

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat dalam waktu yang relatif singkat. Hampir tidak ada sisi kehidupan dari manusia yang tidak tersentuh oleh teknologi. Teknologi sekarang tidak hanya digunakan untuk hiburan dan *refreshing* semata namun juga mulai digunakan sebagai media interaktif untuk pembelajaran yang mencakup seluruh lapisan usia. Dalam perkembangan teknologi tidak bisa dipisahkan dari *internet*. *Internet* menjadi bagian dari perubahan yang signifikan dalam kehidupan manusia. Melalui *internet* banyak manusia yang bisa saling terhubung dan berbagi informasi melalui media yang bernama *website*.

Perkembangan teknologi saat ini telah berkembang dengan sangat pesat. Banyak hal yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut, salah satu dari tren teknologi yang berkembang adalah teknologi informasi. Karena teknologi informasi merupakan sarana informasi yang dapat meningkatkan dan mendorong kinerja manusia di berbagai faktor.

Salah satu penunjang dari perkembangan teknologi informasi ini adalah internet. Internet merupakan jaringan komputer secara global yang dapat diakses

dari manapun dengan cepat dan akurat. *Internet* tidak lepas dari partisipasi *website* atau *world wide web* (www) yang merupakan layanan penyedia informasi di internet yang berbasis teks dan grafis.

Hadirnya *website* menimbulkan pemikiran baru bagi pelaku bisnis yaitu untuk mengatasi rintangan waktu dan ruang yang selama ini menjadi masalah pada sistem penjualan secara konvensional. Dalam hal ini maka berkembanglah *online store* atau yang sering kita sebut dengan istilah "toko *online*". Dengan hadirnya toko *online* maka merupakan suatu transformasi bisnis yang mengubah cara perusahaan dalam melakukan aktifitasnya.

Toko *online* dapat memudahkan konsumen untuk mengetahui informasi detail dari produk yang dihasilkan atau dijual dari perusahaan. Selain itu aktifitas transaksi dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Sehingga banyak konsumen yang lebih memilih melakukan transaksi *online* dengan berbagai pertimbangan kenyamanan dan keuntungan, diantaranya : lebih mudah, hemat waktu, hemat bensin dan juga hemat tenaga. Disamping menguntungkan bagi konsumen berkembangnya toko *online* memberikan manfaat juga bagi para pelaku bisnis dimana toko *online* ini sebagai media promosi dengan biaya yang murah sehingga perusahaan besar maupun kecil mempunyai kesempatan yang sama untuk mengembangkan bisnisnya.

Karena berbagai alasan tersebut banyak masyarakat yang mulai menyukai belanja *online*. Hal ini menjadikan toko *online* berkembang dengan pesat. Namun demikian, untuk membangun toko *online* membutuhkan biaya dan waktu yang

tidak sedikit. Harus dipersiapkan nama domain, perancangan dan desain *website*, mengisi konten hingga promosi *online*.

Dengan latar belakang masalah di atas, penulis penulis mengambil topik yang berkaitan dengan toko online untuk promosi dan penjualan dengan judul "PEMBUATAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN PENJUALAN PADA TOKO HARRYS KOMPUTER YOGYAKARTA". Dengan adanya media toko *online* pada usaha Harrys Komputer diharapkan dapat meningkatkan omset dan laba pada toko tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diambil kesimpulan bahwa masalah yang dihadapi adalah :

1. Bagaimana membuat *website* yang dapat mempermudah kegiatan pembelian produk dari Harys Komputer ?
2. Bagaimana membuat *website* yang dapat memberikan detail setiap produk yang dijual dan detail dari setiap pembelian ?

