada Program Strata I Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta

#### 1.5 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan oleh penulis dalam mencari dan mengumpulkan data dan informasi yaitu antara lain :

1. Tahap inisiasi  
Analisa kebutuhan sistem yang akan dibuat dan harus dapat dimengerti client dan developer.

## 2. Tahap desain

Merancang arsitektur sistem berdasar pada hasil tahap pertama.

## 3. Tahap implementasi

Pengkodean semua desain dan pemberian logika pada sistem.

## 4. Tahap integrasi dan testing

Sistem diintegrasikan dan siap untuk di test apakah berfungsi dengan baik sesuai dengan perancangan atau tidak.

## 5. Tahap pemeliharaan

Sistem di install dan dilakukan perbaikan jika ada kesalahan sistem.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Laporan Skripsi ini terdiri dari lima bab, masing masing bab memiliki poin-poin tersendiri. Lima bab tersebut antara lain :

#### **BAB I            PENDAHULUAN**

Bab I ini terdiri dari enam sub bab, yaitu latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

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

Bab II memuat tinjauan pustaka yang di perlukan dalam pembuatan *website* yang didapat dari buku, jurnal di internet, maupun modul-modul kuliah, serta berdasarkan pandangan penulis sendiri.

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab III berisi data perancangan *website* yang di ajukan beserta perancangan lengkapnya.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab IV memuat langkah atau proses, hasil analisa, dan pembahasan *website* yang dibuat dengan prosedur pembuatan program dan pembahasannya.

**BAB V PENUTUP**

Bab V memuat kesimpulan yang didapatkan dari seluruh bab yang telah dikerjakan. Pada bab ini juga terdapat saran-saran untuk merancang *website* ini menjadi lebih baik.

