

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Memasuki dunia globalisasi, manusia mengenal teknologi yang semakin maju untuk mempermudah melakukan berbagai 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 aktifitas 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.

Dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat ini, memberikan peluang untuk toko Extreme Public Youth Store yang berlokasi Jl. Mastrip No. 34 Madiun dalam mempromosikan produk-produk sekaligus melakukan penjualan secara online atau yang sering disebut *e-commerce*, serta meningkatkan usaha yang dijalankan dalam menjangkau wilayah-wilayah lainnya agar dapat dikenal. Extreme Public Youth Store sendiri adalah toko yang menjual peralatan olahraga papan seluncur beroda atau yang dikenal dengan skateboard dimana olahraga skateboard ini sudah mulai berkembang dan sudah mulai banyak peminatnya, selain itu juga Extreme Public Youth Store menjual kebutuhan fashion seperti pakaian, sepatu, dan aksesoris lainnya. Dengan adanya sebuah *website e-commerce*, memudahkan pengelola toko untuk memantau transaksi penjualan dimana pun dan kapanpun asalkan terhubung dengan

internet tanpa harus datang ke toko, juga memudahkan bagi pembeli yang tidak sempat mengunjungi toko atau konsumen yang berada dikota lain lebih mudah memilih dan memesan produk-produk yang dijual tanpa harus datang ke toko Extreme Public Youth Store Madiun.

Bertitik tolak pada uraian di atas, penulis tertarik untuk menyusun skripsi dengan judul “ **PERANCANGAN WEBSITE PADA EXTREME PUBLIC YOUTH STORE MADIUN BERBASIS PHP** “.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka dapat diambil suatu rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun suatu sistem informasi penjualan secara online?
2. Bagaimana merancang website yang dinamis sehingga meningkatkan penjualan produk?

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak melebar dan terlalu luas, maka dibatasi hanya pada :

1. Sistem informasi akan digunakan untuk promosi dan penjualan produk ditoko Extreme Public Yout Store Madiun.
2. Proses transaksi penjualan dilakukan dengan menggunakan sistem transfer melalui rekening Bank.
3. Barang akan dikirim jika konsumen sudah melunasi semua total biaya dengan mengkonfirmasi bukti pembayarannya.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Untuk membuat Website Penjualan Pada Extrem Public Youth Store Madiun.
2. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata-1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Mahasiswa
 1. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari sehingga dapat bermanfaat untuk masyarakat.
 2. Untuk meningkatkan kreatifitas dalam menciptakan suatu karya dengan memanfaatkan teknologi komputer dalam lingkup internet.
 3. Mengembangkan ilmu dan membuka wawasan baru pada bidang teknologi informasi.
2. Bagi Perusahaan
 1. Website ini dapat mempermudah dalam transaksi penjualan online.
 2. Dengan adanya website ini penjual dapat menjangkau customer yang berada di wilayah lain tanpa harus datang ke toko.
 3. Sebagai media promosi dan informasi penjualan perusahaan.

1.6 Metodologi Penelitian

Agar menghasilkan data dan laporan yang akurat, maka pelaksanaan disusun tahapan secara terperinci. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metodologi penelitian yang terstruktur. Metodologi penelitian sebagai berikut.

1. Wawancara

Dalam metode ini, secara langsung dilakukan tanya jawab dengan pimpinan dan pegawai tertentu diperusahaan terkait dengan riset dan sistem yang sudah ada.

2. Observasi

Pada metode ini dilakukan survey langsung ke perusahaan guna mengamati dan mencatat sistem yang sudah ada untuk dijadikan data awal dalam perancangan sistem yang baru.

3. Studi Pustaka

Data-data diambil dari literatur, paket modul dan panduan, buku-buku perpustakaan yang mendukung.

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, metode 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

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai analisa perancangan perangkat lunak yang akan dibuat mulai dari gambaran umum perancangan program dan fasilitas yang digunakan dalam program ini.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai implementasi dari sistem baru dengan perangkat lunak dan perangkat keras yang cocok.

BAB V PENUTUP

Bab ini menyajikan beberapa kesimpulan mengenai kelebihan sistem yang dibuat dan juga saran-saran untuk mengembangkan sistem ini lebih lanjut dimasa mendatang.