

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dewasa ini persaingan di dunia bisnis semakin ketat dan dalam rangka memperkuat bisnisnya banyak perusahaan menggunakan media-media periklanan untuk memasarkan barang dagangannya. Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat dalam satu dasawarsa terakhir ini membuat beralihnya media periklanan ke media Internet. Internet juga suatu cara baru yang lebih menyenangkan untuk menggunakan Web sebagai basis untuk aplikasi bisnis yang lebih luas, yang memperluas cara perusahaan untuk berkomunikasi dan meningkatkan kemampuan perusahaan untuk saling berbagi informasi.

Untuk perusahaan yang memiliki usaha bisnis dalam memperdagangkan barangnya, media periklanan merupakan hal yang penting. Apalagi persaingan penjualan produk sekarang ini sangat menjamur di kehidupan masyarakat. Tujuan menggunakan media Internet juga agar dapat membantu dalam memberikan pengenalan barang secara tepat yang tidak memandang ruang dan waktu. Strategi pemasaran ini banyak dipakai karena memiliki peran penting dalam dunia bisnis dan memiliki jangkauan pasar yang luas.

Atas dasar hal tersebut perlu adanya sebuah situs web sebagai media untuk menampilkan informasi pada Shoot Production Yogyakarta. Karena dengan adanya situs web ini diharapkan dapat mempermudah konsumen

untuk mengetahui informasi yang berhubungan dengan Shoot Production dan dapat menjangkau konsumen yang lebih luas.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas, maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut, yaitu:

- Bagaimana membangun website pada Shoot Production sebagai media informasi dan penjualan online guna membantu meningkatkan kinerja dan kemajuan perusahaan ?

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam hal ini penulis akan membahas ruang lingkup teknologi informasi dalam skala kecil yang berhubungan dengan bidang informasi pada Shoot Production. Yaitu :

1. Menampilkan profil Shoot Production, layanan, produk, dan informasi lain dari Shoot Production.
2. Perancangan website ini menggunakan bahasa pemrograman HTML,PHP, MySQL sebagai pengolah database, xampp sebagai web server, dan sedikit JQuery untuk membuat website lebih menarik.
3. Sebagai Software editor penulis menggunakan Adobe Dreamweaver CS, Notepad++ dan Adobe Photoshop CS sebagai editor gambar.

## 1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Dari latar belakang dan rumusan masalah yang ada, penulis memiliki tujuan yaitu membuat sistem informasi penjualan berbasis web. Sehingga

dapat diakses dengan menggunakan komputer di seluruh dunia yang terhubung melalui Internet.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Penulis

- a. Sebagai dasar pembuatan skripsi untuk memenuhi persyaratan dalam rangka menyelesaikan program kelulusan bagi Strata-I Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Menambah wawasan tentang analisis dan perancangan sistem penjualan online berbasis website.
- c. Menerapkan ilmu yang penulis peroleh di jurusan Sitem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk masyarakat yang membutuhkan.
- d. Sebagai pembelajaran yang tidak hanya bersifat teoritis, tapi diharapkan nantinya dapat di terapkan dan dikembangkan dalam dunia bisnis.

2. Bagi Akademik

Sebagai litelatur bagi mahasiswa lain yang akan membuat tugas akhir, yang berhubungan dengan sistem informasi penjualan online berbasis web.

3. Bagi Umum

Dapat menambah pengetahuan dalam hal-hal yang mencakup tentang sistem informasi penjualan secara online dan dengan adanya sistem

informasi ini diharapkan kepada pembaca agar dapat mengembangkan sistem ini untuk generasi berikutnya.

### 1.5 Metode Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian, terutama dalam memperoleh dan mengumpulkan data, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

1. Metode Observasi/*Observation*

Pengamatan secara langsung terhadap permasalahan obyek yang diteliti.

2. Metode Wawancara/*Interview*

Metode pengumpulan data dengan cara berhubungan langsung dengan subjek penelitian dan mendapatkan jawaban-jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan.

3. Metode Kearsipan/*Documentation*

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data yang sudah ada berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

4. Studi Pustaka

Untuk mendukung pengembangan aplikasi ini, penulis menggunakan metode pustaka sebagai sumber referensi. Pustaka yang digunakan berupa buku-buku referensi, dokumen yang relevan, media internet, serta CD yang berhubungan dengan pemrograman yang digunakan.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini perlu adanya sistematika penulisan yang digunakan sebagai acuan pokok untuk penyusunan laporan antara lain:

### 1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian serta sistematika penulisan.

### 2. BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Bab ini berisi beberapa teori yang relevan dengan masalah yang di bahas dalam penulisan skripsi ini, dan tinjauan umum mengenai objek penelitian.

### 3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang tinjauan aspek informatika berupa analisis dan perancangan perangkat lunak yang terdiri dari spesifikasi kebutuhan dan deskripsi perangkat lunak.

### 4. BAB VI IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi implementasi program yang telah dihasilkan, gambaran umum system, pengujian system, serta pembahasan.

### 5. BAB V PENUTUP

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian serta saran-saran penulis yang diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak lain yang berkepentingan.

### 6. DAFTAR PUSTAKA

### 7. LAMPIRAN