

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi khususnya didunia perdagangan semakin pesat dan canggih. Perkembangan itu terlihat dari banyaknya perusahaan dagang besar maupun kecil yang menggunakannya untuk persaingan bisnis, hal tersebut juga terjadi di Yogyakarta khususnya. Telah banyak perusahaan dagang di Yogyakarta memanfaatkan teknologi informasi yang berupa sistem informasi berbasis web (toko online) untuk memperluas jangkauan dangang mereka.

Internet merupakan jaringan komputer luas dan besar yang mendunia. Internet telah menjadi suatu aset yang sangat berpengaruh dalam proses pemasaran di dalam dunia bisnis. Bahkan dalam metode-metode pemasaran tradisional, seperti periklanan lelevisi, radio dan surat kabar telah memiliki web dan alamat email pribadi.

Website atau situs merupakan kumpulan halaman yang menampilkan informasi data, teks, gambar, data animasi, suara, dan gabungan dari semuanya sehingga membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait dengan jaringan-jaringan halaman. Saat ini terdapat jutaan situs web di internet yang mencakup berbagai topik, pemasar dan pengembang usaha berlomba-lomba menampilkan situs perusahaann sebagai landasan pemasaran global. Salah satu pemasar yang jeli melihat peluang ini adalah toko Bejo Computer Yogyakarta.

Bejo Computer merupakan usaha penjualan elektronik dan service milik perseorangan, usaha ini didirikan pada tanggal 20 Agustus 2008 oleh Hendry Febriansyah. Usaha ini didirikan untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa dan masyarakat umum karena mengingat kota Yogyakarta sebagai kota pelajar dan tempat tujuan para calon mahasiswa. Penjualan ini tidak dikhususkan didaerah Yokyakarta saja namun diseluruh daerah bahkan diseluruh Indonesia.

Bejo Computer memerlukan sistem informasi penjualan berbasis web (toko online) untuk memperluas jangkauan dagangnya untuk bersaing dengan perusahaan dagang lainnya khususnya di Yogyakarta. Bejo Computer telah memiliki sistem informasi penjualan tetapi masih kurang mendukung. Oleh karena itu, penulis bermaksud melakukan penelitian sekaligus perancangan sistem informasi penjualan berbasis web untuk membantu Bejo Computer dan sebagai skripsi dengan judul **“PerancangandanPembuatanToko Online Pada BEJO COMPUTER Yogyakarta”**.

Dengan dibuatnya toko online pada Bejo Computer diharapkan dapat membantu Bejo Computer dalam menghadapi persaingan bisnis.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan data yang dijabarkan pada latar belakang masalah, maka dapat ditarik beberapa rumusan masalah, yaitu :

1. Bagaimana menganalisis sebuah web (Toko Online) agar dapat menjadi sarana jual beli online pada Bejo Computer Yogyakarta?

2. Bagaimana merancang web(toko online) yang dinamis dan mudah dikelola dan berdampak positif bagi Bejo Computer Yogyakarta?

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini agar pembahasan tidak terlalu luas dan untuk memudahkan dalam penyelesaiannya, maka pembahasan dan pembuatan web (toko online) akan dibatasi dengan beberapa hal berikut :

1. Ruang lingkup penelitian web (toko online) adalah Bejo Computer Yogyakarta.
2. Web (toko online) Bejo Computer terdiri dari halaman pengunjung yang diperuntukkan untuk pengunjung atau customer dan halaman admin yang diperuntukkan untuk administrator untuk mengelola website.
3. Web (toko online) Bejo Computer hanya dirancang untuk melayani proses pembelian yang berupa pemesanan produk.
4. Untuk pembayaran transaksi pembelian dilakukan melalui Bank lokal ke nomor rekening yang sudah dicantumkan di web (toko online) dan konfirmasi ke admin setelah uang dikirim.
5. Mata uang pembayaran terbatas dengan mata uang Rupiah disesuaikan dengan mata uang Negara kita Negara Republik Indonesia.
6. Laporan terdiri dari laporan produk, laporan penjualan dan laporan kustomer dalam bentuk laporan cetak.
7. Software yang digunakan antara lain XAMPP yang terdiri dari Apache sebagai aplikasi web server, MySQL untuk mengelola database, Adobe Photosop CS3 untuk pengolah gambar, Adobe Dreamweaver CS 5

sebagai editor untuk mempermudah tata layout dan software pendukung lainnya.

8. Tidak membahas keamanan website.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Beberapa tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini, yakni :

1. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana jenjang strata-1 Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Mengembangkan ilmu dan teori yang di dapat selama menempuh pendidikan dalam rangka penggalian potensi diri.
3. Merancang dan membuat sebuah web (toko online) yang dapat bermanfaat sebagai media informasi dan promosi perdagangan bagi Bejo Computer khususnya.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Hasil penyusunan penelitian ini yang diperoleh diharapkan dapat bermanfaat dan berdampak positif antara lain sebagai berikut:

1. Dapat memberikan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan dan terus mengembangkan ilmu yang telah didapat selama kuliah, serta upaya pengembangan potensi diri dan lingkungan sosial.
2. Memberikan kemudahan dalam publikasi, informasi dan promosi pihak Bejo Computer agar lebih dikenal luas dari dunia maya.

3. Memudahkan konsumen untuk mencari barang-barang dengan cara online tanpa harus datang ke tokonya.
4. Dapat memudahkan konsumen untuk melakukan pembelian secara online.

### **1.6 Metode Pengumpulan Data**

#### **1. Observasi**

Metode ini dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung dan aktifitas keseluruhan yang berlangsung pada objek penelitian.

#### **2. Wawancara**

Melakukan pengumpulan data dengan bertanya jawab langsung kepada pihak-pihak yang terkait dengan objek penelitian yakni kepala pemilik Toko dan karyawan Bejo Computer sehubungan dengan sistem yang ada.

#### **3. Kepustakaan**

Melakukan studi kepustakaan yakni dengan melakukan pengumpulan literature dari media buku, media elektronik maupun sumber-sumber informasi lain sebagai acuan penelitian.

### **1.7 Sistematika penulisan**

Sistem penulisan pada tugas akhir skripsi ini terdiri dari 5 (lima) bab dan pada setiap bab akan dijelaskan secara ringkas sebagai berikut:

## **BAB I. PENDAHULUAN**

Pada bab ini dipaparkan atau dijelaskan tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Pengumpulan Data dan Sistematika Penulisan.

## **BAB II. LANDASAN TEORI**

Pada bab ini penulis akan membahas tentang dasar-dasar teori yang akan dijadikan tuntunan dalam penulisan skripsi dan digunakan sebagai acuan "Perancangan dan Pembuatan Toko Online Pada BEJO COMPUTER Yogyakarta".

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

Bab ini akan membahas tinjauan umum objek penelitian dan "analisis masalah" yang akan menguraikan permasalahan analisis yang terdapat di kasus yang sedang diteliti. Meliputi analisis terhadap masalah system yang sedang berjalan, hasil solusi, analisis kebutuhan terhadap sistem yang diusulkan dan analisis kelayakan sistem yang diusulkan.

## **BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba program. Bab ini akan memaparkan semua hasil dari tahapan penelitian, tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik.

## **BAB V. PENUTUP**

Bab yang berisi kesimpulan-kesimpulan dari proses pengembangan system dan saran-saran untuk perbaikan system yang dihasilkan dari penelitian untuk masa yang akan datang.