

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi komputer berkembang sangat pesat, komputer tidak hanya bisa untuk menghitung atau menulis file saja melainkan komputer juga dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi berbasis *web*.

Perkembangan teknologi komputer tidak hanya pada perangkat keras komputer dan perangkat lunak saja, tetapi internet yang menjadi salah satu aplikasi yang sering digunakan juga semakin pesat perkembangannya. Kemajuan teknologi internet memberikan kontribusi dalam pembangunan sistem yang berbasis *website*. Ditinjau dari cakupan wilayah dan jumlah dari pengakses *web* tersebut, maka penyampaian informasi yang berbasis internet dirasakan lebih efisien dibanding dengan media informasi yang lain.

Ordadiro Sport merupakan konsep usaha toko olahraga yang menyediakan berbagai jenis perlengkapan olahraga seperti, sepatu bola, kaos kaki bola, dan skin deker. Pada umumnya Ordadiro Sport dengan konsep toko olahraganya lebih mengutamakan kebutuhan olahraga untuk para pecinta dunia sepak bola khususnya. Ordadiro Sport merupakan salah satu toko olah raga yang terletak di Jln. Rorojonggrang, Klaten. Seiring berkembangnya toko olahraga dan permintaan konsumen akan barang pun semakin meningkat, akan tetapi saat ini sistem yang ada di Ordadiro Sport masih manual, seperti tidak adanya penyimpanan data yang terstruktur, promosi masih dilakukan dari mulut ke mulut. Tidak adanya

sarana penjualan jarak jauh yang bisa mempermudah dan memperluas wilayah pemasaran.

Dengan adanya *web*, maka pemasaran produk-produk ataupun barang-barang menjadi lebih cepat dan cakupan wilayahnya pun menjadi lebih luas. Dengan demikian, penulis bermaksud untuk membangun sebuah sistem informasi berbasis *web* sebagai media penjualan pada sebuah toko sepatu yang menyediakan berbagai model *sepatu sepak bola*. Tugas Akhir ini diberi judul **"PERANCANGAN WEB E-COMERCE PADA ORDADIRO SPORT KLATEN"**.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah Bagaimana membuat web yang dapat melakukan penjualan barang secara on-line di toko *ORDADIRO Sport*.

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah yang akan dibahas pada pembuatan *website ORDADIRO Sport* adalah :

1. Pengolahan barang yang akan dijual pada *ORDADIRO Sport*. Pengolahan barang ini meliputi:
  - a. Jenis barang yang akan dijual
  - b. Jumlah stok barang yang tersedia
2. Pengolahan laporan penjualan barang Laporan Harian.
3. Transaksi pembayaran dilakukan melalui *transfer via ATM*

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat *web* yang berfungsi sebagai media promosi dan penjualan di *Ordadiro Sport*
2. Membuat laporan dan pengelolaan data menjadi terstruktur.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

- a) Sebagai media promosi
- b) Memudahkan dalam penjualan barang-barang di *ORDADIRO Sport*.
- c) Memudahkan pemilik untuk mendapatkan laporan penjualan.

#### 1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Pengumpulan data :

Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan guna mendapatkan berbagai informasi atau data-data yang diperlukan dalam membangun web pemasaran tersebut sebagai berikut:

- a. Metode *Observasi* (Pengamatan)

Dengan menggunakan pengamatan langsung terhadap obyek yang menjadi pokok masalah dalam mendesain *web* tersebut.

- b. Metode Wawancara

Pengumpulan data dengan cara bertatap muka langsung dengan yang bertanggung jawab dan menanyakan hal-hal yang diperlukan.

- c. Metode Kepustakaan

Yaitu metode yang mengacu pada buku-buku pedoman yang ada akan digunakan untuk mendapatkan kajian teoritis sebagai dasar teori didalam melakukan analisis perancangan dari sistem yang sedang berjalan dan untuk pengumpulan data dengan membaca buku dan literatur lain yang berhubungan dengan permasalahan yang ada.

#### d. Metode Dokumentasi

Yaitu metode yang dilakukan dengan mengambil data dari arsip-arsip atau dokumen-dokumen pada instansi/lembaga yang terkait. Dari dokumentasi penulis memperoleh data-data yang diperlukan untuk proses pembuatan *web* tersebut.

2. Analisis data : Analisis data dibuat dengan merumuskan kebutuhan fungsional dan non fungsional dari sistem yang dibuat.
3. Perancangan : Menerjemahkan data yang dianalisis kedalam bentuk yang lebih mudah dimengerti, seperti DFD ( tentang alur data di sistem Ordadiro Sport), ERD( tentang keterhubungan antar entitas pada Ordadiro Sport).
4. Pengodingan
5. Pengujian : Menggunakan Black Box Testing (Login Admin, Data Customer, dan lain-lain)
6. Implementasi

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut :

## 1. BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

## 2. BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang dasar teori, pendapat, prinsip, dan sumber-sumber lain yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah dan dapat dipergunakan sebagai pembandingan atau acuan didalam pembahasan masalah yang melandasi penyusunan dan pengerjaan proyek kerja dan penjelasan singkat tentang latar belakang proyek kerja.

## 3. BAB III : GAMBARAN UMUM

Pada bab ini akan membahas dan menjelaskan tentang sejarah, visi dan misi dan struktur organisasi pada *Oradadiro Sport*.

## 4. BAB IV : PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang pembahasan dari aplikasi yang telah dibuat yaitu mengenai tentang sistem yang diusulkan, perancangan sistem, perancangan database, serta implementasi sistem.

## 5. BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari apa yang telah diuraikan pada bab sebelumnya.