

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia teknologi saat ini semakin berkembang dengan cepat menjadikan persaingan dalam dunia bisnis juga menjadi lebih bervariasi. Perusahaan dituntut lebih *inovatif* dalam strateginya untuk bersaing dengan perusahaan lain untuk menaikkan hasil laba semaksimal mungkin. Dimana salah satu strategi tersebut adalah menggunakan *website* sebagai tempat atau wadah informasi tentang penjualan mereka.

Website merupakan salah satu media pemasaran yang lebih baik jika dibandingkan dengan toko *offline*. Selain *website* dapat beroperasi dan diakses hampir 24 (dua puluh empat) jam. Penggunaan *website* dapat menjangkau seluruh pasar yang ada didunia. Biayanya juga relatif lebih murah, sehingga penggunaan *website* menjadi pilihan bagi para pelaku usaha kecil, menengah, maupun atas. Pembuatan *website* diperlukan untuk *menunjang* usaha dari toko Hewan Dji'O Pet Care agar pemasaran dan penjualannya mencapai hasil yang maksimal.

Adapun masalah yang dihadapi oleh perusahaan Toko Hewan Dji'O Pet Care adalah bagaimana cara perusahaan dapat bersaing dan dapat memperkenalkan jasanya kepada masyarakat dengan cepat dengan biaya yang murah. Karena selama ini perusahaan tersebut hanya memperkenalkan jasanya hanya melalui relasi kerja dan masyarakat yang pernah menggunakan jasa perusahaan tersebut. Maka dari itu perusahaan sangat perlu sebuah sistem informasi berbasis *website* yang dapat

membantu perusahaan bersaing di era teknologi seperti sekarang ini dan juga membantu perusahaan dalam menyebarkan informasi dan membantu masyarakat dalam pemesanan produk di perusahaan tersebut. Karena pemanfaatan teknologi yang ada saat ini dianggap sebagai peluang besar bagi perusahaan untuk memperoleh profit dan memperkenalkan jasanya secara luas ke masyarakat.

Toko hewan Dji'O Pet Care adalah salah satu usaha yang bergerak dalam bidang toko hewan di Yogyakarta. Sebagai salah satu Usaha Kecil dan Menengah (UKM) yang masih bergerak secara konvensional atau *offline*, perusahaan ini memerlukan sebuah media pemasaran yang efektif dan terstruktur untuk menunjang usahanya.

1.2 Rumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada, penulis merumuskan bagaimana menganalisis dan membuat toko online (*E-commerce*) pada Toko Hewan Dji'O Pet Care Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang ingin dicapai dalam penelitian ini berdasarkan rumusan masalah dan batasan masalah sebagai berikut :

1. Pembuatan *website* di fokuskan sebagai media promosi, informasi, pemesanan, dan penjualan produk dan jasa Toko Hewan Dji'O Pet Care berdasarkan ketentuan dari pemilik toko dan PDHI (Perhimpunan Dokter Hewan Indonesia).

2. Pembuatan *website* ini membantu pemesanan dan atau penjualan di Toko Hewan Dji'O Pet Care di wilayah Pulau Jawa khususnya daerah Istimewa Yogyakarta.
3. *Website* memiliki tampilan yang berisi data member, data kategori, data produk, data jasa, daftar pesanan, laporan penjualan, tentang toko dan hubungi.
4. Dalam melakukan pemesanan secara online diharuskan menjadi member.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan Tujuan Penelitian ini antara lain :

1.4.1 Maksud

Penelitian ini akan menghasilkan sistem informasi yang dapat memperkenalkan dan memudahkan pelanggan dalam memesan jasa dan produk Toko Hewan Dji'O Pet Care.

1.4.2 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai media promosi Toko Hewan Dji'O Pet Care.
2. Memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan produk dan jasa.
3. Memudahkan konsumen dalam berkomunikasi dengan pihak Toko Hewan Dji'O Pet Care.

