

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1.1 Latar Belakang Masalah

Komputer dan internet merupakan dunia yang mengubah dunia ini, termasuk dunia kita. Dunia kita telah diubah oleh internet. Mula-mula sektor perekonomian, kemudian segala aspek dalam kehidupan juga berubah. Mulai dari akses informasi, komunikasi, sosialisasi, gaya hidup, pekerjaan, pendidikan, bahkan sampai pada bidang-bidang yang paling pribadi dari kehidupan manusia modern berhubungan dengan internet. Semua hal tersebut membuka sebuah peluang bagi industri baru. *The new economy* adalah sebuah paradigma baru yang dibawa oleh sebuah paradigma lain yang bernama internet. Dalam paradigma tersebut, *e-commerce* dapat dikatakan sebagai komponen utamanya. Fenomena *e-commerce* ini pula yang membawa sebuah dogma baru dalam dunia bisnis. Kesetaraan yang besar dan kecil, konglomerat dengan kaki lima. Oleh karena itu jargon yang berlaku dalam dunia ini telah berubah, bukan lagi *the big eats the small*, melainkan *fast eats the slow*. Siapa yang gesit dia yang menang. [1]

Dony Sport adalah toko olahraga yang menjual berbagai peralatan olahraga. Dony Sport sendiri akan mengembangkan penjualannya agar masyarakat luas dapat mengenal produk-produknya.

Saat ini proses penjualan pada Dony Sport masih menggunakan sistem manual, yaitu melalui brosur atau orang lain yang langsung datang ke Toko Dony Sport untuk melihat barang/peralatan yang di inginkan, yang mana sistem tersebut memerlukan biaya yang tak sedikit.

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diambil penelitian berjudul "Perancangan Dan Pembuatan Website Untuk Media Pemasaran Pada Toko Dony Sport di Purworejo" yang dirasa sangat berpeluang untuk media promosi dan penjualan. Diharapkan dengan adanya sistem ini dapat membantu permasalahan yang terjadi pada sistem informasi penjualan yang ada di Dony Sport.

## 1.2 Rumusan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

"Bagaimana Merancang dan Membuat Website Untuk Media Pemasaran Pada Toko Dony Sport di Purworejo ?".

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam penulisan tugas akhir ini, ruang lingkup permasalahan hanya dibatasi sebagai berikut :

1. Pembuatan sistem menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* MYSQL.
2. Ruang lingkup penelitian hanya dilakukan pada Toko Dony Sport.
3. Sistem informasi yang dibangun hanya sampai konfirmasi produk yang dipesan saja.
4. Pembayaran hanya dilakukan secara manual (*manual payment*) melalui *transfer* antar bank.

5. Sistem informasi yang dibangun menggunakan jasa pengiriman dari pihak ketiga dengan inputan ongkos kirim manual.
6. User yang terdapat dalam sistem di bedakan menjadi 3 (tiga), yaitu admin, karyawan, dan member.
7. Penelitian ini hanya di batasi sampai tahapan pembuatan Website dan testing atau pengujian saja.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan sebagai adalah untuk merancang dan membuat website sebagai media pemasaran pada Toko Dony Sport di Purworejo.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penulis berharap dalam penyusunan skripsi ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

##### **1. Bagi Penulis**

- a. Merupakan bentuk implementasi dari ilmu yang diperoleh selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- b. Mendapatkan pengalaman dan wawasan baru yang dapat digunakan untuk mengembangkan diri dalam persaingan dunia kerja nantinya.

## 2. Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Skripsi ini dapat digunakan sebagai acuan referensi bagi mahasiswa lain yang melakukan penelitian yang serupa.

## 3. Bagi Toko Olahraga Dony Sport di Purworejo

Hasil dari skripsi ini diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan penjualan di toko olahraga Dony Sport di Purworejo.

### **1.6 Metode Penelitian**

Metode penelitian sangat diperlukan untuk mendapatkan bukti kebenaran untuk mendapatkan bukti suatu konsep dan teori serta untuk menemukan dan menguji suatu pengetahuan. Adapun metode yang digunakan adalah sebagai berikut :

#### **1.6.1 Pengumpulan Data**

Pengumpulan data digunakan untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam sebuah penelitian.

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah:

##### **1. Metode Observasi**

Metode observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu obyek dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang diamati.

## 2. Metode Wawancara

Metode wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pengumpul data terhadap nara sumber atau sumber data.

## 3. Metode Dokumentasi

Metode dokumenter adalah cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip-arsip dan buku-buku tentang pendapat, teori atau hukum yang berhubungan dengan masalah penelitian.

## 4. Studi pustaka

Metode studi pustaka adalah mengumpulkan data dengan membaca buku-buku yang relevan untuk membantu di dalam menyelesaikan dan juga untuk melengkapi data yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

### 1.6.2 Metode analisis

Metode analisis merupakan metode yang digunakan untuk memecahkan kendala atau masalah pada suatu objek. Pada tahap ini data yang terkumpul akan dilakukan pemecahan sehingga akan mempermudah dalam menemukan solusi dari masalah suatu objek.

### 1.6.3 Metode perancangan

Perancangan yang dilakukan setelah mendapat kebutuhan alam bentuk konsep di ubah menjadi spesifikasi yang real. Dalam tahapan ini melakukan perancangan terhadap proses, database maupun interface. Rancangan yang di gunakan meliputi Flowchart, DFD dan ERD.

#### 1.6.4 Tahap Pengembangan

Pada tahapan pengembangan ini menggunakan konsep SDLC (*software development life cycle*) yang mendasari berbagai jenis metodologi pengembangan perangkat lunak. Metodologi- metodologi ini membentuk suatu kerangka kerja untuk perencanaan dan pengendalian pembuatan sistem informasi, yaitu proses pengembangan perangkat lunak.

#### 1.6.5 Metode testing

##### 1. Black Box

Black box testing adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak..

##### 2. White Box

Pengujian dilakukan berdasarkan bagaimana suatu software menghasilkan output dari input . Pengujian ini dilakukan berdasarkan kode program.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini terdiri dari lima bab yang akan menggambarkan secara menyeluruh permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini. Pembagian bab tersebut sebagai berikut :

## BAB I. PENDAHULUAN

Berisi penjelasan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

## BAB II. LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan di jelaskan tentang tinjauan pustaka, dasar teori dan metode analisis.

## BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan di jelaskan tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, dan perancangan sistem.

## BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Merupakan bab yang akan di jelaskan tentang bimplementasi database, interface, pengujian sistem dan kompilasi program.

## BAB V. PENUTUP

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran dari permasalahan yang telah dibahas dalam laporan ini untuk pengembangan lebih lanjut