

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dari beberapa teknologi yang berkembang saat ini, internet adalah salah satu perkembangan informatika yang paling dikenal masyarakat. Teknologi internet yang merupakan teknologi jaringan *global* yang mencakup seluruh dunia kini tidak asing lagi bagi masyarakat luas terlebih bagi mereka yang menggeluti teknologi informasi. Dikarenakan orangtua mulai memperkenalkan internet sejak dini. Berkenaan dengan internet, teknologi berbasis *web* kini berkembang dengan sangat pesat, baik yang bersifat *interaktif*, *dinamis* maupun *statis* yang salah satunya seperti pada perusahaan dagang. Mereka dituntut untuk memberikan pelayanan informasi yang cepat dan tepat, sehingga konsumen mendapatkan kenyamanan berbelanja dan memberikan kebebasan memilih tanpa dibatasi hanya dengan mengakses *web*.

Melihat yang terjadi saat ini semua serba *gadget* dan *digital*, hal ini membuka peluang untuk TOKO IDOLA Kedungwuni, Pekalongan memanfaatkan teknologi tersebut sebagai media penjualan serta menarik minat konsumen dalam menunjang dan mempermudah proses jual/beli melalui internet. Proses jual/beli yang semula bersifat *konvensional* yaitu hanya berlangsung ditoko/pasar lokal akan ditranformasikan kedalam *mode digital*, sehingga konsumen dan *owner* dapat melakukan transaksi jual beli meskipun tidak bertatap muka secara langsung, cukup berada di depan sebuah komputer yang terhubung dengan internet, semua proses jual/beli dapat diselesaikan dengan cepat.

*Website* ini nantinya bisa menampilkan informasi seperti profil toko, info tentang Toko Idola, harga barang dan ketersediaan barang. Untuk proses pembelian, konsumen dapat menggunakan fitur konsumen, memilih barang dan melihat jumlah biaya belanja setelah konsumen memilih barang yang ingin dibeli. Jadi tidak perlu lagi datang ke toko, hanya dengan mengakses *website*. Dari permasalahan tersebut penulis akan membuat sebuah sistem informasi penjualan berbasis *website* yang nantinya akan dijadikan laporan skripsi oleh penulis yang berjudul "Pembuatan Website Penjualan Mainan Anak-Anak Pada Toko Idola Kedungwuni Pekalongan".

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana cara membuat sebuah sistem informasi penjualan berbasis *website* yang dapat mengakomodasi perkembangan informasi yang cepat untuk perluasan pemasaran dan memberikan kemudahan bagi konsumen dalam meningkatkan kenyamanan dan ketertarikan untuk berbelanja pada Toko Idola Kedungwuni Pekalongan ?.

### 1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan didalam dunia internet, maka penulis membatasi permasalahan sekitar pembuatan *website* sebagai media informasi dan penjualan. Dengan adanya keterbatasan waktu dan kemampuan penulis, maka akan dibatasi pada pokok permasalahan yang ada yaitu :

1. Cara Transaksi Pembelian.

2. Profile Toko Idola.
3. Informasi Produk dan Harga.

Sedangkan *software* yang digunakan untuk membangun sistem ini antarlain :

1. Adobe Dreamweaver CS3 sebagai *web editor*
2. Adobe Photoshop CS3 sebagai *graphic design editor*
3. Apache sebagai *web server*
4. phpMyAdmin sebagai *database editor*
5. MySQL sebagai *database*
6. Mozilla Firefox sebagai *web browser*

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

- a. Membuat sebuah sistem informasi penjualan berbasis *website* untuk Toko Idola Kedungwuni Pekalongan.
- b. Mempermudah proses jual beli antara konsumen dan penjual atau pemilik Toko Idola tanpa harus dibatasi jarak dan tempat hanya dengan menggunakan jaringan internet.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Dapat menerapkan dan mengimplementasikan ilmu yang telah didapatkan melalui pembuatan *website e-commerce* serta profil toko/perusahaan.

2. Bagi Pengguna

Memberikan kemudahan pada Toko Idola untuk memperluas pasar, memberikan kemudahan pada konsumen untuk memilih dan membeli barang dan dapat menyampaikan informasi ketersediaan barang kepada konsumen secara cepat.

### 1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk menyusun laporan ini, penulis menggunakan beberapa metode penelitian yaitu antarlain :

#### 1. Metode Observasi

Yaitu peneliti mengamati langsung objek yang di teliti untuk mendapatkan sumber atau bahan penelitian.

#### 2. Metode Wawancara

Yaitu metode yang dilakukan dengan cara peneliti mengajukan pertanyaan kepada responden yang terkait untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan guna menjawab suatu permasalahan penelitian. Dalam penelitian ini sumber yang dimaksud adalah Pemilik Toko Idola.

#### 3. Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan cara mempelajari materi yang berasal dari sumber-sumber seperti internet dan buku-buku. Berguna sebagai *literature* ataupun landasan teori guna menunjang proses pengerjaan.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Skripsi ini akan disusun secara sistematika kedalam 5 bab dan masing-masing bab akan dijelaskan sebagai berikut :

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan menguraikan tentang latar belakang masalah yang akan diteliti, rumusan masalah, batasan permasalahan, maksud dan tujuan penelitian, metode pengambilan data, metode penelitian dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini akan menguraikan mengenai konsep dasar informasi dan sistem, konsep dasar system informasi, konsep dasar internet, konsep pemodelan sistem, sistem perangkat lunak dan bahasa pemrograman yang akan digunakan.

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

Pada bab ini akan membahas tinjauan umum, analisis sistem (SWOT), perancangan sistem yang akan dibuat, serta sistem yang diusulkan.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Membahas tentang langkah pembuatan sistem, cara pemakaian, uji coba sistem, manual program, manual instalasi, pemeliharaan sistem dan pembahasan.

## **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran yang ditujukan kepada pihak yang terkait dalam penelitian ini.