1.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan bahwa tulisan ini dapat bermanfaat bagi beberapa pihak terutama :

1. Bagi Penulis

Setelah melaksanakan penelitian diharapkan penulis memiliki cukup pengetahuan dan pengalaman yang lebih luas terlebih kaitannya dengan sistem informasi.

2. Bagi Toko Hewan Dji'O Pet care

Menjadikan hasil dari kegiatan ini sebagai usulan kepada pihak manajemen Toko Hewan Dji'O Pet Care agar objek mempunyai sistem yang terkomputerisasi, dalam hal ini peningkatan pelayanan kepada konsumen dengan memanfaatkan *web* sebagai sarana penjualan online sehingga konsumen mendapatkan informasi dan dapat melakukan pemesanan produk dan ataupun jasa tanpa perlu datang ke toko.

1.6 Metode Penelitian

Dalam proses mengembangkan sebuah penyelidikan atau memecahkan permasalahan yang ada, beberapa pendekatan yang digunakan antara lain:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam laporan penelitian digunakan metode sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

Metode pencarian data yang berasal dari buku, jurnal, internet, artikel, yang lainnya yang berhubungan atau mendukung dalam penelitian.

2. Wawancara

Penelitian ini melakukan pertanyaan langsung kepada pemilik dan karyawan perusahaan Toko Hewan Dji'O Pet Care untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan.

3. Dokumentasi

Tahap ini membuat dokumentasi untuk skripsi dimulai dari studi pustaka, metode penelitian, implementasi, sampai kesimpulan dan saran.

1.6.2 Metode Analisis

Analisis *PIECES* untuk mengidentifikasi masalah, harus dilakukan terhadap kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi, pelayanan pelanggan. Panduan ini dikenal dengan analisis *PIECES* (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, dan Services*). Dari analisis ini biasanya didapatkan beberapa masalah utama. Hal ini penting karena biasanya yang muncul di permukaan bukan masalah utama, tetapi hanya gejala dari masalah utama.

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan sistem secara umum merupakan tahap persiapan dari rancangan secara rinci terhadap sistem baru yang akan diterapkan. Rancangan sistem secara umum bertujuan untuk memberikan gambaran secara rinci kepada user terutama sistem yang telah dibuat. Rancangan ini mengidentifikasi komponen yang akan dirancang seperti bagan aliran sistem, diagram alir data, teknik normalisasi dan bentuk normalisasi.

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode *SDLC* (*Systems Development Life Cycle*) adalah metode yang menggunakan pendekatan sistem yang disebut pendekatan air terjun (*waterfall approach*) dimana setiap tahapan sistem akan dikerjakan secara berurut menurun dari analisis, desain, implementasi, pemeliharaan.

1.6.5 Metode Testing

Dalam pengujian system yang dirancang nantinya, penulis menggunakan metode *black box testing*, *white box testing*.

1. *Black box testing* menguji pada aplikasi apakah sesuai dengan kebutuhan yang disebutkan.
2. *White box testing* menguji pada kode-kode program yang ada.

1.6.6 Metode Implementasi

Tahap ini melakukan kajian terhadap rangkaian sistem yang telah dibuat dan diuji coba.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terbagi dalam 5 (lima) bab yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang landasan teori dasar yang membahas tentang pembahasan detail mengenai *software* yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian berdasarkan referensi buku dan literatur yang ada.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang tinjauan umum instansi, analisis sistem informasi yang akan digunakan meliputi analisis PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, dan Services*), analisis kebutuhan sistem. Serta rancangan sistem secara umum mulai dari rancangan database, relasi antar tabel, dan rancangan antar muka yang digunakan sebagai media antara aplikasi dengan *user*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang Database dan tabel, *Interface* yang dihasilkan dari kode program yang dibuat, Koneksi *Form* dan Database Server, *White-box Testing*, Komplekasi Program, *Black-box Testing*, dan *Usability Testing*.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dalam pembuatan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran.