

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Memasuki dunia globalisasi, manusia mengenal teknologi yang semakin maju untuk mempermudah melakukan kegiatan dalam kehidupan. Saat ini dunia telah mengenal suatu teknologi yang disebut dengan internet. Melalui internet setiap orang dapat memperoleh dan menyampaikan berbagai informasi yang dibutuhkan kapan saja dan dimana saja. Keberadaan internet merupakan salah satu faktor penunjang yang sangat penting bagi kelancaran aktivitas kehidupan manusia. Dengan hadirnya internet memberikan peluang dan kesempatan untuk pebisnis dalam mempromosikan dan mengembangkan usahanya ke khalayak umum tanpa harus menghabiskan banyak waktu dan biaya.

*E-Commerce* sebuah system jual beli yang bersifat *online*, dimana seorang pembeli tidak perlu selalu datang ke suatu toko ataupun perusahaan untuk membeli suatu barang. Saat ini *E-Commerce* merupakan salah satu alternative pilihan untuk sebuah perusahaan yang khususnya bergerak di bidang wiraswasta sebagai media informasi yang memudahkan adanya interaksi antara penjual dan pembeli tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Dengan didukung oleh perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih dan mudah didapat, perkembangan *E-Commerce* semakin bertambah dan semakin diminati.

Aine sport adalah sebuah wirausaha yang bergerak di bidang penjualan kaos bola (jersey), sepatu dan perlengkapan olahraga lainnya. Selama ini toko yang beralamat di JL. Selokan Mataram Yogyakarta ini masih memasarkan produk secara konvensional. Persaingan usaha yang sangat ketat saat ini dikeluhkan oleh pemilik tokoh yang bernama Rudi Laila. Keluhan ini muncul akibat kurangnya promosi dan terbatasnya kemampuan pengusaha untuk mempromosikan produknya. Pada system yang sedang berjalan pemasaran dan promosi produk masih menggunakan brosur dan banner. Selain itu promosi biasanya hanya bersifat local dan tidak menjangkau luar daerah dan pangsa pasar yang luas. Seiring dengan berkembangnya usaha dan perluasan pasar, proses promosi yang masih dengan cara konvensional dinilai kurang efisien.

Di era globalisasi yg berkembang dan perkembangan teknologi yang begitu pesat, memberikan peluang untuk TOKO AINE SPORT dalam mempromosikan produk-produk sekaligus melakukan penjualan secara online atau yang sering disebut dengan *E-Commerce*, serta meningkatkan usaha yang dijalankan dalam menjangkau wilayah-wilayah lainnya agar dapat dikenal. Selain itu dapat mempermudah proses pengembangan dan dapat menghemat biaya. Dengan adanya website ini, konsumen tinggal memilih produk tanpa harus datang langsung.

Berdasarkan permasalahan diatas penulis tertarik untuk menulis judul laporan skripsi dengan menagambil judul **“Perancangan Website Penjualan Pada Toko Aine Sport Yogyakarta”**

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat disimpulkan rumusan masalahnya adalah :

Bagaimana merancang website yang dinamis sehingga meningkatkan penjualan produk?

## 1.3 Batasan Masalah

Mengingat dalam dunia internet cakupannya cukup luas, maka diperlukan batasan-batasan masalah untuk menjaga agar tidak terjadi pelebaran permasalahan, di sub bab ini akan dijelaskan batasan masalah agar pembahasan skripsi ini benar-benar terarah dan tidak meluas, sehingga dapat dicari pemecahan masalah secara optimal. Oleh karena itu dibuat batasan masalahnya meliputi :

1. Sistem informasi akan digunakan untuk promosi dan penjualan produk ditoko Aine Sport.
2. Penelitian ini hanya sampai pada tahap ujicoba, dengan tidak di publish ke internet.
3. Pembayaran dengan transfer bank dilakukan secara offline di luar sistem.
4. Hanya mengatasi transaksi pemesanan dan penyimpanan data bukti transfer melalui bank.
5. Sistem tidak menangani pengiriman buku. Hal ini dilakukan oleh toko.
6. Program dirancang menggunakan PHP sebagai *server Side scripting*. Framework Codeigniter versi 2.0.2 sebagai *development tool*, Adobe Photoshop CS3, Adobe dreamweaver CS3, dan XAMPP Web Server.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Merancang suatu situs website di toko Aine sport sebagai media promosi dan sarana penjualan secara online.
2. Memperkenalkan Aine Sport pada masyarakat luas dengan media website.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1. Bagi Penulis**