1.3 Batasan Masalah

Dengan maksud agar pembahasan dan penyusunan skripsi dapat dilakukan secara terarah dan tidak menyimpang serta sesuai dengan apa yang diharapkan, maka perlu ditetapkan batasan-batasan dari masalah yang dihadapi yaitu :

1. Sistem yang mampu memberikan informasi detail tentang produk / barang yang dijual oleh Harrys Komputer serta transaksi *online*.
2. Transaksi pembayaran tidak menggunakan kartu kredit melainkan dengan cara mentransfer ke rekening yang ditunjuk oleh pemilik perusahaan.
3. Dalam sistem ini tidak membahas mengenai keamanan sistem dari ancaman hacking dan pencurian data.
4. Jangkauan pemesanan barang hanya dalam kawasan Indonesia saja.
5. Bahasa yang dipakai oleh penulis untuk pembuatan program ini adalah PHP dan MySQL sebagai database sistem.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membuat *website online store* pada Toko Harrys Komputer.
2. Memudahkan Harrys Komputer dalam hal promosi dan pemasaran produk.
3. Memberikan informasi produk atau barang yang dijual pada Toko Harrys Komputer
4. Menerapkan ilmu yang sudah saya dapatkan di dalam maupun di luar bangku kuliah.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Toko Harrys Komputer

Dapat memberikan informasi atau masukan kepada Toko Harrys Komputer terutama tentang sistem informasi penjualan melalui internet. Dengan adanya sistem informasi penjualan berbasis *website* ini, diharapkan membantu dan mempermudah kinerja sistem yang ada sehingga Toko Harrys Komputer memperoleh kinerja yang baik sehingga dapat lebih efisien dalam pengerjaan dan pengelolaan data penjualan.

2. Bagi Pelanggan

Memberikan kepuasan kepada konsumen dalam hal penyampaian informasi selalu *up to date* tanpa dibatasi ruang dan waktu serta mempermudah akses pemesanan.

3. Bagi Peneliti

Menerapkan teori dan praktik yang telah diperoleh dari bangku kuliah sehingga dapat diaplikasikan untuk membuat sistem informasi penjualan berbasis *website* pada Toko Harrys Komputer.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan data dan laporan yang akurat, maka perlu penyusunan tahapan secara terperinci. Oleh karena itu, penelitian menggunakan metodologi penelitian yang terstruktur. Metodologi penelitian sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk membantu kelancaran penyusunan skripsi ini, maka diperlukan data-data dan informasi yang cukup mengenai permasalahan yang akan dibahas agar sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Teknik pengumpulan data antara lain :

1. Metode Wawancara

Dalam metode ini, secara langsung dilakukan tanya jawab dengan *owner* / pimpinan untuk memberikan informasi yang dibutuhkan dalam penulisan skripsi.

2. Metode Observasi

Pada metode ini dilakukan *survey* langsung ke perusahaan yang diteliti dengan mengadakan pengamatan data dan informasi yang diperlukan yang berhubungan dengan penelitian yakni tentang penjualan dan persediaan barang yang ada pada Toko Harys Komputer.

3. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data melalui buku-buku literatur, majalah, internet atau sumber data lainnya yang berhubungan

dengan masalah yang akan diteliti sebagai bahan referensi bagi penulis.

1.6.2 Tahap Pengembangan system

Tahap pengembangan *system* informasi disebut juga siklus hidup pengembangan *system* yang didalamnya terdapat tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan Sistem

Pada tahap ini meliputi identifikasi kondisi dari apa yang menjadi masalah dari penelitian. Kegiatan yang dilakukan antara lain :

- a. Mendefinisikan batasan, tujuan pokok masalah yang dihadapi.
- b. Menentukan langkah penanganan masalah.

2. Tahap Analisa Sistem

Dalam tahap ini dapat diartikan sebagai suatu proses untuk mempelajari dari apa yang menjadi masalah dalam penelitian ini.

Kegiatan yang dilakukan antara lain :

- a. Merumuskan masalah, tujuan dan manfaat penelitian
- b. Merumuskan masalah dengan mendefinisikan batasan dan pokok masalah.

- c. Memahami kerja sistem yang ada, mempelajari struktur organisasi serta sistem yang terkait dengan melakukan pengelompokan data yang diperlukan secara langsung.
- d. Menganalisa kebutuhan dan kelemahan penanganan masalah yang digunakan.

3. Tahap Desain

Pada tahap ini mendesain sistem baru agar berjalan lebih baik dan diharapkan dapat mengantisipasi masalah-masalah yang ada serta sedapt mungkin mengantisipasi kemungkinan-kemungkinan di masa yang akan datang.

