

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dewasa ini mengalami kemajuan yang sangat pesat, khususnya dalam bidang teknologi informasi. Teknologi informasi yang baik akan memudahkan sebuah perusahaan untuk memasarkan atau mempromosikan produk dan jasa kepada para konsumen, sehingga dengan mudah perusahaan dapat memenangkan persaingan yang semakin ketat seperti sekarang ini. Informasi sangat penting bagi setiap badan usaha, sebab informasi mengarahkan dan memperlancar dalam kegiatan sehari-hari.

Pabrik & Grosir Kaos Polos Joga87 Yogyakarta adalah toko yang bergerak dibidang *fashion* yang ingin mengembangkan tokonya dalam bidang informasi. Salah satu keinginan yang masih belum terlaksana adalah pembuatan website yang memanfaatkan teknologi berbasis internet, karena selama ini Pabrik & Grosir Kaos Polos Joga87 Yogyakarta dalam melakukan promosi dan pemasaran produk kepada masyarakat menggunakan *sticker* dan spanduk. Saat ini toko Joga87 masih menggunakan sistem penjualan konvensional, dimana pelanggan harus mendatangi toko untuk memilih dan membeli barang yang diinginkan. Kondisi ini menimbulkan kesulitan berbelanja bagi konsumen yang berada diluar kota Yogyakarta yang tidak bisa datang langsung ke Toko Joga87. Hal ini mengakibatkan kinerjanya sedikit kurang efektif dan efisien yaitu dalam memuat informasi yang masih terbatas, proses *update* yang relatif kurang menguntungkan baik menyangkut waktu dan biaya, dan proses jual beli yang kurang efektif.

Seiring berkembangnya teknologi informasi, internet merupakan salah satu contoh teknologi informasi yang paling efektif untuk menyebarkan informasi, karena internet merupakan media komunikasi yang dapat diakses di seluruh dunia. Melalui internet, informasi lebih cepat menyebar, sehingga memungkinkan banyak orang melakukan berbagai jenis kegiatan. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan adalah perdagangan elektronik atau yang biasa dikenal dengan *E-Commerce*.

Berdasarkan hasil wawancara dari pihak toko Jogja87 Yogyakarta serta mengacu dari permasalahan diatas yang menjadi latar belakang untuk Merancang Dan Membangun Website Toko Online Pada Jogja87 Yogyakarta.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka penulis merumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah "Bagaimana Merancang Dan Membangun Website Toko Online Pada Jogja87 Yogyakarta?".

### **1.3 Batasan Masalah**

Setelah mengetahui begitu pentingnya perubahan sistem yang sudah ada dengan sistem yang baru, maka diperlukan batasan-batasan masalah untuk menjaga agar tidak terjadi pelebaran masalah. Pada sub bab ini akan dijelaskan tentang batasan masalah agar pembahasan skripsi ini benar-benar terarah. Batasan masalah tersebut meliputi :

1. Sistem informasi ini digunakan untuk pemesanan dengan memilih gambar produk yang diinginkan.
2. Memberi informasi tentang produk yang dijual Jogja 87.

3. Sistem dirancang tidak untuk pembayaran, karena pembayaran dilakukan via transfer rekening Bank.
4. Perangkat lunak yang digunakan adalah server Apache dengan database MYSQL menggunakan *script* PHP, *software* pendukung Adobe Dreamweaver CS6, Adobe Photoshop CS6, Brackets, Sublime Text.
5. Sistem belum mampu mengatasi jumlah pesanan lebih dari 1000 pemesan.
6. Sistem belum mampu mendeteksi perbedaan metode pembayaran jika ada dua user yang membeli dalam waktu dan hari secara bersamaan.

