

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat dan menghasilkan inovasi baru yang senantiasa terus berubah ke arah yang lebih maju. Salah satu bidang pengetahuan yang berkembang sangat pesat saat ini adalah dunia internet. Saat ini internet sudah bisa diakses dari seluruh penjuru dunia mulai dari anak-anak sampai orang dewasa.

Kemudahan dan biaya akses yang relatif murah menjadikan internet sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan utama. Dengan internet kita bisa mengetahui informasi yang terbaru dalam segala bidang baik itu dalam negeri maupun luar negeri, bahkan dengan internet manusia bisa belanja kebutuhan, menjual barang, dan kegiatan lainnya. Bagi perusahaan atau instansi maupun organisasi, internet merupakan media informasi atau iklan yang bisa dibilang sangat murah.

Informasi merupakan salah satu kebutuhan masyarakat yang utama di era yang modern ini. Informasi dapat disebar dan dipertukarkan antara salah satu pihak dengan pihak lain untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia. Dalam era globalisasi saat ini, sebuah perusahaan yang bergerak dibidang penyedia produk komputer dituntut untuk selalu mengikuti perkembangan teknologi yang semakin pesat sehingga mampu bersaing untuk memenangkan persaingan dengan perusahaan lain. Internet menjadi pilihan untuk

mendapatkan, menyebarkan dan bertukar informasi karena dapat diakses kapan dan dimanapun dengan biaya yang relatif murah dibandingkan menggunakan media yang lain.

Raysill Factory Distro merupakan badan usaha yang bergerak pada pembuatan pakaian dan penyedia aksesoris yang berada di Kroya Kabupaten Cilacap. Oleh karena itu sangat dibutuhkan media *web* yang berbasis *E-commerce* sebagai media informasi dan transaksi. Dengan ditambahkannya layanan pembelian secara online pada web maka konsumen maupun *client* dapat mengetahui banyak informasi, diantaranya produk maupun desain, pemesanan produk pakaian dan aksesoris secara *online*, serta berbagai informasi tentang produk pakaian dan aksesoris dari berbagai kategori tanpa harus datang langsung ke Raysill Factory Distro. Oleh sebab itu situs web bisa menjadi salah satu cara mempertahankan loyalitas konsumen terhadap Raysill Factory Distro.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diambil rumusan masalah yaitu bagaimana cara membangun sebuah *web* yang menyajikan informasi produk pakaian dan aksesoris serta dapat melakukan transaksi pemesanan secara *online*?

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka web yang akan dibangun memiliki batasan masalah sebagai berikut :

- a. *Web* yang dibuat berisi kategori produk : T-shirt, Jaket, Accessoris, boxer , Sweat shirt , Pants, Tanktop, Polo Shirt .
- b. *Web* yang akan dibuat Pembayaran nya tidak dengan melakukan kartu kredit, pembayaran dilakukan dengan mentransfer sejumlah uang sebesar harga produk barang yang akan dibeli ke rekening yang ditunjuk oleh pihak Raysill Factory Distro, Hal ini dilakukan berdasarkan kebijakan manajemen Raysill Factory Distro yang belum menginginkan adanya transaksi melalui kartu kredit karena di daerah Kroya masih golongan menengah ke bawah warga masyarakat nya.
- c. *Web* pada Raysill Factory Distro menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman, My SQL sebagai database, Adobe dreamweaver CS 5 sebagai *web* editor. Adobe Photoshop CS 5 sebagai desain grafis. Apache sebagai *web* server dan database server, Google chrome sebagai *web browser*.
- d. Dalam sistem ini tidak membahas mengenai keamanan sistem dari ancaman hacking dan pencurian data.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan, yaitu :

- a. Sebagai media promosi produk-produk yang dibuat sehingga dapat dikenal oleh masyarakat yang lebih luas, yang mencakup berbagai wilayah dan golongan di daerah Kroya, Kabupaten Cilacap.
- b. Sebagai salah satu alternatif solusi penjualan dalam menyampaikan dan memberikan informasi pada konsumen.
- c. Memudahkan konsumen dalam menciptakan efektifitas waktu dengan cara bertransaksi secara *online*.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

- a. Sebagai media pemesanan untuk meningkatkan jumlah konsumen atau pelanggan Raysill Factory Distro, selain itu juga sebagai media promosi produk-produk yang dibuat sehingga dapat dikenal oleh masyarakat yang lebih luas, yang mencakup berbagai wilayah dan golongan di Kroya, Cilacap.
- b. Manfaat lainnya yang di dapat dari penelitian adalah lebih mudah mengetahui seberapa perkembangan penjualan dan pembelian yang terjadi di Raysill Factory Distro Kroya.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, digunakan beberapa metode antara lain :

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data sebagai penyusunan laporan skripsi ini, penulis menggunakan beberapa metode yang diantaranya adalah :

a. Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat.

b. Studi pustaka

Teknik ini mempelajari sistem pembelajaran dengan bersumber dari buku-buku, CD pembelajaran, dan internet.

c. Metode wawancara

Yaitu dalam pengumpulan data ini dilakukan dengan mengadakan tanya jawab langsung dengan pihak yang bersangkutan seperti pemilik Raysill Factory Distro itu sendiri.

d. Metode dokumentasi

Yaitu dalam metode ini penyusun mengambil data dari arsip-arsip atau dokumen dari instansi terkait.

e. Metode kepustakaan

Yaitu penelitian dengan mengambil bahan-bahan dari kepustakaan serta sumber lain yang ada hubungannya dengan masalah yang diteliti,

sehingga dapat diperoleh landasan teori dalam menganalisa data yang ada dalam pembuatan skripsi ini.

### **1.6.2 Analisis Sistem**

Dilakukan untuk memperoleh informasi tentang sistem, menganalisis data – data yang ada dalam sistem yang berhubungan dengan kegiatan penjualan pada Raysill Factory Distro. Informasi yang dikumpulkan terutama mengenai kelebihan dan kekurangan sistem.

### **1.6.3 Perancangan Sistem**

Merupakan perancangan sistem baru berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya dengan cara merancang perangkat lunak diantaranya Data Flow Diagram (DFD), Struktur File, Tabel, Kolom, Struktur Menu, Merancang input dan rancangan Output.

### **1.6.4 Implementasi**

Berdasarkan hasil dari analisis dan perancangan yang telah dilakukan pada bab terdahulu, maka selanjutnya menuju tingkat desain dan pengimplementasian. Tahapan desain merupakan tahapan dimana pembuatan interface halaman-halaman yang nantinya sistem bisa diimplementasikan. Kemudian tahapan implementasi merupakan tahapan dimana sistem siap dioperasikan pada keadaan sebenarnya, dari sini akan diketahui apakah sistem yang dibuat benar-benar dapat menghasilkan tujuan yang diinginkan.

### 1.6.5 Uji Coba Sistem

Yaitu kegiatan untuk melakukan pengetasan program yang sudah dibuat, apakah sudah benar atau belum, sudah sesuai atau belum diuji dengan cara manual jika testing sudah benar maka program boleh digunakan.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan skripsi ini dibagi dalam lima bab, yaitu :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Menguraikan tentang teori yang digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan, peralatan yang digunakan, dan *software* yang digunakan.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Tinjauan umum tentang aplikasi e-learning berbasis web menguraikan analisis sistem dan proses pembuatan.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba program. Bab IV ini akan memaparkan dari hasil – hasil tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing, dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik.

#### **BAB V PENUTUP**

Menguraikan kesimpulan berdasarkan batasan rumusan masalah dan saran yang berupa solusi desain yang didapat dari proses analisis.