- a. Penerapan ilmu pengetahuan yang diperoleh saat kuliah sehingga dapat bermanfaat untuk khalayak luas.
- b. Untuk meningkatkan kreatifitas dan menciptakan suatu karya dengan memanfaatkan teknologi komputer dalam lingkup internet melalui *world wide web*.
- c. Tolak ukur ilmu yang diserap saat kuliah.

##### **2. Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

- a. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan skripsi sehingga dapat menambah khasanah pustaka akademik bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan skripsi bagi mahasiswa yang sedang mengambil skripsi atau penulisan karya ilmiah lainnya.

### 3. Bagi Toko Aine Sport

- a. Sebagai sarana pendukung untuk mengenalkan UKM ini ke masyarakat.
- b. Mempermudah transaksi penjualan.
- c. Mengurangi *cost* atau dana promosi.
- d. Sebagai media promosi dan informasi perusahaan.

#### 1.6 Metode Penelitian

Untuk memperoleh data yang akurat serta sistem informasi yang tepat untuk pembuatan website Aine Sport maka perlu melalui beberapa metode dan langkah-langkah penelitian. Metode dan langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut :

##### 1.6.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dapat dilakukan dengan beberapa cara yaitu :

- a. Observasi

Observasi yaitu melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti untuk melihat kondisi dalam hal bentuk desainnya digunakan serta apa saja yang perlu dibenahi untuk meningkatkan citra perusahaan.

b. Wawancara

Yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mewawancarai langsung pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini dalam hal ini pemilik Toko Aine Sport.

c. Tinjauan pustaka

Yaitu penelitian dengan cara mengambil bahan-bahan dari kepustakaan serta sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga diperoleh landasan teori dalam menganalisa data yang ada.

### **1.6.2 Analisis Sistem**

Tahapan ini adalah tahap untuk menganalisa kebutuhan dan desain interface sistem. Selanjutnya melakukan proses analisa kebutuhan perangkat lunak, hal ini dilakukan untuk memahami kebutuhan perangkat lunak sistem yang akan dibangun serta interface yang diperlukan.

### **1.6.3 Perancangan Sistem**

Tahap ini adalah penerjemahan kebutuhan ke dalam sebuah sistem yang akan dibangun.

### **1.6.4 Implementasi**

Pada tahap ini, perancangan sistem direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program.

### 1.6.5 Pengujian Terhadap Sistem Yang Dibuat

Sistem informasi yang sudah jadi harus diuji terlebih dahulu apakah layak digunakan atau tidak. Jika terdapat kesalahan pada perangkat lunak tersebut dan dapat berjalan sesuai dengan perancangan sistem yang ada, maka perangkat lunak sudah berhasil dengan baik dan layak digunakan.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini memiliki sistematika penulisan berdasarkan bab demi bab yang berurutan, yaitu :

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

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

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisi landasan teori yang digunakan dalam proses perancangan sistem. Serta tinjauan pustaka dan dasar-dasar teori dari permasalahan yang dibahas.

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

Pada bab ini menguraikan tentang analisa dan identifikasi permasalahan yang ada, analisa kebutuhan sistem, rancangan pengembangan sistem, dan analisa kelayakan sitem.

### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi tentang proses pengetesan program, hasil implementasi dari sistem yang dibuat dan merupakan jawaban atas permasalahan yang dihadapi dalam bentuk program aplikasi komputer yang diterapkan.

### **BAB V : PENUTUP**

Pada bab terakhir ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi referensi dan acuan yang digunakan penulis dalam pembuatan skripsi.

### **LAMPIRAN**