

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan berkembangnya teknologi, berkembang pula perilaku konsumen yang memanfaatkan teknologi. Salah satu yang paling diminati oleh masyarakat saat ini adalah media online atau internet. Banyak sekali berita, informasi umum, periklanan, bahkan perusahaan / instansi menggunakan media internet sebagai promosi yang berupa *website*.

Website menjadi salah satu media promosi atau penyebaran informasi melalui internet karena dianggap media yang cukup efektif dalam hal promosi. Sebuah website akan dikatakan berhasil menjadi media promosi yang sangat efektif, jika website tersebut di desain semenarik mungkin dan sesuai dengan image perusahaan / instansi agar konsumen lebih tertarik untuk melihat dan membacanya. Desain website sangat menentukan kualitas dan keindahan dari sebuah website karena desain sangat berpengaruh kepada penilaian konsumen akan bagus tidaknya sebuah website.

Monic Craft merupakan salah satu *home industri* yang sedang berkembang saat ini. Monic Craft menawarkan aksesoris seperti tas atau dompet. Selain desain yang unik, bahan dasar yang digunakan juga dari bahan alami yang ramah lingkungan seperti pandan dan nilon.

Perkembangan dalam hal teknologi dan sistem yang baru juga terus dilakukan untuk membantu pelayanan kepada para pembeli, yaitu dengan

menginformasikan serta memasarkan produk kepada masyarakat secara online melalui website.

Permasalahan yang terjadi di *home industri* Monic Craft ini diantaranya adalah dalam hal penjualan yang masih manual melalui bertatap muka langsung kepada pembeli. Cara seperti ini dirasa kurang efektif karena akan memakan banyak waktu. Ada pula masalah ketika harus menghitung jumlah produk yang terjual maupun yang masih tersedia. Petugas hanya mencatat dalam buku dimana sewaktu – waktu bisa hilang atau rusak sehingga hal ini dirasa cukup merepotkan. Permasalahan lain diantaranya adalah dalam hal promosi kepada masyarakat. Masih banyak masyarakat yang belum mengetahui tentang *home industri* Monic Craft.

Melalui tulisan ini permasalahan yang timbul di *home industri* Monic Craft akan dicoba diselesaikan. Maka dari itu akan dibuat penelitian berjudul “PEMBUATAN WEB SEBAGAI MEDIA PENJUALAN DAN PENGELOLAAN STOK BARANG PADA HOME INDUSTRI MONIC CRAFT”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan bahwa permasalahannya yaitu “Bagaimana membuat website sebagai media penjualan dan pengelolaan stok barang pada *home industri* Monic Craft?”.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat banyaknya permasalahan yang timbul dan banyaknya aspek – aspek yang dibutuhkan dalam membangun sebuah website maka diperlukan batasan – batasan yang jelas guna untuk menghindari meluasnya pemahaman dalam pembahasan. Batasan masalah dalam pembuatan Tugas Akhir ini adalah :

1. Data Member

Data member mencakup biodata / profil member.

2. User

User yang dapat mengakses website ini adalah :

- a. Admin

Sebagai administrator website dapat melakukan login admin, CRUD (Creat, Read, Update, Delete)

- b. Member

Dapat melakukan login member, melihat informasi dan melakukan transaksi pembelian.

3. Menu

Menu dalam website ini diantaranya Home, Profil, Produk, Berita, Cara Pesan, Kontak dan Login

4. Transaksi Pembayaran

Untuk transaksi pembayaran dalam website ini dilakukan dengan cara transfer via ATM.

5. Keamanan

Keamanan dalam website ini hanya sebatas penggunaan password.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membangun *website* yang digunakan untuk kegiatan penjualan dan promosi home industri Monic Craft Yogyakarta.
2. Sebagai prasyarat kelulusan studi Diploma Tiga Jurusan Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer (A. Md).

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis :
Menerapkan ilmu yang sudah penulis peroleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan penulis mendapat pengalaman dari penelitian ini yang akan berguna nantinya di masa mendatang.
2. Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta :
 - a. Sebagai dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Tugas Akhir dan perangkat lunak.
 - b. Menambah referensi bacaan di Perpustakaan, sehingga dapat menambah wawasan bagi yang akan melaksanakan penelitian selanjutnya.
3. Bagi Monic Craft Yogyakarta :
 - a. Dapat memberikan informasi dan data lebih cepat dan mudah.
 - b. Dapat dengan mudah melakukan proses peng-inputan dan dapat mempermudah petugas dalam melihat stok barang.

- c. Dapat lebih mudah dalam memberikan pelayanan – pelayanan terhadap masyarakat dengan cara masyarakat dapat mengakses Web Monic Craft.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi penelitian guna untuk memperoleh data sehubungan dengan penelitian yang dilakukan, beberapa metodenya adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Pengamatan/Observasi

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati atau mensurvey langsung guna mendapatkan berbagai informasi atau data – data yang diperlukan dalam rancangan membangun aplikasi tersebut.

2. Interview & Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara tatap muka langsung dengan pemilik dan melakukan wawancara guna menanyakan hal yang diperlukan guna melengkapi kebutuhan – kebutuhan dalam membangun aplikasi tersebut. Dan melakukan pencatatan langsung guna menjadi data asli yang nantinya akan menjadi patokan.

3. Kepustakaan

Metode pengumpulan data guna mencari referensi – referensi yang terkait dengan permasalahan, dapat dengan cara membaca buku dan literature lain yang berhubungan dengan permasalahan.

1.6.2 Metode Pengembangan Software Development Life Cycle

1. Analisis sistem, yaitu membuat analisis aliran kerja manajemen yang sedang berjalan.
2. Spesifikasi kebutuhan sistem, yaitu melakukan perincian mengenai apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem dan membuat perencanaan yang berkaitan dengan proyek sistem.
3. Perancangan sistem, yaitu membuat desain aliran kerja manajemen dan desain pemrograman yang diperlukan untuk pengembangan sistem informasi.
4. Pengembangan sistem, yaitu tahap pengembangan sistem informasi dengan menulis program yang diperlukan.
5. Pengujian sistem, yaitu melakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat.
6. Implementasi dan pemeliharaan sistem, yaitu menerapkan dan memelihara sistem yang telah dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan dasar – dasar teori pendukung yang digunakan untuk penganalisaan dan pengembangan dalam melakukan penelitian. Dan landasan teori merupakan rangkuman dari metode kepustakaan yang dilakukan oleh penulis.

3. BAB III PERANCANGAN

Bab ini akan menguraikan analisa tentang gambaran umum objek penelitian dan pada bagian ini akan dipaparkan secara jelas dari perancangan Desain *Layout*, Desain *Database* dan Desain Proses.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan implementasi dari bab 3, yaitu implementasi program dari hasil perancangan yang sudah dilakukan, dan tentunya hasil percobaan atau *testing* program.

5. BAB V PENUTUP

Merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan – kesimpulan dan beberapa saran untuk perbaikan sistem yang dihasilkan bagi yang akan meneruskan penelitian.