

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam hidup yg modern ini, akses *internet* dapat dengan mudah didapatkan dengan harga yang sangat murah, dan jangkauan akses yang sangat luas. Sehingga beberapa orang sangat bergantung dengan *internet*. Dan juga *internet* banyak menyediakan tentang kebutuhan – kebutuhan yang penting untuk dilakukan dalam masyarakat luas. Tidak hanya itu, *internet* juga menyediakan informasi berbentuk catalog atau contoh barang yang tersedia yang ditampilkan dalam bentuk gambar pada *website*. *Website* sendiri merupakan suatu fasilitas yang terdapat dalam *internet* menghubungkan antara pengguna (*user*) dengan komputer yang berintegrasi dengan *User interface* (UI) yang memudahkan pengguna dalam menjalankan *website* tersebut. Para pengguna *internet* juga dapat mengakses *internet* baik melalui komputer maupun ponsel pintar (*SmartPhone*) untuk melihat apa yang diinginkan di *internet*, dalam contoh : membeli maupun melihat apa yang diinginkan.

Dalam latar belakang masalah ini, saya membahas tentang perusahaan yang bernama produk begins yang menjual produk-produk seperti sepatu, baju, celana, topi dan lain sebagainya melalui *internet*. Tentunya di era *internet* pada saat ini pemesanan masih dikeluhkan pelanggan dikarenakan input atau pemesanan masih dilakukan secara manual sehingga menyulitkan pelanggan dalam membeli dan melakukan pemesanan produk. Tentunya perusahaan bernama

Begins ini sangat memerlukan suatu sistem informasi berbasis *website* sebagai pendukung dan peningkatan kualitas promosi dan penjualannya.

Website ini dibuat bertujuan untuk memberikan informasi bagi calon pemesan produk begins tentang stok pakaian, catalog paket pakaian memberikan informasi tentang paket produk begins yang tersedia. *Website* resmi yang akan saya buat ini diharapkan akan membuat citra baik bagi produk begins ini dan memberikan kemudahan bagi pelanggannya untuk memesan maupun membatalkan pesanan dalam melakukan transaksinya.

Dari uraian diatas penulis tertarik untuk mengambil judul : **“Analisis Dan Perancangan Website Sebagai Media Promosi dan Penjualan Online Produk Begins Yogyakarta”**. Semoga dengan pembuatan *website* ini perusahaan produk begins semakin maju dan memiliki pencitraan yang baik untuk para pelanggannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan “latar belakang masalah” yang saya jelaskan diatas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sistem informasi berbasis *website* pada produk begins sebagai media promosi dan informasi ?
2. Bagaimana merancang sistem informasi *website* yang efektif, efisien dan berintegrasi UI (*User Interface*) yang baik dari sisi pengembangan dan

penggunaan. Dan juga *website* yang dapat melakukan interaksi yg baik antara *Admin* dan *User*, dan menyajikan informasi lebih memadai?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini ditentukan agar pembahasan dapat dilakukan secara searah, mudah, dan sesuai dengan tujuan utama penelitian, sehingga tujuan utama penelitian ini dapat tercapai. Untuk menghindari meluasnya masalah yang akan dibahas, maka penelitian dan perancangan sistem ini akan dibatasi pada masalah – masalah berikut :

1. Lingkup penelitian dibatasi pada produk *begins* dan sebagai objek dalam pembuatan *website* sebagai media informasi, pemesanan, dan promosi.
2. Fitur – fitur yang ada didalam *website* : Beranda, Pemesanan, Tentang Kami, Galeri, Buku tamu, Kontak Kami.
3. Kegiatan pemesanan dan pembelian hanya dapat dilakukan oleh member/anggota yang telah terdaftar dalam *website*.
4. Data yang digunakan berasal dari produk *begins* sendiri untuk melakukan validitas.
5. **Software Yang Digunakan**

1. Php

PHP adalah singkatan dari "PHP: *Hypertext Preprocessor*", yang merupakan sebuah bahasa *scripting* yang terpasang pada HTML. Sebagian besar sintaks mirip dengan bahasa C, Java dan Perl, ditambah beberapa fungsi PHP yang spesifik.

2. MySql

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (DBMS) yang *multithread*, dan *multi-user*. MySQL adalah implementasi dari sistem manajemen basis data relasional (RDBMS).

3. Apache

Apache adalah sebuah nama web server yang bertanggung jawab pada *request-response* HTTP dan *logging* informasi secara detail (kegunaan dasarnya).

1.4 Maksud dan Tujuan

1. Merancang dan membuat *website* pada produk begins berbasis *Website*
2. Mengembangkan sistem informasi promosi dan pemesanan yang lama ke sistem informasi yang berbasis teknologi komputerisasi agar lebih efektif dan efisien.
3. Merancang *website* yang dapat melakukan penyampain informasi dan promosi yang lebih memadai baik dari sisi nilai dan pemanfaatan.
4. *Website* yang dapat mengolah data seperti melakukan buat, *update*, edit dan hapus data seperti : data admin, data informasi, dan data testimoni.

