

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi yang berkembang pesat saat ini telah merubah cara hidup masyarakat, baik cara berkomunikasi, cara belajar, cara bekerja dan cara berbisnis. *Website* dan internet merupakan salah satu aspek berkembangnya teknologi informasi pada saat ini, internet adalah sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung. Internet menawarkan berbagai macam fasilitas seperti komunikasi dan saling bertukar informasi dengan jarak yang sangat luas. Dengan kemudahan dan fasilitas yang ditawarkan oleh internet banyak perusahaan dan pembisnis yang memanfaatkan internet sebagai media promosi dan jual beli online.

Jual beli *online* merupakan salah satu bentuk perniagaan dimana sang penjual dan pembeli tidak harus bertemu untuk melakukan negosiasi, transaksi dan komunikasi, yang digunakan oleh penjual dan pembeli bisa melalui alat komunikasi seperti *chat*, telepon, dan *website*.

Disisi lain Lembaga Pendidikan dan Keterampilan (LPK) Novita yang belum memiliki media informasi seperti *website* untuk mempromosikan diri dan juga sebagai media pemesanan barang atau jasa untuk keperluan pernikahan. Selama ini LPK Novita masih menggunakan media brosur untuk menyebarkan informasi, oleh karena itu LPK Novita ingin memiliki *website* sebagai media promosi dan jual beli online untuk mencakup area yang lebih luas.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat disimpulkan rumusan masalahnya adalah “Bagaimana membuat *website* sebagai sarana promosi dan jual beli *online* pada LPK Novita?”.

## 1.3 Batasan Masalah

Agar dalam pembuatan *website* ini lebih fokus pada apa yang sedang dibahas, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Sistem ini hanya akan menampilkan informasi yang berhubungan dengan LPK Novita.
2. Sistem ini dibuat menggunakan MySQL sebagai databasenya.
3. Sistem ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP (*PHP: Hypertext Preprocessor*), dengan menggunakan *framework* Codeigniter.
4. Sistem yang dibangun memiliki fitur menampilkan informasi produk barang dan jasa, proses pemesanan. Tidak sampai pada proses transaksi pembayaran.
5. Sistem ini dirancang secara dinamis sehingga mempermudah dalam *update* informasi yang dapat diakses oleh admin.
6. Sistem ini menyediakan fasilitas *login* untuk melakukan pesanan.
7. Tidak membahas masalah keamanan sistem.
8. *Software* yang digunakan dalam pengembangan sistem adalah sublime text 3, XAMPP, dan google chrome.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk menganalisis, mendesain dan mengimplementasikan kedalam sebuah *website* yang akan mempunyai kemampuan

1. Memudahkan LPK Novita untuk melakukan promosi dan mengolah informasi yang berkaitan dengan LPK Novita.
2. Memudahkan LPK Novita dalam mengolah data pesanan dari konsumen.

#### 1.5 Metode Penelitian

Dalam pembuatan sistem informasi ini, penulis menggunakan metode sebagai dasar penyusunan dalam melakukan penelitian. Metode yang dilakukan penulis dalam pengembangan sistem informasi ini antara lain :

##### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah :

1. Metode Observasi

Pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan pengamatan secara langsung terhadap LPK Novita, sehingga diperoleh data yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas.

2. Metode Kepustakaan

Mengumpulkan data dengan studi kepustakaan untuk mendapatkan informasi dari pustaka berupa buku referensi, jurnal atau

penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan program yang akan dibuat untuk menghasilkan website yang baik.

### 1.5.2 Metode Pembuatan Aplikasi

Dalam pembuatan aplikasi ini, penulis menggunakan model SDLC waterfall. Berikut adalah tahapan-tahapannya :

1. *Analisis*

Analisis yang digunakan penulis adalah analisis PIECES. Langkah ini digunakan untuk menganalisa kebutuhan sistem aplikasi sehingga dapat dipahami aplikasi seperti apa yang dibutuhkan oleh LPK Novita.

2. *Design*

Pada tahap ini penulis merancang design program yang berupa *flowchart*, DFD, ERD, konteks Diagram dan *interface* untuk aplikasi yang akan dibangun.

3. *Coding*

Pada tahap ini penulis merealisasikan *analisis* dan *design* untuk menjadi program yang nyata.

4. *Testing*

Pada tahapan ini penulis melakukan pengujian terhadap aplikasi yang telah dibuat. Tujuan dari pengujian ini untuk menemukan kesalahan-kesalahan dalam sistem untuk kemudian diperbaiki.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan menggunakan dasar-dasar penulisan ilmiah agar penulisan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami.

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka, yaitu referensi-referensi yang pernah ada dengan tema sama dan dasar-dasar teori yang berhubungan dengan ilmu dan permasalahan yang sedang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, analisis dan perancangan sistem, rancangan basis data dan rancangan antarmuka.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas mengenai hasil program yang telah dibuat, pengujian aplikasi dan hasilnya serta cara menggunakan aplikasi.

## **BAB V PENUTUP**

Menyajikan kesimpulan dalam penelitian serta saran-saran yang membangun untuk menunjang pengembangan kemudian hari.

