

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu dan teknologi yang begitu pesat ini turut membantu perkembangan peradaban manusia di era peradaban yang baru yaitu era Teknologi, dimana teknologi diciptakan dan digunakan untuk mempermudah kegiatan dan aktivitas manusia sehari-hari. Komputer tidak hanya sebagai alat ketik ataupun penelisan saja, komputer kini sudah digunakan untuk meningkatkan produktifitas kerja sehari-hari

Adanya alasan di atas perlu dibuat layanan untuk memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk saling berbagi informasi yang menarik dan bermanfaat melalui aplikasi berbasis *Website*. *Website* adalah suatu halaman *web* yang saling berhubungan berada pada sebuah server yang sama berisikan kumpulan-kumpulan informasi yang disediakan dari perorangan, kelompok maupun organisasi. *Website* merupakan kumpulan dari informasi, gambar, suara, dan gabungan dari itu semua yang berbentuk statis maupun dinamis mengenai suatu objek yang ditujukan oleh semua orang dan disebarluaskan melalui internet. Objek tersebut bisa berupa profil perusahaan, iklan, e-commerce dan lain-lain.

Proses sarana *Service* pada toko DSSync masih dilakukan dengan cara dokumentasi. Hal itu dilakukan dengan cara menuliskan semua data *Service* pada *document* pada Komputer. Data yang disimpan bisa saja hilang. Yang diutamakan dari DSSync adalah Layanan, memperbaiki perangkat keras maupun perangkat

lunak dan pengenalan penggunaan perangkat lunak pada Macbook, iPhone, iPod maupun iPad. Sebelumnya DSSync sendiri sudah mempunyai *website*, tapi hanya sekilas *Company Profile* dan berita-berita mengenai produk Apple.

Dari latar belakang di atas dapat diambil judul penelitian “Perancangan Sistem Pengelolaan Layanan Berbasis *Web* pada Toko DSSync”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas, di atas dapat diambil rumusan masalah “Bagaimana membuat sistem informasi pengelolaan layanan pada toko DSSync dengan berbasis *web*.”

1.3 Batasan Masalah

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

1. *Website* ini digunakan sebagai sistem informasi, yang bertujuan memberitahukan kepada pelanggan.
2. Pelanggan hanya bisa melihat hasil *service* dan total biaya.
3. Admin hanya melakukan pendataan pada *service* dan *client* sedangkan Superadmin hanya mengelola *website* DSSync.
4. Sistem yang dibangun dapat di buat *online*.
5. Demo dan program hanya dilakukan pada localhost.
6. Penggunaan Adobe Photoshop sebagai design pertama pembuatan *website*.

7. Penggunaan XAMPP sebagai *database, web server local*.
8. Penggunaan Sublime text 2 sebagai tempat penulisan *code*.
9. Tidak Membahas keamanan sistem.
10. Pada proses SDLC, hanya sampai sebatas *testing*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian di atas adalah sebagai berikut:

1. Membuat sistem informasi pengelolaan layanan berbasis *web* pada toko DSSync.
2. Sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi pada Program Pasca Sarjana Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Penulis
 - a. Menambah pengetahuan dalam pembuatan aplikasi berbasis *website*.
 - b. Menambah pengalaman penulis untuk menerapkan ketrampilan dan keahlian dalam menghadapi berbagai masalah yang ada di lapangan sesuai dengan bidangnya.
2. DSSync
 - a. Membantu perkembangan perusahaan.

- b. Mempermudah DSSync mengelola *service* yang didapatkan dari *client*.
- c. Membantu DSSync lebih dekat dengan *client*.

3. Umum

Semoga dapat diterima sebagai referensi untuk perkembangan yang lebih baik lagi. Dan dapat digunakan untuk kepentingan umum lainnya. Penelitian ini dapat menambah wawasan masyarakat luas tentang teknologi aplikasi berbasis *website* yang sudah maju begitu pesat.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam analisis dan perancangan program ini adalah sebagai berikut.

1. Wawancara

Pada metode ini penulis melakukan wawancara terhadap pemilik toko DSSync untuk memenuhi kebutuhan *requirement* dari system toko sendiri. Apa yang diinginkan oleh pemilik toko akan dijelaskan secara rinci di metodologi ini.

2. Metodologi kepustakawan:

Pada metode ini ini melakukan observasi pada buku-buku maupun jurnal yang sudah ada sebagai referensi dari pembuatan sistem informasi ini

3. Konsultasi

Melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing serta berdiskusi dengan orang yang mengerti bidang pemrograman *web* untuk mendapatkan saran serta masukan yang bermanfaat dalam proposal skripsi ini.

Sedangkan Metodologi pengembangan system yang akan digunakan adalah Waterfall, langkah-langkah dari waterfall adalah:

1. Analisis Kebutuhan Sistem
2. *Design*
3. Implementasi dan *unit testing*
4. *Integration* dan *System testing*
5. Operasi dan pemeliharaan (tidak dilakukan)

1.7 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian

Gambaran garis besar mengenai hal-hal yang akan dibahas dalam laporan skripsi ini terdiri dari lima bab, yaitu:

Bab I

Pendahuluan

Dalam bab pendahuluan materinya sebagian besar berupa penyempurnaan dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan laporan penelitian.

Bab II

Landasan Teori

Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, yang dijadikan dasar teori dari analisis dan pengembangan, menguraikan teori-teori yang mendasari tulisan/laporan, metode penelitian, dan pembahasan secara detail, dapat berupa bahasan dari referensi yang dijadikan rujukan.

Bab III

Analisis dan Pembuatan Sistem

Bab ini berisi tentang gambaran umum objek penelitian, analisis dan perancangan sistem, rancangan basis data dan rancangan antarmuka yang akan digunakan aplikasi untuk berinteraksi dengan pengguna.

Bab IV

Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini, dipaparkan hasil program yang dibuat, pengujian aplikasi, dan hasilnya serta cara menggunakan aplikasi tersebut

Bab V

Penutup

Berisi kesimpulan dan saran.