

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini perkembangan teknologi semakin berkembang dan maju. Dalam bidang teknologi informasi internet merupakan sarana informasi penting bagi masyarakat karena dengan internet kita bisa mendapatkan informasi yang kita cari dengan mudah, jadi kita tidak perlu susah payah karena cara ini merupakan cara yang sangat efisien. Internet adalah sebuah jaringan komputer yang saling berhubungan dengan jaringan komputer lainnya yang tersebar diseluruh dunia. Hal ini menyebabkan informasi dan arus data semakin meluas dan memudahkan manusia untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan secara cepat dan akurat.

Pemanfaatan teknologi internet terhadap pemasaran di suatu perusahaan merupakan salah satu solusi dalam meningkatkan penjualan produk. Dengan adanya internet, kita akan lebih mudah untuk memasarkan produk yang kita jual dengan cara mengubah cara lama dengan cara yang baru yaitu dengan cara kita membuat toko online. Seseorang dapat memperoleh informasi dari berbagai tempat yang terhubung dengan jaringan internet. Dalam hal ini setiap orang mempunyai kesempatan yang sama dalam berbisnis. Perkembangan bisnis semakin meningkat dan semakin kompleks sehingga menimbulkan persaingan. Adanya persaingan bisnis internet membantu untuk memperoleh keuntungan yang banyak dengan pemasaran secara online.

Selain persaingan yang ketat, perusahaan yang ingin berkembang harus dapat memberikan produk kepada konsumen berupa barang atau pelayanan yang lebih baik, harga lebih murah, dan pelayanan yang lebih baik dari pesaingnya. Hal ini dilakukan dalam upaya untuk memberikan kepuasan kepada konsumen.

Hadirnya *website* menimbulkan pemikiran baru bagi pelaku bisnis, yaitu untuk mengatasi rintangan waktu dan ruang yang selama ini menjadi masalah pada sistem penjualan secara konvensional.

Demikian juga bisnis *UD.PRO TANI* dalam penjualan beras sebagai distributor beras sekaligus penyetok beras ke berbagai daerah dan pusat perbelanjaan harus memiliki manajemen dan strategi yang bagus karena banyaknya persaingan bisnis. Distributor harus melayani dan memasarkan beras, terkadang juga harus mengantarkan pesanan ke berbagai tempat. Untuk mempermudah pemasarannya dibutuhkan media yang bisa digunakan sebagai sarana bertransaksi bagi distributor dan agen kecil maupun konsumen pada umumnya, sehingga mempermudah berbelanja dan bertransaksi.

1.2 Rumusan Masalah

Dari apa yang dijabarkan dalam latar belakang masalah, UD.PROTANI memerlukan solusi yang tepat untuk sebuah pemasaran beras, sehingga dapat memberikan informasi kepada konsumen maka dapat dirumuskan masalah yaitu: "Bagaimana cara memanfaatkan teknologi informasi komputer untuk mengembangkan sebuah Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website Pada UD.PRO TANI".

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah di atas maka pada pengembangan *website* penjualan UD.PRO TANI adalah

- pengenalan produk, proses belanja atau transaksi sampai laporan transaksi belanja / jual beli.
- Untuk pembayaran transaksi pembelian, konsumen mengirim uang pembayaran melalui Bank lokal ke nomor rekening admin dan konfirmasi ke admin setelah uang dikirim.
- Barang yang sudah dipesan dan dibayar mendapat laporan bukti transaksi disertai nomer resi pengiriman yang akan dikirim.
- Mata uang pembayaran terbatas dengan mata uang rupiah melalui Bank lokal yang telah diinformasikan.

1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud diadakannya penelitian ini adalah menyusun hasil penelitian dalam bentuk skripsi sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program sarjana dan memperoleh gelar Sarjana di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini antara lain :

- Yaitu mempelajari bagaimana cara membuat web yang menarik dan efektif untuk mempromosikan suatu produk perusahaan.
- Memberikan pelayanan transaksi online yang optimal.
- Menerapkan ilmu pengetahuan dan perangkat lunak yang telah dipelajari selama di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data sebagai sumber untuk menyusun skripsi ini, dilakukan beberapa metode pendekatan, yaitu sebagai berikut :

- Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung pada objek guna memperoleh informasi data yang akurat dalam sistem yang sedang berjalan.

- Metode Wawancara

Merupakan metode pokok kedua yang dilakukan dengan cara wawancara langsung kepada pihak – pihak yang terkait yang dapat menjadi sumber dalam pengumpulan data guna mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

- Metode Kepustakaan

Merupakan metode ketiga yang dilakukan untuk pengembangan aplikasi ini, dilakukan metode pustaka sebagai referensi. Pustaka yang digunakan berupa buku-buku referensi, dokumen yang relevan yang diambil dari perpustakaan dan internet.

- Metode Eksperimental

Metode eksperimental dilakukan dengan cara mengimplementasikan perancangan yang telah dibuat.

1.6 Sistematika penulisan

Skripsi ini disusun secara sistematis dalam lima bab, masing-masing bab sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Bab ini akan menjelaskan tentang teori-teori yang relevan dengan objek penelitian yang digunakan sebagai dasar untuk pembahasan dan menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara *detail*, dapat berupa definisi-defenisi atau model matematis yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini akan menguraikan informasi tentang penelitian, perancangan dan pembuatan web berdasarkan rumusan masalah yang ada. Menganalisis semua masalah yang ada, dimana masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian.

Bab IV Implementasi Sistem

Bab ini menjelaskan perancangan *database*, program yang akan dibangun dan penggunaan dari hasil sistem yang telah dibangun.

Bab V Penutup

Bab ini merupakan bab terakhir yang akan menguraikan kesimpulan dan saran dari pembuatan web ini sehingga nantinya *website* ini dapat dikembangkan lebih baik lagi.