

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

*Website e-Business* yang dikembangkan dan dibangun pada saat ini begitu banyak, kata banyak itu akan menjadi masalah ketika diikuti oleh kata negatif, misalnya banyak masalah. Masalah yang ditemukan terjadi karena *website e-Business* tersebut tidak mampu mengakomodasi harapan dan kebutuhan dari pengguna akhir seperti dari aspek, fungsi, kemudahan, keamanan maupun desainnya yang akan berdampak langsung pada penggunaan dan kunjungan pada web tersebut.

Sumber dari masalah yang ditemukan dilapangan adalah seringnya *developer website* mendesain sebuah *website* hanya berdasarkan pada asumsi umum, dan perusahaan pemilik saja, tidak melalui mekanisme riset untuk menganalisis masalah sebuah *website* dalam pemenuhan harapan untuk pengguna akhir, saat ini asumsi umum yang diterapkan adalah *testing*, fase *testing* terdiri dari *requirement, desain, coding, testing*, dan *production*.

Dengan masalah diatas penelitian ini akan mencoba mengoptimalkan penggunaan *website e-Bussines* yang sesuai harapan/kebutuhan pengguna akhir, dengan melakukan riset analisis *Critical Succes Factor* menggunakan regresi berganda untuk mengakuisisi kebutuhan pengguna *website e- Business*, caranya melalui pendekatan variabel – variabel yang berindikasi mempengaruhi tingkat penggunaan dan harapan pengguna akhir.

Dalam analisis ini digunakan metode statistik yaitu model Regresi Berganda dengan empat variabel *independent* X (desain, kemudahan, keamanan, fungsi) dan satu variabel *dependent* Y (harapan).

*Project* aplikasi *website e-Business* sebagai subjek penelitian adalah web aplikasi lawan tanding futsal yang diharapkan akan menjadi *website* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna akhir yaitu penggila olahraga futsal sehingga dapat membantu pecinta futsal dalam melakukan aktifitasnya.

Oleh karena itu penelitian ini bertujuan meneliti pendekatan analisis regresi berganda dalam menentukan, *Critical Success Factor* sebuah desain web pada *e-bussiness* (study kasus website lawan tanding futsal).

## **1.2. Maksud**

1. Menganalisa faktor – faktor (*Critical Succes Factor*) desain *web e-Business* yang mempengaruhi tingkat penggunaan *web e-Business* untuk diterapkan pada web aplikasi lawan tanding futsal.
2. Memberikan layanan berbasis aplikasi web bagi pecinta futsal untuk menemukan lawan tanding futsal.

## **1.3. Tujuan**

Penelitian ini bertujuan melakukan analisis menggunakan model regresi berganda untuk menentukan desain *website e-Business* guna pemenuhan kebutuhan dan harapan pengguna akhir yang akan diimplementasikan pada sebuah aplikasi web lawan tanding futsal MagendaFutsal.

## **1.4. Batasan Masalah**

Dalam memaksimalkan pembuatan aplikasi tersebut dan untuk mencapai tujuan sesuai dengan yang diharapkan mengingat luasnya permasalahan tersebut bila dikembangkan, maka diberikan batasan – batasan masalah sebagai berikut:

1. Metode analisis statistik yang digunakan adalah analisis model regresi berganda.
2. Populasi sebagai sampel objek penelitian berasal dari Kota Yogyakarta dan sekitarnya, terdiri dari dua populasi, yaitu

Populasi *Expert* (*Programer*, dan *Developer*) dan *End User* (Pengguna web, dan Penggila olahraga Futsal).

3. Variabel yang digunakan ada 5 yaitu variabel *Dependent Y* (Harapan) dan *Independent X* (Desain, Kemudahan, Keamanan dan Fungsi).
4. Aplikasi yang akan dibangun untuk penerapan adalah aplikasi lawan tanding futsal berbasis web.

### **1.5. Metode Pengumpulan Data**

Untuk mendukung kelengkapan serta kelancaran dalam penulisan karya tulis ini dilakukan metode pengumpulan data seperti di bawah ini:

1. Observasi
2. Kuesioner
3. Studi Pustaka

### **1.6. Pemodelan Yang Digunakan**

Pemodelan yang digunakan dalam aplikasi ini yaitu:

1. DAD
2. Perancangan Tabel
3. Relasi Tabel
4. Flowchart

## **1.7. Sistematika Penulisan**

### **BAB I        PENDAHULUAN**

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, maksud, tujuan penulisan karya tulis, batasan masalah, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

### **BAB II       LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini akan dibahas sekilas mengenai analisis model regresi berganda, Pendekatan pengembangan sistem.

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

Dalam bab ini akan dibahas masalah analisis dan perancangan sistem yang dibuat, penjelasan sistem serta perancangan kebutuhan informasi, data serta perangkat keras maupun perangkat lunak dalam pengembangan sistem.

### **BAB IV      IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Dalam bab ini dibahas tentang fungsi dari tiap unit yang digunakan dalam aplikasi sistem informasi. Selain itu pada bab ini juga akan memuat tentang cara menjalankan program.

### **BAB V        PENUTUP**

Dalam bab ini akan dirangkum kesimpulan dan saran dari pembahasan yang telah disajikan.