

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi sekarang ini sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, hal ini terlihat jelas dengan berkembangnya pengguna komputer dan internet di segala lingkup, salah satunya di dalam lingkungan bisnis. Perkembangan teknologi dan informasi sudah menjadi kebutuhan penting, dimana dengan adanya teknologi informasi segala pekerjaan dan pengetahuan akan lebih cepat dan efisien, hal ini mendorong mengembangkan teknologi tersebut dengan berbagai macam terciptanya ruang untuk lebih inovasi media informasi dan perdagangan kedepannya. Begitu juga dengan perdagangan elektronik atau bisa disebut *E-commerce* atau e-dagang adalah satu set dinamis teknologi, aplikasi, dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan, dan informasi yang dilakukan secara elektronik [1]. Perkembangan internet yang semakin maju merupakan salah satu jaringan global yang menghubungkan jaringan komputer diseluruh dunia, sehingga memungkinkan terjalannya komunikasi dan interaksi antar satu perusahaan dengan konsumen.

Bas Motostuff adalah toko offline yang berlokasi di Jl. Anggajaya II No. 159-B, Condong Catur, Yogyakarta. Toko ini menjual beragam perlengkapan

touring atau perlengkapan perjalanan motor seperti helm, jas hujan, jaket, kaos tangan, box, dan lain – lain . Pembelian barang di Bas Motostuff hanya bisa melalui offline atau pembelian produk di toko, tetapi untuk pembelian online belum ada. Namun pengenalan produknya ada yang melalui media sosial seperti instagram dan facebook. Didalam sistem penjualannya saat ini ada dua kelemahan yaitu pelanggan masih kesulitan untuk membeli barang secara online karena untuk pembelian barang harus ke toko. Serta pihaknya masih kesulitan dalam pembuatan laporan pembelian dan mempermudah dalam update barang.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan tersebut maka rumusan masalah yang akan menjadi pembahasan penelitian selanjutnya, sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang *website online* pada toko bas motostuff untuk digunakan sehari – hari dalam penjualan produk?
2. Bagaimana menyediakan sebuah sistem atau aplikasi e-commerce yang mudah di gunakan oleh Bas Motostuff?

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar tidak menyimpang dari permasalahan dan bisa mencapai sasaran yang diharapkan maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Ruang lingkup penelitian meliputi ruang lingkup Bas Motostuff.

2. Pembuatan website *e-commerce* hanya untuk media promosi dan pembelian secara online.
3. Dalam website ini mencakup profil, produk yang dijual, dan pembelian online di Bas Motostuff.
4. Dalam pembuatan website ini penulis menggunakan software pendukung diantaranya, Notepad ++ sebagai text editor, Photoshop sebagai edit gambar, PHP sebagai bahasa pemrograman, Database MySQL.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Di dalam penelitian ini, penulis bermaksud untuk :

1. Memperbanyak konsumen dan penjualan dari berbagai wilayah dalam maupun luar provinsi.
2. Memperkenalkan produk alat-alat touring secara online pada masyarakat luas.

Di dalam penelitian ini penulis bertujuan untuk :

1. Membuat website untuk media informasi dan penjualan online pada Bas Motostuff.
2. Sebagai syarat untuk mencapai gelar sarjana.
3. Membantu konsumen untuk dapat mengetahui macam-macam alat-alat touring yang dijual dan harga produk tanpa harus datang ke toko.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus mempunyai aspek manfaat. Adapun manfaat yang dapat diperoleh bagi penulis maupun pihak-pihak lain yang terkait adalah sebagai berikut :

### **1.5.1 Manfaat bagi Penulis**

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan jenjang pendidikan sarjana (S1) pada Universitas AMIKOM Yogyakarta
2. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan masyarakat.

### **1.5.2 Manfaat bagi Bas Motostuff**

1. Membantu permasalahan optimalisasi penyampaian informasi mengenai Robert Transport.
2. Menciptakan salah satu keunggulan daya saing dalam persaingan usaha khususnya penjualan alat-alat touring.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan data**

Metode-metode yang digunakan dalam pelaksanaan perancangan pembelajaran adalah :

## 1. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap seluruh kegiatan yang sedang berlangsung di objek yang akan diteliti.

