

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membanantu manusia memasuki era global yang tak terbatas dengan berbagai macam bidang teknologi. Salah satu dari teknologi yang memberikan informasi dengan sangat marak sekali dan digunakan khalayak umum adalah internet. Teknologi informasi ini memiliki jangkauan yang sangat luas tak hanya bersifat nasional tapi seluruh dunia.

Pesatnya era global membuat berubahnya perilaku manusia terhadap perkembangan teknologi informasi. Manusia banyak yang beralih dari media konvensional seperti media cetak ke media online atau internet. Mudahnya pemanfaatan teknologi dalam hal ini internet membuat banyak orang memanfaatkannya. Pemanfaatan teknologi ini tidak hanya digunakan untuk bertukar informasi tetapi sekarang berkembang dan di gunakan sebagai media transaksi

Web adalah salah satu aplikasi populer yang berisikan dokumen-dokumen multi-media (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protocol HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang di sebut browser. Dalam perkembangannya web di bedakan menjadi dua jenis yaitu web statis dan web dinamis.

Seiring berkembangnya jaman fungsi web banyak berubah, dari yang semula hanya sebagai media informasi dan promosi, berubah menjadi media yang bisa di gunakan untuk bertransaksi maka hadirilah teknologi e-commerce. E-commerce merupakan konsep baru yang bisa di gambarkan sebagai proses jual beli barang atau jasa pada *World Wide Web* internet [1]. Dalam perkembangannya e-commerce berubah menjadi beberapa bentuk salah satunya adalah toko online (*online store*).

Disinilah peneliti melihat peluang untuk membuat sebuah website untuk kegiatan pemasaran, iklan dan bisnis. Hal ini diharapkan dapat membantu memperkenalkan *Riezfa Souvenir* yang ada di Tlogoadi Mlati Sleman dengan mudah, Karena website dilengkapi dengan fitur yang ada di media sosial. Sehingga para pengguna lebih mudah untuk melihat dan berkomentar mengenai toko *Riezfa Souvenir* tersebut.

Riezfa Souvenir adalah bisnis yang bergerak dibidang penjualan souvenir di daerah Tlogoadi Mlati Sleman. Sistem penjualan masih menggunakan sistem konvensional sehingga pemasaran menyebabkan kurang tau nya pembeli yang menyebabkan tidak naiknya profit toko *Riezfa souvenir* tersebut.

Oleh sebab itu, penulis merancang penjualan berbasis website pada *Riezfa Souvenir* untuk memdapat memudahkan user untuk mencari dan membeli souvenir yang di inginkan tanpa harus datang ke toko.

Disini peneliti menggunakan framework laravel dikarenakan laravel merupakan framework yang sedang naik daun. Ini dikarenakan para

pengembang framework ternyata masih belum puas dengan hadirnya framework-framework yang telah ada, sehingga munculah framework baru yang diberi nama laravel [2].

Berdasarkan paparan diatas, dengan ini peneliti merangkum kedalam judul skripsi yang berjudul “Analisa dan Pembuatan Website Untuk Toko Riesfa Souvenir di Tlogoadi Mlati Sleman” yang nantinya dapat berguna untuk memperkenalkan souvenir yang ada di Tlogoadi Mlati Sleman dengan mudah dan dapat membantu dalam memberikan informasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakan yang diuraikan diatas, dapat dirumuskan satu masalah sebagai berikut:

“Bagaimana menganalisis dan membuat website untuk toko Riesfa Souvenir di Tlogoadi Mlati Sleman?”

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang ada maka penyusun membuat batasan ruang lingkup sebagai berikut:

1. Website Tersebut memiliki profile toko dan informasi tentang lokasi Riesfa Souvenir dan layanan yang disediakan.
2. Website ini dibuat sebagai katalog dan promosi produk.
3. Sebagai pengambilan keputusan yang efektif bagi konsumen.
4. Software yang digunakan Laravel 5.2, Adobe Photoshop, MySQL, XAMPP.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari pelaksanaan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini untuk membangun website Toko Riesfa *Souvenir* dengan informasi yang lengkap sehingga nantinya memudahkan user untuk mencari dan membeli souvenir yang di inginkan tanpa harus datang ke toko.
2. Menggabungkan sistem konvensional untuk membuat sebuah sistem aplikasi perangkat lunak dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

1.5 Manfaat Penelitian

Penulis mengharapkan penelitian yang ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Toko Riesfa *Souvenir*
 - a. Membantu Riesfa *Souvenir* memperluas daerah pemasaran dan mampu bersaing secara global.
 - b. Sebagai media promosi Toko Riesfa Souvenir agar dapat lebih dikenal oleh konsumen dan meningkatkan profit penjualan.
 - c. Meningkatkan kualitas pelayanan kepada pelanggan.
 - d. Memudahkan komunikasi kepada pelanggan.
2. Bagi penulis dan pembaca
 - a. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti penelitian ke dalam aplikasi nyata yang diterapkan di masyarakat.

