

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Upaya peningkatan mutu sebuah perusahaan terus menerus dilakukan demi mencapai tujuan dari sebuah perusahaan. Dalam Manajemen sebuah perusahaan tentunya mempunyai visi dan misi yang menjadi pedoman yang harus dipegang selama perusahaan tersebut berjalan. Setiap manajemen perusahaan mempunyai cara dan upaya masing-masing dalam mengembangkan perusahaan yang dikelolanya. Dalam sebuah perusahaan dagang, salah satu tujuan yang harus dicapai adalah memperoleh laba perusahaan untuk kelangsungan hidup sebuah perusahaan tersebut, dan dalam rangka mencapai tujuan tersebut berbagai upaya dilakukan salah satunya adalah pemanfaatan media promosi yang berguna untuk menarik hati masyarakat agar tertarik untuk menjadi konsumen bahkan untuk menjadi langganan.

Setiap perusahaan memanfaatkan media promosi yang beragam untuk memperkenalkan dan memasarkan produk hasil produksinya. Seiring berjalannya waktu dan perkembangan teknologi yang semakin pesat terutama dalam bidang teknologi, pemanfaatan media promosi juga semakin dikembangkan. Media promosi konvensional yang ada sebelumnya seperti media iklan surat kabar, pamflet, dan baliho. Dirasa kurang efektif dan kurang efisien karena saat ini sebagian besar kebiasaan masyarakat telah dialihkan pada sebuah teknologi yang berjalan didunia maya.

Pada era sekarang ini, teknologi internet telah menciptakan pengaruh yang luar biasa pada masyarakat. Kehidupan masyarakat saat ini tak lepas dari adanya media internet. Banyak perusahaan yang memanfaatkan hal ini terutama dalam bidang promosi. Pembuatan media sosial, forum, toko online, blog, dan website pemasaran merupakan upaya peningkatan mutu perusahaan. Pembuatan media promosi melalui internet tentunya harus sesuai dan memenuhi segi kualitas sehingga mampu memberikan keefektifan dan tepat sasaran. Oleh karena itu penulis mengambil topik mengenai analisis dan pengembangan website pemasaran Toserba Yogya Indramayu.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah diatas dapat ditarik pokok permasalahan sebagai berikut "Bagaimana membangun E-Commerce yang dapat memudahkan konsumen untuk mendapatkan informasi Departemen Store Toserba Yogya Indramayu dan transaksi penjualan secara online".

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak terlalu meluas, adapun batasan masalah dalam skripsi ini yaitu :

1. Aplikasi web ini dirancang menggunakan PHP dan MYSQL.
2. Website ini hanya membahas tentang pembuatan website untuk toko online dan menjadi suatu web yang memberikan informasi kepada user

atau pengunjung website dari kalangan masyarakat umum yang membutuhkan informasi Departemen Store Toserba Yogya Indramayu.

3. User yang menggunakan jasa ini adalah:
 1. User administrator, mempunyai hak akses untuk merubah memasukan dan mengolah data.
 2. Pengunjung (member dan non member) hanya dapat melihat tanpa merubah data yang ada.
4. Website yang dibangun memberikan fasilitas:
 - a. Register untuk member baru.
 - b. Shopping chart untuk pengunjung atau member.
 - c. Kategori produk yang dijual.
 - d. Informasi mengenai produk dan harga produk.
5. Pembayaran dilakukan dengan cara mentransfer sejumlah uang sesuai dengan harga melalui rekening yang sudah ditentukan oleh perusahaan.
6. Konfirmasi pembayaran dilakukan secara online.
7. Tidak membahas mengenai kaidah-kaidah antar muka yang baik.
8. Transaksi pembayaran dilakukan secara offline.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini sebagai berikut:

1. Untuk membuat sistem informasi pemasaran berbasis *webste*.

2. Sarana berbagi informasi anda dapat menggunakan laman yang telah dibuat untuk berbagi informasi mengenai barang atau jasa yang ditawarkan. Hal ini penting dilakukan agar pelanggan memiliki gambaran umum tentang produk yang dibutuhkan.
3. Berinteraksi dengan konsumen. Jika situs telah memiliki pengunjung tetap, maka besar kemungkinan Anda dapat membentuk basis konsumen aktif tersendiri. Jika mereka puas dengan servis dari Anda, maka konsumen ini akan dengan senang hati membagikannya pada teman maupun koleganya.