#### **1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian**

Maksud dan tujuan dari penelitian skripsi ini adalah :

1. Menghasilkan suatu sistem secara *online*.
2. Membantu perusahaan dalam informasi pemasaran.
3. Membantu perusahaan dalam mengolah pemesanan secara *online*.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian yang dilakukan memberikan beberapa manfaat antara lain :

1. Bagi penulis
  - a. Memperoleh gelar sarjana komputer UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
  - b. Mengembangkan ilmu serta teori yang telah didapatkan selama masa perkuliahan untuk persiapan dunia kerja.
2. Bagi Pengguna Sistem

Mempermudah dalam pengolahan data pemesanan dengan menggunakan sistem yang sudah terkomputerisasi.

### 3. Bagi Pembaca

Dapat dijadikan literatur dalam pembuatan dan penyusunan laporan tugas akhir.

## 1.6 Metode Penelitian

### 1. Wawancara

Penulis melakukan wawancara langsung dengan pemilik toko Jogja87 Yogyakarta untuk mendapat informasi.

### 2. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan membaca buku untuk mendapatkan bahan tambahan yang bersifat teoritis dan relevan yang dapat menunjang laporan yang berkaitan dengan topik yang diambil serta pemecahan masalah yang ada.

### 3. Analisis SWOT

Analisis SWOT merupakan metode perancangan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) dalam suatu proyek atau suatu spekulasi bisnis.

### 4. Perancangan

#### a. Data Flow Diagram (DFD)

*Data Flow Diagram* merupakan alat untuk membuat diagram yang serbaguna, DFD terdiri dari notasi penyimpanan data (*data store*), proses (*process*), aliran data (*flow data*), dan sumber masukkan (*entity*).

#### b. Context Diagram (top level)

*Context diagram (top level)* merupakan bagian dari *data flow diagram* (DFD) yang berfungsi memetakan model lingkungan yang dipresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem.

c. *Diagram Overview (level 0)*

*Diagram overview (level 0)* menerangkan atau menguraikan beberapa kegiatan atau proses pada *context diagram*. *Diagram level 0* digunakan untuk memperinci proses yang ada pada *context diagram*.

d. *Diagram Rinci (level 1)*

*Diagram rinci (level 1)* dijelaskan secara rinci proses yang terjadi pada sistem yang ada pada *diagram overview (level 0)*.

e. *Flowchart*

Bagan alir (*flowchart*) adalah bagan yang menggambarkan urutan instruksi proses dan hubungan satu proses dengan proses lainnya menggunakan simbol-simbol tertentu, bagan alir digunakan sebagai alat bantu komunikasi dan dokumentasi.

5. PHP

PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*) merupakan bahasa *server-side scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web dinamis, perintah PHP akan dieksekusi server kemudian hasilnya dikirimkan ke browser dalam format HTML.

6. Pengujian Sistem

a. *Black Box Testing*

*Black Box Testing* adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak.

*b. White Box Testing*

*White Box Testing* merupakan pengujian yang didasarkan pada pengecekan terhadap detail perancangan menggunakan struktur kontrol dari desain program secara prosedural.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Penulis skripsi ini secara sistematis dan terencana dibagi menjadi 5 bab, masing-masing bab adalah sebagai berikut :

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Landasan teori menjelaskan tentang teori-teori yang dipakai dalam mendukung penelitian yang dapat dijadikan dasar untuk pemecahan masalah dan dilakukan studi pustaka sebagai landasan dalam melakukan penelitian.

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

Menjelaskan tentang gambaran umum objek penelitian, analisis, rancangan implementasi, dan proses pembuatan. Perancangan sistem menggunakan DFD (Data Flow Diagram) dan ERD (Entity Relational Diagram).

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

Menjelaskan tentang implementasi sistem. Implementasi menggunakan MYSQL sebagai DBMS dan PHP sebagai bahasa pemrogramannya.

**BAB V : PENUTUP**

Berisi keimpulan dari pembahasan secara menyeluruh dari pembuatan sistem dan saran yang ditujukan kepada pihak terkait.

**DAFTAR PUSTAKA**