- b. Penulis dan Pembaca akan mengetahui struktur dari analisi dan pembuatan website pada toko riezfa *souvenir* dan fungsi dari penggunaan system yang dibuat, serta penulis dan pembaca akan lebih mengetahui tentang ilmu yang berhubungan dengan website dalam implementasi system aplikasi dengan menggunakan framework laravel 5.2

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Merupakan tahapan awal di dalam pengembangan perangkat lunak yang dimulai dari identifikasi masalah, menetapkan dan mempersiapkan segala hal yang diperlukan dalam pengembangan sebuah sistem, aplikasi perangkat lunak. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data-data dan informasi yang diperlukan untuk membangun sebuah sistem aplikasi perangkat lunak dalam skripsi adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Tahapan ini dilakukan dengan mempelajari maupun mengabilkajian dari buku, jurnal, maupun artikel internet untuk dianalisis dan mampu dijadikan bahan pendukung skripsi pembuatan yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti serta sekaligus tambahan refrensi bagi penulis.

2. Metode Observasi

Merupakan metode dengan melakukan pengamatan secara langsung di lapangan terhadap permasalahan toko souvenir. Aktifitas pengelolaan

dalam pengolahan data-data toko souvenir terkadang didalamnya terdapat kesalahan yang menyangkut data barang maupun transaksi penjualan. Melakukan penganalisaan terhadap objek atau bahan yang diteliti, pengamatan ini dilakukan bersamaan dengan pencarian data yang dibutuhkan.

3. Metode Wawancara

Melakukan temulangsung dengan pihak-pihak toko dengan mengajukan pernyataan terkait mengenai input dan *output* data barang dan transaksi penjualan tersebut, guna memperoleh data dan informasi yang dapat dijadikan acuan dalam menentukan solusi terbaik.

1.6.2 Metode Analisa

Merupakan tahapan menganalisis sistem yang akan dibangun. Apapun analisis yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Analisis yang digunakan adalah SWOT.
2. Analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari kebutuhan sistem atau *system requirement type* kebutuhan (operasional, keamanan, informasi, kinerja, politik, dan budaya), kebutuhan fungsional, teknik pengumpulan kebutuhan.
3. Analisis kelayakan sistem yang terdiri dari studi kelayakan (kelayakan teknis, kelayakan operasional, kelayakan hukum, kelayakan ekonomi).

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan (*Designing*) adalah tahapan penerjemah dari keperluan data yang telah dikumpulkan atau penggambaran aplikasi yang akan dibangun. Proses-proses yang dilakukan dalam tahapan perancangan ini terdiri dari:

1. *Physical design* mencakup perancangan antar muka (*interface*) yang menggambarkan dari suatu program dan juga tampilan suatu aplikasi yang mampu berinteraksi dengan dirinya sendiri, sehingga sistem aplikasi perangkat lunak tersebut dapat berinteraksi dengan *user* yang menggunakannya. Perancangan *database* yang akan digunakan dalam pembuatan sistem aplikasi ini menggunakan MySQL.
2. *Logical design* yang mencakup perancangan arsitektur yang menentukan hubungan diantara element-element struktur utama dari suatu program dengan metode *Flowchart* dan *Data Flow Diagram* (DFD).

1.6.4 Metode Pengembangan

Tahapan ini dilakukan proses mengidentifikasi dan menterjemahkan dari keperluan data atau pemecahan masalah yang telah direncanakan ke dalam Bahasa pemrograman computer. Aktifitas selain itu yang dilakukan dalam tahapan sistem ini adalah pengujian (*testing*) dan penerapan perangkat lunak dalam lingkungan sistem yang telah diidentifikasi sebelumnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Tahapan ini dilakukan proses mengidentifikasi dan menterjemahkan dari keperluan data atau pemecahan masalah yang telah direncanakan ke dalam Bahasa pemrograman computer. Aktifitas selain itu yang dilakukan dalam tahapan sistem ini adalah pengujian (*testing*) dan penerapan perangkat lunak dalam lingkungan sistem yang telah diidentifikasi sebelumnya.

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakan, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini membahas teori-teori yang berdasaripembahasan secara rinci, dapat berupa definisi atau model matematis yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Landasan teori dalam bab ini dikelompokan menjadi empat, yaitu teori dasar mengenai sistem, teori dasar mengenai web, teori analisi dan perancangan serta tusjuan umum yang meliputi tujuan pustaka dan tinjauan perangkat lunak.

BAB III. ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini akan membahas tentang analisi sistem dan perancangan sistem. Analisis sistem yang dimulai dari melakukan studi pendahuluan, identifikasi masalah, memahami kerja sistem yang ada, hasil SWOT (*Strengths, Weaknesses, Oppeortunities and Threats*), analisis kebutuhan, analisis studi kelayakan. Perancangan sistem meliputi perancangan struktur

menu, perancangan basis data, perancangan proses, serta perancangan *interface* dan proses *scripting*.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMEBAHASAN

Bab ini membahas tentang implementasi dari aplikasi yang dirancang yang meliputi cara instalasi aplikasi dan penoperasian aplikasi, tampilan desain dan pembahasan, dan menganalisa jalanya aplikasi serta kehandalan sistem.

BAB V. PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang dapat diperoleh secara keseluruhan dari uraian-uraian bab sebelumnya dengan disertai saran-saran mengenai hasil dari sistem aplikasi yang telah dibuat agar dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi perkembangan sistem aplikasi untuk masa yang akan datang.

DAFTAR PUSAKA

Bab ini berisi tentang pustaka yang berisi penulisan sebagai acuan dan bahan dalam pembuatan sistem aplikasi dan penyusunan skripsi.