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat yang diperoleh bagi toserba yogya indramayu dalam penulisan skripsi ini sebagai berikut :

1. Meningkatkan kinerja bagi perusahaan dalam melakukan aktifitas dengan menggunakan sistem yang efektif dan efisien.
2. Meningkatkan produktifitas dalam penerimaan konsumen akan produk dan pelayanan yang ada.

Adapun manfaat yang dapat diperoleh oleh penulis dari penulisan skripsi ini yaitu:

1. Menambah pengetahuan serta pengalaman dalam penelitian untuk mengimplementasikan teori-teori yang diterima selama dibangu perkuliahan.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung dan mencatat masalah dalam hal operasional. Melalui metode ini penulis mengamati caradana masalah-masalah yang timbul sebelum sistem dibangun.

1.5.1.2 Metode Interview

Metode tanya jawab terhadap pihak yang terkait dalam bidang tertentu guna mendapatkan data-data yang dibutuhkan. Dalam hal ini penulis mewawancarai langsung pengelola departemen toserba yoga indramayu.

1.5.1.3 Metode Dokumentasi (Kearsipan)

Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mempelajari, memahami data atau informasi yang bersumber dari catatan atau dokumen-dokumen yang tersedia. Melalui metode ini penulis mencari data dari beberapa gambar atau dokumen-dokumen yang dapat dipergunakan untuk melengkapi data-data lain yang telah diperoleh.

1.5.1.4 Metode Studi Kepustakaan

Merupakan metode pengumpulan data yang mempelajari literatur-literatur yang terkait, baik dari perpustakaan maupun internet atau sumber-sumber lainnya.

1.5.1.5 Metode Analisis Sistem

Data yang dikumpulkan akan dioalah terlebih dahulu agar dapat disajikan secara lebih jelas. Penyajian data ini dilakukan dalam bentuk deskriptif untuk lebih memperjelas masalah yang dihadapi dan mempermudah dalam melakukan

suatu analisa .Analisis yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah menggunakan analisis pieces, analisis kebutuhan dan analisis kelayakan.

1.5.2 Desain Sistem

Pada tahap desain, dilakukan penyusunan perancangan sistem informasi strategis dengan melakukan rekayasa informasi yang dimodelkan dalam beberapa diagram diantaranya :

1. Diagram konteks dan data flow diagram (DFD)
2. Entity Relationship Diagram (ERD)
3. Desain database
4. Desain input dan output

Hasil analisis dan desain sistem informasi yang dilakukan akan memberikan informasi yang bersifat strategis dan dapat digunakan untuk pedoman membuat website sesuai kebutuhan penggunanya.

1.5.3 Metode Testing

1. Metode White box

adalah pengujian yang didasarkan pada pengecekan terhadap detail perancangan, menggunakan struktur kontrol dari desain program secara procedural untuk membagi pengujian ke dalam beberapa kasus pengujian. Secara sekilas dapat diambil kesimpulan white box testing merupakan petunjuk untuk mendapatkan program yang benar secara 100%.

2. Metode Black box

adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Jadi dianalogikan seperti

kita melihat suatu kotak hitam, kita hanya bisa melihat penampilannya saja, tanpa tahu ada apa dibalik bungkus hitamnya. Sama seperti pengujian black box, mengevaluasi hanya dari tampilan luarnya (interface nya), fungsionalitasnya tanpa mengetahui apa sesungguhnya yang terjadi dalam proses detilnya (hanya mengetahui input dan output).

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini perlu adanya sistematika penulisan yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan sehingga dapat digunakan sebagai acuan pokok untuk penyusunan laporan skripsi antara lain:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan materinya sebagian besar berupa penyempurnaan dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang gambaran secara singkat obyek penelitian, misalnya gambaran umum perusahaan, gambaran umum produk, serta data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi yang berkaitan dengan kegiatan penelitian kemudian analisis dan perancangan desain sistem.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan akan mengemukakan kembali masalah penelitian (menjawab rumusan masalah), bukti-bukti yang dihasilkan dan akhirnya menarik kesimpulan apakah penelitian atau kegiatan yang dilakukan sudah member manfaat nyata bagi objek penelitian.

