

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Prime Clothing dan Vendor Sablon merupakan sebuah *clothing* dan *vedor* sablon yang sedang berkembang dan bergerak dalam bidang penjualan produk garmen dan menyediakan pelayanan jasa pemesanan berbagai produk garmen seperti kaos oblong, kemeja, jaket, kemeja polo dan lain lain. Prime Clothing dan Vendor Sablon beralamat diSendangmulyo, RT. 03 RW. 04Bulu, Rembang Jawa Tengah, dan mulai merintis usahanya pada tahun 2009. Dari hasil wawancara yang penulis lakukan dengan pemilik Prime Clothing dan Vendor Sablon mengenai cara promosi dan penjualan produk, ternyata masih melakukan penjualan langsung kepada konsumen yang datang ke toko dan *workshop*, sehingga konsumen yang berada diluar kota atau jauh dari lokasi tempat penjualan akan merasa kesulitan untuk memesan atau hanya sekedar mengetahui produk yang dijual. Disamping itu proses promosi yang dilakukan juga masih menggunakan brosur sehingga masih belum seluas jika menggunakan media internet yang terbukti lebih mudah dan efektif.

Perkembangan teknologi pada masa ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan sebuah bisnis. Banyak pelaku bisnis yang telah menggunakan media internet sebagai sarana mereka untuk menjangkau pasar yang lebih luas, Sehingga dapat meningkatkan penjualan produk, dan mereka telah merasakan manfaat dari media internet sebagai media penjualan.

Melihat perkembangan para pelaku bisnis yang sudah menggunakan teknologi internet sebagai salah satu media usaha yang menjanjikan, maka Prime Clothing dan Vendor Sablon perlu penambahan terhadap sistem informasi promosi dan penjualan yang sudah berjalan selama ini dengan sistem penjualan secara online. Perusahaan membutuhkan layanan pemasaran yang baik dan aman serta mampu mengelola data produk dengan baik. Oleh sebab itu penulis mengangkat permasalahan yang ada di Prime Clothing dan Vendor Sablon sebagai topik laporan skripsi dengan judul **“Perancangan Website Sebagai Media Informasi dan Promosi di Prime Clothing dan Vendor sablon Rembang”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi rumusan masalah diantaranya:

1. “Bagaimana membangun sebuah sistem informasi berbasis *website* sebagai media promosi dan penjualan pada Prime Clothing dan Vendor Sablon yang dapat di *update* dengan mudah pada waktu yang diinginkan dan menyediakan *database* produk sebagai media penyimpanannya?”.
2. Bagaimana memanfaatkan media website agar mempermudah masyarakat luas dalam mengakses segala informasi Prime Clothing dan Vendor Sablon?

1.3 Batasan Masalah

Ada beberapa batasan masalah dalam pembuatan skripsi ini agar pembahasan lebih terfokus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Batasan masalah skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Pembangunan sistem ditekankan pada pembuatan *interface website* sebagai media promosi dan penjualan yang berisi seputar informasi produk dan pemasaran produk secara *online*, serta konsumen dapat memesan produk melalui *website*.
2. Sistem yang dirancang berbasis *website*.
3. Sistem dibangun dengan bahasa PHP, *webserver* apache, dan *database* MySQL.
4. Sistem dikembangkan untuk mempromosikan produk dan pemesanan produk secara online.

1.4 Tujuan

Dengan dibangunnya sistem ini, penulis memiliki beberapa tujuan diantaranya:

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada program Strata I Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Membangun sistem informasi berbasis website yang dapat menyajikan sebuah aplikasi yang berkualitas secara cepat dan akurat bagi VendorPrime Clothing dan Vendor Sablon .

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari pembuatan *website* penjualan *online* ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Prime Clothing dan Vendor Sablon.
 - a. Memberikan solusi dalam menghadapi persaingan bisnis terutama di dunia internet ataupun teknologi.
 - b. Sebagai media interaksi dengan konsumen melalui media internet.
 - c. Meningkatkan penjualan serta pemasaran produk yang ada melalui jaringan internet.
2. Bagi STMIK Amikom Yogyakarta.
 - a. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan skripsi maupun *software* sistem informasi berbasis web.
 - b. Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan skripsi bagi mahasiswa akhir yang sedang mengambil skripsi.
3. Bagi Penulis.
 - a. Penerapan ilmu pengetahuan yang pernah diperoleh saat kuliah
 - b. Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang keilmuan IT.
4. Bagi Masyarakat Umum/Konsumen.
 - a. Masyarakat dapat mengetahui perkembangan informasi tentang produk Prime Clothing dan Vendor Sablon terbaru sekaligus

konsumen juga dapat melakukan transaksi yang lebih efektif dan efisien tanpa harus datang ke toko.

