BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam sebuah bisnis jual beli, luas pasar sangat mempengaruhi hasil yang akan didapatkan. Semakin luas pasar jual, maka kemungkinan konsumen melihat produk semakin meningkat sehingga kemungkinan barang terjual juga semakin meningkat. Banyak komunitas pecinta miniatur yang terbentuk, tidak hanya sebagai *hobby* tapi juga telah menjadi gaya hidup.

Di Indonesia, setiap tahunnya pengguna internet semakin meningkat. Indonesia berada di urutan 13 pada tahun 2014 berdasarkan situs http://www.internetlivestats.com/ oleh karena itu bisnis online memilik keuntungan yang lebih banyak, selain pasar menjadi lebih luas, praktis, fleksibel dan beberapa keuntungan lainnya.

Kebanyakan kendala yang terjadi terhadap pecinta miniatur yang berada jauh dari pusat kota adalah sulit menemukan toko penjual miniatur yang lengkap, jika harus selalu pergi ke kota untuk mencari miniatur akan memakan waktu, tenaga dan uang yang lebih.

Sehubungan dengan latar belakang dan kendala diatas, maka penulis mencoba merancang sebuah program penjualan miniatur berbasis web sebagai bahan penulisan tugas akhir yang dapat diakses dengan mudah dan lengkap. Dalam penulisan tugas

BINA SARANA INFORMATIKA
UNIVERSITAS

akhir ini penulis mengambil judul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Miniatur Berbasis Web”.

1.2. Maksud dan Tujuan

Adapun maksud penulisan perancangan web ini adalah sebagai berikut:

1. Memperluas daerah pemasaran, tidak hanya di pasar nasional tapi dapat juga ke pasar internasional karena internet bersifat global dan mendunia sehingga penjualan dapat meningkat.
2. Produk lebih mudah dicari dan didapatkan, transaksi juga lebih mudah, cepat dan efisien.
3. Menambah ilmu pengetahuan dan wawasan tentang perancangan sistem informasi berbasis web serta penerapan pengetahuan yamg didapat selama perkuliahan.

Sedangkan tujuan dari penulisan tugas akhir ini sebagai salah satu syarat kelulusan pada program Pendidikan Diploma III Jurusan Manajemen Informatika AMIK BSI Bogor.

BINA SARANA INFORMATIKA UNIVERSITAS

1.3. Metode Penelitian

A. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall* Sukamto dan Shalahuddin (2013:28) yang terbagi menjadi beberapa tahapan, yaitu :

1. Analisa Kebutuhan Software

   Penulis akan melakukan analisa kebutuhan untuk mengumpulkan data dengan melakukan studi pustaka pada buku atau artikel *online*, selain itu melihat dan menganalisa web yang sudah ada sebagai dasar untuk merancang aplikasi, melihat kekurangan dan kelebihan untuk kemudian dipelajari dan dijadikan bahan koreksi untuk program yang sedang dirancang oleh penulis.

2. Desain

   Pada tahap ini penulis merancang desain yang akan ditampilkan pada *front-end* dan *back-end* dimulai dari form-form dan *code listing* sesuai dengan kebutuhan dan membuat database dengan nama 'miniatur'. Arsitektur perangkat lunak menggunakan *software* yaitu *Macromedia Dreamweaver* versi 8 untuk merancang *website* dengan dilengkapi PHP dan CSS, *PHP My Admin* (PHP *Triad*) untuk pembuatan dan pengelolaan *database* dan *Mozila Firefox untuk browser*. Serta representasi antarmuka seperti merancang antarmuka login *user* dan admin.

3. *Code Generation*

   Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program.

4. *Testing*

   Dilakukan pengujian program yang telah direalisasikan dengan metode *blackbox testing* untuk kemudian dapat dilakukan penarikan kesimpulan akan program yang telah dirancang, jika telah menjadi program yang lengkap dan meyakinkan bahwa persyaratan perangkat lunak telah terpenuhi, maka program siap digunakan.

BINA SARANA INFORMATIKA UNIVERSITAS

5. *Support*

Sistem dipasang dan digunakan. Pemeliharaan terus dilakukan secara berkala, baik tentang kode, adanya malfungsi, perubahan ataupun pembaharuan.

B. Teknik Pengumpulan Data

Dalam rangka pengumpulan data untuk memenuhi penyusunan perancangan web ini, penulis melakukan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu:

1. Metode Observasi (Pengamatan)

Observasi adalah pengamatan langsung terhadap kegiatan yang diteliti pada tempat atau ruang lingkup pada proses, contohnya melihat web sejenis sebagai bahan perbandingan. Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis melakukan pengumpulan data-data yang merupakan sumber informasi secara langsung yang sangat penting untuk langkah selanjutnya dalam rangka perancangan web.

2. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah teori yang berkaitan dengan masalah yang akan dibahas melalui berbagai referensi buku di perpustakaan atau *e-book* di internet. Dalam penulisan tugas akhir ini penulis membaca, mempelajari dan melakukan perbandingan terhadap beberapa buku referensi yang penulis gunakan sebagai sumber dalam tugas akhir. Dengan metode ini penulis mengutip sumber-sumber data yang sudah tertulis dan jelas sumber datanya guna melengkapi tugas akhir.

UNIVERSITAS

1.4. Ruang Lingkup

Disini penulis membatasi ruang lingkup website yang dimana ada front end dan back end. Pada bagian front end dimulai dari peranan consumer dalam melihat produk yang dijual, memesan produk, membeli produk, melihat keranjang belanja dan juga sampai dengan melakukan konfirmasi pembayaran dan melakukan pendaftaran member sebelum membeli produk. Sedangkan back end merupakan peranan seorang admin untuk mengelola data produk, data member, kategori produk, laporan pemesanan, laporan pembayaran, hingga mengelola data admin.

1.5 Sistematika Penulisan

Dari semua bahan dan data yang diperlukan maka disusun sistematika penulisan dalam beberapa bab yang diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bagian awal dari laporan ini, penulis akan mengetengahkan sistem secara umum, maksud dan tujuan, metode penelitian, ruang lingkup dan sistematika penulisan laporan ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini, akan menjelaskan mengenai konsep dasar sistem yang dibahas dalam ruang lingkup penulisan, juga menjelaskan secara teoritis tentang sistem dan teori pendukung.

BAB III PEMBAHASAN

Akan dijelaskan tentang proses analisa perancangan web, spesifikasi rancangan web, rancangan struktur navigasi, normalisasi, spesifikasi file dan spesifikasi sistem komputer,

BAB IV PENUTUP

Di bagian ini akan dijelaskan kesimpulan dari hasil yang telah dikemukakan pada bab-bab sebelumnya