1.5 Metode penelitian

Untuk memperlancar skripsi ini maka diperlukan adanya metode penelitian untuk mengumpulkan data yang sesuai atau yang dibutuhkan. Data yang diperoleh kemudian diolah dan akan dipakai untuk analisis dan perancangan aplikasinya. Metode – metode yang digunakan yaitu :

1. Tahap pengumpulan data

Pelaksanaan penelitian ditujukan untuk memberikan kemudahan dan pemahaman terhadap sistem yang berjalan. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data-data dengan kebutuhan dalam proses penyusunan. Adapun metode yang akan dilakukan dalam pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Metode observasi

Merupakan suatu metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung terhadap seluruh kegiatan yang dilakukan oleh personal pada objek penelitian yang akan diteliti.

2. Metode Wawancara

Mengadakan tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang berkepentingan dalam pencarian informasi mengenai penelitian objek atau pengumpulan data dengan cara meneliti langsung, mengajukan pertanyaan- pertanyaan yang sesuai dengan cara masalah yang akan dipecahkan.

3. Metode Analisis

Perancangan sistem informasi penjualan dan pemesanan ini menggunakan metode SWOT, dalam metode SWOT terdiri dari:

1. Kekuatan (*Strenghts*).
2. Kelemahan (*Weakness*).

3. Peluang (*Opportunities*).
 4. Ancaman (*Threats*).
4. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah metode Analisis dan Design Terstruktur (*Structured Analysis and Design / SSAD*). Didalam metode ini meliputi: kamus data, model data logik, ERD, DFD, dan STD.

2. Metode Pengembangan Sistem

Prototype adalah suatu proses pembuatan *software* yang bersifat berulang dan dengan perencanaan yang cepat yang dimana terdapat umpan balik yang memungkinkan terjadinya perulangan dan perbaikan *software* sampai dengan *software* tersebut memenuhi kebutuhan dari si pengguna.

3. Metode Testing

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

Black-Box Testing merupakan pengujian yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak, *tester* dapat mendefinisikan

kumpulan kondisi *input* dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program. *Black box testing* berfokus pada kebutuhan fungsional pada software, berdasarkan pada spesifikasi kebutuhan dari *software*. *Black box testing* bukan teknik alternatif daripada *white box testing*. Lebih daripada itu, ia merupakan pendekatan pelengkap dalam mencakup *error* dengan kelas yang berbeda dari *metode white box testing*. *Black box testing* melakukan pengujian tanpa pengetahuan detail struktur internal dari sistem atau komponen yang dites, juga disebut sebagai *behavioral testing*, *specification-based testing*, *input/output testing* atau *functional testing*.

Gray box testing adalah metode pengujian perangkat lunak yang adalah kombinasi dari *Black box testing* dan *White box testing*. Dalam *Black box testing*, struktur internal dari *item* yang sedang diuji tidak diketahui *tester* dan *White box testing* struktur internal di dikenal. Dalam pengujian *Gray box testing*, struktur internal sebagian dikenal. Ini melibatkan akses ke internal data struktur dan algoritma untuk tujuan merancang uji kasus, tetapi pengujian pada pengguna, atau tingkat *Black box*. *Grey-box*, berusaha menggabungkan kedua metode diatas, mengambil kelebihan keduanya, mengurangi kekurangan keduanya. Teknik verifikasi modern menerapkan *combine-method* ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun dalam V Bab. Masing-masing bab diuraikan sebagai berikut :

3.1 BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan seluruh permasalahan yang melatarbelakangi skripsi ini dibuat. Yaitu membahas tentang rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

3.2 BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang dasar-dasar teori yang dijadikan acuan dan sebagai sumber dalam penulisan skripsi. Berisi tentang materi-materi atau pengetahuan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti, tinjauan umum mengenai objek penelitian serta penjelasan tentang perangkat lunak (*Software*) yang digunakan dan perangkat pendukung lainnya.

3.3 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada Bab ini memaparkan seluruh analisa pada pada produk begins yang meliputi analisis kelemahan *system*, analisis kebutuhan *system*, analisis kelayakan *system* dan perancangan yang meliputi perancangan proses, perancangan basis dan *interface*.

3.4 BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan tahap-tahap produksi sistem, hasil-hasil dari tahapan penelitian dan pembahasan program , dari tahapan analisis sistem , implementasi desain dari sistem , perancangan database , hasil uji coba sistem dan pemeliharaan sistem.

3.5 BAB V PENUTUP

Pada Bab ini akan berisikan kesimpulan dari peneliti dan saran – saran yang bersifat konstruktif untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dari masa mendatang.

3.6 LAMPIRAN

Memuat keterangan tambahan tentang listing program dan tabel program

