

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses jual beli saat ini sudah sangat berkembang pesat. Dengan adanya media internet melalui sebuah Website yang dapat menyediakan segala informasi dan dapat diakses di seluruh dunia sangat membantu meningkatkan perkembangan proses jual beli. Website sangat memberikan banyak manfaat dalam dunia bisnis. Dengan menggunakan Website dapat memperluas area promosi atau area pasar hingga ke tingkat nasional maupun internasional.

Salah satu metode proses jual beli menggunakan media Website adalah metode B2C atau *Business To Customer* yaitu proses jual beli antara produsen kepada konsumen. Website bermanfaat mengurangi biaya promosi dengan menurunkan biaya pembuatan, pemrosesan dan pendistribusian, yang menggunakan kertas. Keuntungan lain adalah layanan konsumen menjadi lebih baik, proses lebih efisien, produktivitas meningkat, akses informasi lebih cepat, mengurangi biaya transportasi dan menambah fleksibilitas. Website bagi konsumen juga memiliki banyak manfaat. Konsumen dapat mencari dan memilih berbagai produk dalam Website hanya dengan melalui media internet tanpa harus mengunjungi dimana produk tersebut dijual. Tidak hanya mencari, konsumen juga dapat melakukan perbandingan produk diberbagai Website secara cepat, karena Website menyediakan informasi yang relevan secara detail dengan cepat.

VendettaDsgn sebagai salah satu pelaku bisnis pada bidang produksi kaos dan sablon yang berlokasi di Yogyakarta memiliki kualitas yang baik namun

belum terlalu dikenal oleh masyarakat luas. Metode promosi yang dilakukan masih dilakukan secara manual. Untuk itu pemanfaatan media internet menggunakan Website diperlukan untuk membantu pengembangan area promosi dengan area pasar yang lebih luas. Proses jual beli juga menjadi lebih efisien dengan melakukan transaksi secara *online*, transaksi tidak harus dilakukan secara kontak langsung namun dapat dilakukan ditempat yang berbeda kapanpun dan dimanapun untuk melakukan transaksi.

Banyaknya pelaku bisnis *online* akan menimbulkan banyak pesaing pada bidang bisnis yang sama. Untuk mengatasi hal tersebut harus ditambahkan suatu nilai lebih pada Website agar pembeli lebih tertarik untuk mengunjungi dan lebih memilih melakukan transaksi dalam Website tersebut. Maka penulis mencoba merancang sistem *custom order* yang ada di dalam Website, dimana pembeli dapat meng-*custom* barang yang akan dibeli hingga sesuai seperti apa yang diinginkan pembeli. Fitur tersebut akan menarik para pembeli melakukan transaksi dan akan meningkatkan *profit*.

1.2 Rumusan Masalah

Mengingat luasnya cakupan masalah yang timbul diatas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sebuah website yang dapat digunakan promosi VendettaDsgn?
2. Bagaimana merancang sebuah website yang dapat digunakan *customer* untuk membuat *custom order* dalam website?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka dapat diberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Web ini digunakan sebagai *company profile* dan media promosi jual beli VendettaDsgn secara *online*.
2. Pembuatan web ini terfokus pada sistem *custom order* sebagai fasilitas pembeli.
3. Proses transaksi jual beli dilakukan secara manual. Pembeli melakukan komunikasi secara langsung maupun tidak langsung dengan menghubungi *customer service* VendettaDsgn.
4. Pembuatan menggunakan aplikasi Bracket, Notepad++, Adobe Photoshop dan CorelDRAW.
5. Menggunakan bahasa pemrograman PHP.
6. Menggunakan DBMS MySQL.
7. Desain responsif dibuat menggunakan *CSS framework* Bootstrap.
8. Web diakses melalui media *desktop*.
9. Pendemoan dilakukan secara *offline*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Semakin berkembangnya metode jual beli menggunakan media internet yang sangat mudah dilakukan saat ini, akan menyebabkan semakin banyak pula pesaing yang muncul dalam persaingan jual beli. Dengan ditambahkannya sistem *custom order* dalam web dapat memberi nilai tambah dan membantu

meningkatkan penjualan, karena pelanggan ataupun pembeli dapat lebih leluasa memilih produk sesuai dengan yang diinginkan.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada:

1. Penulis

Merupakan syarat utama dalam mencapai kelulusan serta dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh penulis selama berada dalam proses perkuliahan.

2. VendettaDsgn

Membantu VendettaDsgn dalam meningkatkan promosi, pemesanan maupun penjualan produk.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk memudahkan pencarian sumber-sumber data maupun teori-teori-teori yang mendukung karya ilmiah..

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode ini mengumpulkan berbagai macam sumber yang berhubungan dengan penelitian yaitu merupakan koleksi pribadi, perpustakaan dan tulisan dari internet.

1. Metode Observasi

Metode ini mengamati secara langsung bagaimana proses bisnis yang telah diterapkan, digunakan untuk melakukan perkembangan selanjutnya agar penelitian dapat dilakukan dengan lebih efisien.

2. Metode Wawancara

Metode ini melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak VendettaDsgn untuk mendapatkan informasi mengenai bagaimana proses promosi dan jual beli yang sedang diterapkan sebagai acuan pengembangan.

1.6.2 Metode Analisis

Metode ini menggunakan analisis SWOT, digunakan untuk mengetahui berapa besar peluang yang dimiliki untuk dapat berkompetisi dengan melakukan analisis mengenai kekuatan (Strengths) proses jual beli menggunakan web, kelemahan (Weakness) proses jual beli menggunakan web, peluang (Opportunities) yang ada dalam proses jual beli menggunakan web dan ancaman (Threats) yang timbul dalam proses jual beli menggunakan web.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode ini melakukan perancangan mengenai proses, basis data, struktur menu dan antar muka pengguna, menggunakan pemodelan *Data Flow Diagram (DFD)* sebagai gambaran perancangan dari Website.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini memiliki sistematika seperti berikut sebagai gambaran secara keseluruhan agar mudah untuk dimengerti.

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi tinjauan pustaka, pendapat, menguraikan teori-teori yang mendasari tulisan atau laporan, metode penelitian, pembahasan secara deatai dan sumber lain yang dapat digunakan sebagai perbandingan atau acuan dalam pembahasan masalah.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisi deskripsi singkat obyek penelitian seperti gambaran umum perusahaan, produk dan data yang digunakan sebagai bahan penelitian, analisis terhadap permasalahan yang sedang diteliti seperti analisis kebutuhan, manfaat, analisis, kelayakan, rancangan proses, rancangan basis data, rancangan struktur menu dan rancangan antarmuka pengguna.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi rincian penerapan dari hasil rancangan dan tahap-tahap penelitian yang telah dibuat mulai dari tahap analisis, desain, implementasi desain, cara kerja pengguna dan hasil pengujian.

BAB V : PENUTUP

Berisi kesimpulan tentang penulisan dan mampu menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah. Saran untuk pengembangan selanjutnya yang layak untuk dilaksanakan untuk mengatasi kelemahan yang masih ada.