- b. Sebagai pemicu untuk mengembangkan sistem informasi berbasis *website* untuk semua jenis usaha lain yang baru berkembang sebagai media promosi yang efektif saat ini.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 SDLC (*System Development Life Cycle*)

Metode penelitian dalam skripsi ini menggunakan SDLC (*System Development Life Cycle*) yaitu proses logis yang digunakan oleh analisis sistem untuk menggambarkan sistem informasi, termasuk di dalamnya persyaratan, validasi, pelatihan dan kepemilikan. SDLC merupakan siklus pengembangan sistem. Adapun pengembangan sistem meliputi langkah langkah berikut.

1. **Planing/perencanaan.**

Sebagai tahap awal pengembangan sistem yang mendefinisikan perkiraankebutuhan-kebutuhan sumber daya seperti perangkat fisik, manusia, metode (teknik dan operasi), dan anggaran yang sifatnya masih umum. Langkah-langkahperencanaan sebagai berikut: menyadari adanya masalah, mendefinisikan masalah, menentukan tujuan sistem

2. **Analisa**

Tahap penelitian atas sistem yang telah ada dengan tujuan untuk merancang sistem yang baru atau diperbarui. Rincian langkah nyata dan

analisis adalah identifikasi masalah, mengorganisasi tim, mendefinisikan kebutuhan informasi, mendefinisikan kriteria kinerja sistem, dan membuat laporan hasil analisis.

3. Desain

Sistem desain menguraikan layar layout, aturan bisnis, proses diagram dan dokumentasi lainnya. Hasil dari tahap ini akan menjelaskan sistem baru sebagai kumpulan modul atau subsistem.

4. Implementasi (*Build and Coding*)

Pada tahap ini akan dilakukan implementasi dari perancangan dan desain yang telah digunakan. Sehingga pada tahap ini dihasilkan perangkat lunak (*software*). Tahap dimana desain sistem dibentuk menjadi suatu kode (program) yang siap untuk dioperasikan. Langkah pada tahap ini adalah merencanakan implementasi dan melakukan kegiatan implementasi

5. Testing/Pengujian

Setelah perangkat lunak dibangun, maka dilakukan pengujian untuk menguji tingkat kehandalan perangkat lunak yang telah dibangun. Hal ini dilakukan untuk memastikan kehandalan *software*.

6. Pemeliharaan (*Maintenance*)

Pemeliharaan merupakan tahap penting dalam SDLC tahap ini dilakukan untuk memperbaiki sistem yang telah dibangun. Selain itu tahap ini dilakukan untuk penambahan dan perubahan sistem.

1.6.2 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian yang penulis lakukan, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, antara lain :

1. Metode Observasi.

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pendataan secara cermat dan diplomatik.

2. Metode Interview

Pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan pemilik dan karyawan Prime Clothing dan Vendor Sablon. Hal ini penulis mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan masalah yang akan dipecahkan dan semua hal mengenai Prime Clothing dan Vendor Sablon.

3. Metode Pustaka

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper*, dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

4. Metode Dokumentasi.

Suatu metode untuk mengumpulkan data dengan cara mengambil dari dokumen-dokumen pihak yang bersangkutan dalam hal ini Prime Clothing dan Vendor Sablon.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan ini diharapkan agar pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan dapat dengan mudah memahami isi laporan. Adapun sistematika penulisan laporan sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Bab ini diuraikan tentang konsep dasar internet dan *software* yang digunakan penulis dalam penyusunan skripsi serta hal lain yang berkaitan langsung dengan ilmu atau masalah yang diteliti yang meliputi definisi dan tinjauan tentang sistem informasi, internet, *website*, PHP, dan lain-lain.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Dalam bab ini akan diuraikan tentang analisa dan perancangan dari aplikasi web Prime Clothing dan Vendor Sablon yang akan dibuat. Analisa meliputi analisa masalah dan analisa kebutuhan, sedangkan untuk perancangan terdiri dari perancangan proses, perancangan basis data serta perancangan antarmuka.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang tahapan-tahapan yang dilakukan untuk menerapkan sistem yang telah dirancang yang meliputi cara kerja program, hasil *input*, dan *output* program.

Bab V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan hasil analisis dan memberikan masukan atau saran bagi perbaikan sistem guna memperoleh kesempurnaan sistem.