## 2. Metode Wawancara

Pengumpulan data dilakukan dengan mewawancarai atau menanyakan langsung kepada pihak yang bersangkutan mengenai hal-hal yang dibutuhkan untuk penelitian.

## 1. Metode Pustaka

Mencari bahan-bahan yang mendukung dasar teori melalui buku-buku yang berhubungan dengan pembuatan Skripsi

## 2. Metode Searching

Merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan objek melalui pencarian yang ada di Internet.

### 1.6.2 Metode Analisis

#### 1. Analisis PIECES

Sistem penjualan akan dibangun dengan analisis dari segi analisis kinerja sistem (*Performance*), Analisis Informasi (*Information*), Analisis Ekonomi

(*Economy*), Analisis Pengendalian (*Control*), Analisis Efisiensi (*Efficiency*), Analisis Pelayanan (*Service*).

## 2. Analisis Kebutuhan

Dalam analisis kebutuhan menjelaskan apa saja yang dibutuhkan oleh sistem baik dalam proses pembuatan maupun proses penerapan sistem penjualan yang dalam hal ini dibagi menjadi 3 yaitu analisis kebutuhan perangkat keras, kebutuhan perangkat lunak, dan kebutuhan SDM.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Tahapan ini merupakan perancangan dari model permasalahan yang ada. Adapun model perancangan yang digunakan dalam sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Flowchart
2. Data Flow Diagram (DFD)
3. Entity Relationship Diagram (ERD)
4. Relasi Antar Tabel (RAT)
5. Rancangan User Interface

### 1.6.4 Metode Implementasi

Hasil dari perancangan sistem kemudian diimplementasikan dalam langkah-langkah sebagai berikut :

1. Pembuatan Program

## 2. Melakukan implementasi program dan uji coba sistem (*Testing*)

### 1.6.5 Metode Testing

Metode testing yang akan digunakan dalam pengujian aplikasi adalah sebagai berikut :

#### 1. *Blackbox Testing*

*Blackbox Testing* adalah pengujian yang dilakukan dengan cara mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak yang digunakan.

#### 2. *Whitebox Testing*

*Whitebox Testing* adalah cara pengujian yang dilakukan dengan cara melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada, dan menganalisis apakah terdapat kesalahan atau tidak. Jika terdapat modul yang menghasilkan output tidak sesuai dengan proses bisnis yang dilakukan maka baris-baris program, variabel, dan parameter yang terlibat pada unit tersebut akan ditinjau satu persatu dan diperbaiki, kemudian di-*compile* ulang.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan Skripsi ini tersusun dari lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

## **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan Skripsi, manfaat Skripsi, Metode Pengumpulan data serta sistematika penulisan.

## **BAB II : LANDASAN TEORI**

Landasan Teori, menjelaskan tentang dasar-dasar teori di dalam “Pembuatan dan Perancangan Sistem Informasi Berbasis Website pada Toko Touring Bas Motostuff” dan menjelaskan definisi-definisi secara keilmuan dibahas secara mendetail. Teori tersebut diambil dari literature, dokumentasi, serta informasi-informasi dari berbagai sumber dan pihak.

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

Bab ini berisi tentang sejarah singkat, visi misi, produk dan jasa, menguraikan tentang analisis sistem informasi yang sedang berjalan yaitu PIECES, Analisis kelayakan, Relasi antar tabel, dan bagaimana merancang aplikasi ini.

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

Pada bab ini akan diuraikan tahap-tahap rancangan dan implementasi “Pembuatan dan Perancangan Sistem Informasi Berbasis Website pada Toko Touring Bas Motostuff”. Membahas mengenai urutan-urutan pekerjaan, hasil yang diperoleh saat proses berlangsung, dan hasil akhir.

## **BAB V : KESIMPULAN & PENUTUP**

Menyampaikan kesimpulan, (jawaban dari rumusan masalah yang terdapat di BAB I) dan yang sudah dibahas di BAB III dan BAB IV, saran penggunaan dan pengembangan terhadap objek penelitian yang dibuat agar dapat bermanfaat.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang sumber-sumber pustaka yang diambil baik dari buku, narasumber, maupun dari internet.

