

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Sekarang ini, sangat banyak pemuda Batak yang merantau dari kampung halaman. Dilihat dari banyaknya komunitas-komunitas Batak yang dibentuk di berbagai daerah maupun universitas, seperti KMBA (Komunitas Mahasiswa Batak Atma Jaya) dari Universitas Atma Jaya Yogyakarta, KBMB (Keluarga Besar Mahasiswa Batak) dari UPN Veteran Yogyakarta dan masih banyak komunitas lainnya. Setiap komunitas Batak pasti memiliki suatu acara adat Batak yang akan dijalankan ataupun dihadirin. Maka dari itu sangat dibutuhkan pakaian dan aksesoris Batak untuk digunakan ketika menghadiri acara-acara tersebut. Namun terkadang para pemuda Batak kendala untuk membeli pakaian ataupun aksesoris perlengkapan adat Batak, karena tidak adanya toko yang menjual baju ataupun aksesoris adat Batak.

Untuk membeli pakaian-pakaian adat Batak, maka pemuda-pemudi Batak harus memesan dari saudara ataupun teman yang di kampung halaman untuk membeli dan mengirim barang tersebut dan terkadang bahan, ukuran maupun modelnya terkadang kurang sesuai dengan pesanan. Maka dari itu, dibutuhkan suatu *website* yang menyediakan pakaian adat seperti Baju, ulos dan aksesoris adat Batak lainnya. *Website* tersebut juga menyediakan fasilitas dimana *user* dapat melihat stok dari barang yang dijual.

*Website* adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa di akses seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet. *Website* merupakan komponen atau kumpulan komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara animasi sehingga lebih merupakan media informasi yang menarik untuk dikunjungi. Dewasa ini banyak orang yang menggunakan *website* untuk melakukan penjualan dengan dibuatnya *Online Shop* dimana *website* tersebut berfungsi sebagai tempat untuk menjajakan barang jualannya secara *online*, sehingga orang yang datang ke *website* tersebut dapat melihat barang jualannya.

Dari permasalahan diatas maka akan dibangun *Bajubatak.com* yang berupa sebuah *website* yang bersifat *Online Shop*, dimana *website* ini akan menjual perlengkapan adat Batak seperti baju, ulos, dan aksesoris Batak lainnya. *Website* ini akan dibangun dengan menggunakan *CodeIgniter*, dikarenakan *CodeIgniter* memiliki paket *library* yang lengkap, gampang dimengerti sehingga dapat mempermudah dalam pembangunan *website* *Bajubatak.com*. *Website* ini juga akan dilengkapi dengan database seperti MySQL. Dengan adanya *Bajubatak.com* ini, diharapkan dapat membantu pemuda pemudi Batak mempermudah mencari dan membeli perlengkapan yang sesuai dengan kebutuhan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang didapat adalah bagaimana cara membangun *Website Bajubatak.com*.

## **1.3 Batasan Masalah**

Pembahasan mengenai *website Bajubatak.com* ini dibatasi oleh beberapa hal, yaitu :

1. *Website* ini digunakan pengguna untuk membeli produk.
2. Pengguna di berikan fitur untuk melihat stok produk dan melakukan pemesanan produk.

## **1.4 Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam pembangunan *website Bajubatak.com* ini adalah untuk mempermudah pemuda pemudi Batak untuk mencari dan membeli perlengkapan yang sesuai dengan kebutuhan.

## **1.5 Metodologi Penelitian**

Metodologi penelitian yang digunakan untuk menyelesaikan pembangunan sistem aplikasi *website* ini adalah:

### **1. Studi Pustaka**

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian diperoleh dari studi pustaka. Pengumpulan data akan

dilakukan dengan mencari sumber dari buku, orang-orang yang sudah melakukan jual-beli secara *online* serta sumber dari internet yang sesuai dengan permasalahan yang dibahas.

#### 2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah untuk mengetahui keperluan apa saja yang dibutuhkan dalam membangun *website* ini.

#### 3. Desain

Desain berguna untuk menentukan bagaimana tampilan antarmuka *website* yang akan dibuat, dengan tampilan yang *simple* atau penuh dengan flash maupun suara yang dapat menghabiskan bandwidth pengguna.

#### 4. Implementasi

Implementasi merupakan persiapan saat proses pengujian melalui computer yang terhubung dengan *localhost* ataupun dengan internet melalui media hosting *website*.

#### 5. Pengujian

Tahap pengujian dilakukan dengan menggunakan Xampp dan *localhost*, agar pengembang dapat melihat *website* yang dibangun sudah sesuai dengan desain yang diharapkan apa belum.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Dalam Tugas akhir ini dipergunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metodologi dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini membahas mengenai uraian singkat hasil-hasil penelitian atau analisis terdahulu yang ada hubungannya dengan permasalahan yang akan ditinjau.

### **BAB III LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas mengenai uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan program yang dapat dipergunakan sebagai pembanding atau acuan di dalam pembahasan masalah.

### **BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK**

Bab ini menganalisis permasalahan yang akan diatasi dengan membangun model serta membahas perancangan perangkat lunak.

### **BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK**

Bab ini berisi implementasi perangkat lunak dan ulasan hasil pengujian perangkat lunak.

## **BAB VI PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan-kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Bab ini berisi tentang daftar pustaka yang dipergunakan dalam penulisan tugas akhir.