

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Saat ini perkembangan teknologi informasi semakin pesat, khususnya dalam hal teknologi internet. Sudah tidak asing lagi bagi kalangan masyarakat dengan yang namanya internet, bahkan sudah menjadi kebutuhan bagi mereka kapan saja dan dimana saja. Terbukti dengan banyaknya kalangan masyarakat yang menggunakan internet sebagai media bertransaksi, sehingga mereka tidak perlu mendatangi lokasi penjualan untuk melakukan transaksi. Juga berguna sebagai media promosi penjualan bagi para pelaku usaha mulai dari perusahaan kecil hingga perusahaan skala internasional. Internet dapat memperkenalkan segala sesuatu dengan jelas seperti memperkenalkan diri, dunia usaha dan lain-lain.

Distro Skate Rock adalah salah satu distro yang menjual berbagai kebutuhan skunder yang tersebar di sekitar kota Yogyakarta. Adapun letak dari Distro Skate Rock terletak di Jalan Nusa Indah Depok Sleman Yogyakarta No 9 A dan saat ini distro tersebut masih menggunakan penjualan secara manual.

Hal inilah yang menjadi motivasi bagi penulis untuk melakukan pembuatan situs *website* bagi Distro Skate Rock, melalui media internet yang sekarang semakin berkembang sesuai dengan perkembangan teknologi misalnya dengan cara melakukan transaksi pemesanan dengan cepat sehingga konsumen tidak perlu lagi untuk datang dan mengantri lama, selain itu adanya ketetapan

harga barang yang dijual membuat konsumen akan merasakan kenyamanan dari pelayanan Distro Skate Rock itu sendiri.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka diangkatlah sebuah judul **“ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB PADA DISTRO SKATE ROCK SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN PENJUALAN”** dimana nantinya diharapkan setelah adanya situs ini, Distro Skate Rock dapat dikenal oleh masyarakat umum dan mampu meningkatkan penjualan dan pemasaran.

1.2 Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang diatas, dapat diambil suatu perumusan masalah yaitu bagaimana membuat sistem informasi berbasis *website* pada Distro Skate Rock yang dapat memperluas pasar dan meningkatkan daya saing usaha ?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan dan penyusunan skripsi ini dapat dilakukan dengan benar serta tidak menyimpang dari yang diharapkan, maka penyusun memberi batasan ruang lingkup sebagai berikut :

1. Pembayaran dilakukan dengan cara mentransfer sejumlah uang sesuai dengan jumlah harga melalui rekening yang sudah ditunjuk oleh Skate Rock.
2. Konfirmasi pembayaran dilakukan secara *online*.
3. Proses pengiriman barang setelah *customer* melakukan pembayaran dan konfirmasi dari administrator.

4. Untuk alamat pemesanan *customer* harus mencantumkan alamat lengkap.
5. *Website* pada Distro Skate Rock menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman, MySQL sebagai *database*, Adobe Dreamweaver sebagai *web editor*, Adobe Photoshop sebagai desain grafis, Apache sebagai *web server* dan *database server* serta Google Chrome sebagai *web browser*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat sebuah system informasi pemasaran berbasis web pada Distro Skate Rock .
2. Untuk membangun sistem informasi yang mampu meminimalkan kesalahan serta mempermudah pembuatan laporan penjualan.
3. Mempermudah Distro Skate Rock untuk memperluas daerah pemasaran dan mampu bersaing secara global.
4. Meningkatkan kualitas pelayanan kepada *customer*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada program Strata 1 Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Untuk memudahkan pengolahan data sistem informasi dan keamanan data lebih terjamin. Serta menambah wawasan tentang keterkaitan informasi dalam Distro Skate Rock.

3. Bagi Distro Skate Rock, sebagai sarana untuk mempermudah pekerjaan dalam upaya meningkatkan efektifitas kerja serta mendukung pengembangan Distro Skate Rock .
4. Bagi penulis, memperbanyak wawasan baik teori maupun praktek, belajar menganalisis masalah, melatih dan mengatasi masalah.
5. menganalisis masalah, melatih dan mengatasi masalah.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Literatur :

a. Metode Observasi

Yaitu peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap perusahaan, terutama pengamatan terhadap kegiatan perusahaan. Yang nantinya akan dijadikan sumber data penelitian yang digunakan penulis dengan mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan laporan penulisan skripsi.

b. Metode Studi Pustaka

Metode ini belajar dari buku-buku sebagai bahan menunjang dan melakukan proses pembuatan *website*, guna memperoleh hasil yang optimal supaya.

c. Referensi Internet

Mendapatkan informasi dari internet sebagai referensi dalam perancangan sistem.

d. Metode Interview (Wawancara)

Metode wawancara langsung kepada pemilik perusahaan guna untuk mendapatkan informasi yang terperinci, sehingga didapatkan analisis yang lebih baik.

2. Identifikasi masalah, yaitu menentukan permasalahan yang terjadi dalam pengolahan data pada Distro Skate Rock.
3. Analisis, yaitu bagaimana menganalisa permasalahan pada pengolahan data dan menentukan solusi terbaik, berisi analisis kelemahan sistem, kebutuhan, kelemahan dan analisis biaya.
4. Perancangan terdiri pemodalan fisik, perancangan basis data dan perancangan interface antar muka.
5. Implementasi, yaitu bagaimana rancangan sistem diimplementasikan ke program, terdiri implementasi basis data, pembuatan tabel dan implementasi antar muka.
6. Pengujian sitem, yaitu menguji apakah sistem yang dibuat sudah berjalan sesuai fungsinya, terdiri uji black box dan uji white box.
7. Pemeliharaan, yaitu langkah-langkah yang di ambil untuk backup database.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dibagi dalam beberapa bab dimana masing-masing bab terdiri dari sub-sub tertentu yang saling berkaitan. Jadi setiap bab saling melengkapi dan berhubungan satu sama lain, sehingga dapat dipahami oleh pembaca. Untuk lebih jelasnya sistematika pembahasan tiap-tiap bab adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi mengenai landasan-landasan teori yang digunakan dan diterapkan dalam melakukan penulisan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai analisa dan perancangan *website* yang akan dibuat mulai dari gambaran umum perancangan dan fasilitas yang digunakan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan diuraikan tentang sistem yang diusulkan dan teknik pembuatan dengan perangkat keras dan perangkat lunak, yang digunakan.

BAB V PENUTUP

Bab ini menyajikan beberapa kesimpulan mengenai jawaban dari rumusan masalah dan pembahasan serta saran untuk mengembangkan rancangan ini lebih lanjut dimasa mendatang.