

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi internet merupakan salah satu teknologi informasi yang mengalami perkembangan sangat cepat. Banyak sektor yang telah menerapkan teknologi internet, salah satunya adalah bidang perdagangan. E-commerce adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik internet atau televisi, www, atau jaringan komputer lainnya.

Salah satu penerapan e-commerce dalam dunia bisnis adalah dengan munculnya situs-situs penjualan online atau berbasis web. Hal ini membawa kita dalam budaya baru dalam melakukan transaksi, yaitu transaksi dunia maya. Penerapan e-commerce telah berdampak besar pada efisiensi dan efektifitas transaksi sekaligus mengangkat citra penggunanya.

Toko Amateur Bosse Com adalah salah satu toko komputer di kota Klaten tepatnya di Jalan Raya Selatan Pasar Pedan, Pedan, Klaten. Saat ini, toko masih menggunakan metode penjualan lama yaitu bertemu langsung dengan pelanggan. Metode dengan model ini dinilai kurang maksimal karena adanya resiko seperti memakan lebih banyak waktu karena saat proses penjualan berlangsung, petugas toko harus bertemu langsung dengan pelanggan dan menjelaskan secara lisan tentang produk yang diminati oleh pelanggan.

Dari analisis yang kami peroleh banyak kendala yang menghambat kinerja toko dalam memaksimalkan pelayanan demi kenyamanan para pembeli. Untuk memperbaiki sistem penjualan lama maka dibutuhkan sistem yang bisa memberikan informasi yang cepat, tepat dan mudah diakses dari manapun pelanggan berada.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membangun sistem informasi penjualan berbasis web di toko Amateur Bosse Com yang dapat memberikan informasi yang cepat, tepat dan mudah diakses oleh pelanggan.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Sistem hanya bisa melakukan pengolahan data barang yang dijual dan jumlah stok barang.
2. Pembayaran masih dilakukan dengan sistem transfer antar bank.
3. Laporan yang dibuat berupa laporan bulanan

1.4 Tujuan Penelitian

Menghasilkan sistem informasi penjualan yang lebih efisien dan praktis yang dapat membantu Toko Amateur Bosse Com dalam melakukan promosi suatu barang dan penjualan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Memperbaiki dan mengembangkan sistem yang ada untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dari sistem pengolahan data barang dan penjualan.
2. Dapat digunakan sebagai media promosi Toko Amateur Bosse Com.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Studi Pustaka

Dalam penulisan ini tidak terlepas dari data-data yang terdapat dari buku-buku yang menjadi referensi seperti pedoman penulisan tugas akhir, dan buku-buku lain yang dapat berhubungan dengan tugas akhir ini sebagai landasan teori untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

2. Observasi

Mencari informasi jenis produk dan jasa yang disediakan Toko Amateur Bosse Com, dengan observasi langsung di lapangan yaitu dengan melihat secara langsung cara kerja bagian yang terkait dengan pencatatan hasil kegiatan yang dilakukan.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui masalah yang timbul atau dialami langsung oleh yang bersangkutan. Dalam kegiatan ini diajukan pertanyaan lisan dalam usaha untuk melengkapi data-data yang akan diperoleh. Wawancara dilakukan pada bagian-bagian yang terkait dengan produk jasa yang ada.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Agar penyusunan laporan dapat lebih terarah maka dibuat dalam beberapa bab berdasarkan pokok-pokok permasalahan, yang akan diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Pengumpulan Data, Sistem Penulisan Laporan dan Jadwal Rencana Kegiatan Penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang teori-teori yang digunakan. Juga dijelaskan tentang web, internet, pemasaran, database, web server, web browser, serta software dan bahasa pemrograman yang digunakan.

BAB III TINJAUAN UMUM

Pada bab ini akan dijelaskan secara umum tentang objek yang digunakan yaitu tentang Amateur Bosse Com. Dimulai dari gambaran umum tentang perusahaan yaitu sejarah, identitas perusahaan, visi dan misi.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini akan mulai membahas tentang data yang akan digunakan, hasil uji coba, memaparkan analisis desain, dan implementasi.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat tentang kajian pustaka yang dijadikan acuan dalam penelitian yaitu kutipan dari buku-buku, makalah-makalah, jurnal serta internet dan berfungsi sebagai referensi maupun panduan dalam pembuatan Tugan Akhir.