Kegiatan yang dilakukan antara lain :

- a. Membuat Data Flow Diagram (DFD).
- b. Membuat Entity Relationship Diagram (ERD).
- c. Membuat Relasi Antar Tabel (RAT).
- d. Perancangan Basis Data.
- e. Perancangan Interface.

4. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan ini dimaksudkan untuk mempersiapkan proses dan penerapan sistem yang sesuai yang sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan.

Kegiatan yang dilakukan diantaranya :

- a. Menterjemahkan logika program ke dalam bahasa pemrograman yang telah ditentukan.
- b. Menyiapkan tenaga operasional
- c. Menyiapkan keperluan yang lain untuk pengoperasian sistem baru.

5. Tahap Penerapan Sistem

Tahap ini sistem yang telah dipersiapkan pada tahap-tahap sebelumnya diterapkan atau dilaksanakan sehingga kita akan mengetahui apakah sistem yang telah dilakukan dapat berjalan baik atau tidak. Jika masih ditemukan kendala-kendala yang masih mengganggu kelancaran jalannya sistem berarti sistem tersebut masih perlu dilakukan adanya perbaikan kembali.

1.7 Metode Testing

1.7.1 Whitebox Texting

Whitebox testing merupakan cara pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada , dan menganalisis proses bisnis yang dilakukan , maka baris-baris program , variable , dan parameter yang terlibat pada unit tersebut akan dicek satu persatu dan diperbaiki , kemudian di compile ulang.

Dengan menggunakan whitebox akan didapatkan kasus uji yang :

1. Menguji keputusan logical
2. Menguji seluruh loop yang sesuai dengan batasannya
3. Menguji seluruh struktur data internal yang menjamin validitas

Kelebihan whitebox testing:

1. Kesalahan Logika
2. Ketidaksesuaian asumsi
3. Kesalahan ketik

1.7.2 Blackbox Testing

Blackbox Testing adalah Metode Pengujian perangkat lunak yang dites fungsionalitas dari aplikasi yang bertentangan dengan struktur atau kerja. Pengetahuan khusus dari kode aplikasi atau struktur internal dan pengetahuan pemrograman pada umumnya tidak diperlukan. Uji kasus dibangun disekitar spesifikasi dan persyaratan , yakni aplikasi apa yang harus dilakukan. Menggunakan deskripsi eksternal perangkat lunak, termasuk spesifikasi, persyaratan, dan desain untuk menurunkan uji kasus. Tes ini dapat menjadi fungsional dan non-fungsional, meskipun biasanya fungsional. Perancangan uji memilih input yang valid dan tidak valid dan menentukan output yang benar. Tidak ada pengetahuan tentang struktur internal benda uji itu.

Metode uji dapat diterapkan pada semua tingkat pengujian perangkat lunak, unit, integrasi, fungsional, sistem dan penerimaan. Biasanya terdiri dari kebanyakan jika semua pengujian pada tingkat yang lebih tinggi, tetapi juga bisa mendominasi unit testing juga.

Metode uji coba blackbox memfokuskan pada keperluan fungsional dari software. Karena itu uji coba blackbox memungkinkan pengembangan software untuk himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat syarat fungsional suatu program. Uji coba blackbox bukan merupakan alternative dari uji coba whitebox, tetapi merupakan pendekatan yang melengkapi untuk menemukan kesalahan lainnya, selain menggunakan whitebox.

Uji coba blackbox berusaha untuk menemukan kesalahan dalam beberapa kategori diantaranya :

1. Fungsi-fungsi yang salah atau hilang
2. Kesalahan interface
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal
4. Kesalahan performa
5. Kesalahan inisialisasi dan terminasi

1.8 Sistematikan Penulisan

Penulisan skripsi ini dibagi dalam beberapa bab dimana masing-masing bab terdiri dari sub-sub tertentu yang saling berkaitan. Untuk lebih jelasnya sistematika pembahasan tiap-tiap bab adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi mengenai landasan-landasan teori yang digunakan dan diterapkan dalam melakukan penulisan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai analisa perancangan website yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai hasil rancangan sistem dan disertai listing program.

BAB V PENUTUP

Bab ini menyajikan beberapa kesimpulan mengenai rancangan sistem yang disusun dan juga saran-saran untuk mengembangkan rancangan sistem ini lebih lanjut dimasa mendatang.

