

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat telah menjadi pendukung utama untuk memperoleh informasi dengan cara mudah dan cepat. Salah satu aplikasi teknologi informasi yang berhubungan dengan perdagangan ialah *e-commerce*, yaitu proses bisnis yang menggunakan dunia maya melalui website (cara aksesnya melalui *internet*). Penerapan teknologi informasi dapat membantu meningkatkan kemajuan perusahaan, seperti dalam hal pemasaran, pemesanan, sampai proses transaksi penjualan dan lain sebagainya.

Perusahaan yang ingin meningkatkan penjualan tidak melepaskan diri dari kegiatan pemasaran. Pemasaran yang baik dan tersebar luas merupakan faktor untuk meningkatkan hasil penjualan perusahaan. Maka, diperlukan koordinasi yang baik antara pemasaran dan penjualan.

Persaingan yang sebenarnya adalah terletak pada bagaimana sebuah perusahaan dapat memanfaatkan *e-commerce* untuk meningkatkan kinerja dan eksistensi dalam bisnis inti. Menggunakan aplikasi *e-commerce*, dapat dilakukan secara lebih cepat, lebih intensif, dan lebih murah daripada aplikasi prinsip manajemen secara konvensional (*door to door, one-to-one relationship*). Maka *e-commerce* bukanlah sekedar suatu mekanisme penjualan barang atau jasa melalui media *internet*, tetapi juga terhadap terjadinya sebuah transformasi bisnis yang mengubah cara pandang perusahaan dalam melakukan aktivitas usahanya.

Membangun dan mengimplementasikan sebuah sistem *e-commerce* bukanlah merupakan proses *instant*, namun merupakan transformasi strategi dan sistem bisnis yang terus berkembang sejalan dengan perkembangan perusahaan dan teknologi.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, Toko Omega berusaha untuk mengembangkan usaha retailnya yaitu jam tangan yang sebelumnya hanya bersifat lokal menjadi berskala nasional. Dimana produk-produk yang dipasarkan diharapkan dapat diakses dari seluruh penjuru negeri. Saat ini dalam memasarkan produk-produknya, Toko Omega masih menggunakan metode konvensional, yaitu selain memiliki toko, juga memasarkan dengan pendekatan personal secara lisan dan memasang iklan di beberapa media. Hal tersebut tentu sangat tidak efektif untuk mencapai maksud perusahaan dalam mengembangkan usahanya dibidang jam tangan menjadi berskala nasional.

Dengan adanya web tersebut maka Toko Omega dapat mempromosikan diri dan mempromosikan produk-produk yang akan dijual di Toko Omega secara *online*, sehingga pelanggan yang belum tahu akan mengenalnya dan yang sudah mengetahui akan semakin percaya, juga akan mudah menarik perhatian masyarakat, untuk kemudian melakukan pembelian.

Berdasarkan uraian diatas maka pihak terkait merasa tertarik untuk merancang suatu aplikasi *web* yang digunakan pada jaringan *internet* untuk melakukan suatu bisnis *online* sehingga dapat menarik konsumen lebih banyak dan mempercepat proses pemasaran. Judul yang akan diambil ialah : ***“Perancangan Website pada Toko Omega sebagai Media Penjualan dan Pemasaran Jam Tangan”***.

Diharapkan nantinya *website* tersebut dapat memberikan kemudahan dalam proses bisnis yang dilakukan toko Omega.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil pemikiran dan uraian latar belakang, dapat dirumuskan permasalahannya yaitu :

Bagaimana membangun *website e-commerce* yang dapat memudahkan konsumen untuk mendapatkan informasi produk Toko Omega dan transaksi penjualan secara *online* ?

## 1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan lebih terarah sesuai dengan tujuan penelitian, mudah dalam pengumpulan dan pengolahan data, analisa serta menarik kesimpulan, maka diperlukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Sistem ini tidak mencakup pembuatan laporan keuangan, tapi hanya laporan pembelian Toko Omega lewat *website*.
2. Terdapat dua level pegguan dalam *website* ini yaitu, administrator dan pelanggan/konsumen.
3. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP, MySQL sebagai *database*, dan aplikasi pembangun lainya yaitu *Macromedia Dreamweaver 8*, *Apache* sebagai *web server*, Mozilla Firefox dan Google Chrome sebagai *web browser* pada saat membangun aplikasi.
4. Pengiriman barang hanya untuk kota-kota besar yang ada di Indonesia.

5. Proses pembayaran dilakukan dengan cara transfer melalui rekening dan tidak menggunakan kartu kredit.
6. Barang akan dikirim jika konsumen sudah melunasi semua total biaya.

## **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah :

1. Untuk memenuhi syarat kelulusan program Strata di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Memperluas jangkauan penjualan produk melalui media *internet*.
3. Menambah media layanan penjualan yang akan memudahkan pelanggan ketika memesan produk.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

1. Bagi Toko Omega

Dengan menggunakan sistem ini diharapkan bisa dimanfaatkan secara maksimal oleh pengguna untuk dapat mendukung kegiatan penjualan yang lebih luas dari pada sebelumnya dan untuk memudahkan pelanggan untuk melakukan pemesanan melalui *internet*.

2. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam menambah atau memperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek, belajar menganalisa dan melatih daya fikir dalam mengambil kesimpulan atas permasalahan yang ada di dalam perusahaan, khususnya di Toko Omega.

### 3. Bagi Amikom

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan dan pengetahuan tentang aplikasi *website*.

### 4. Bagi Pelanggan

Diharapkan pelanggan dapat memperoleh informasi secara relevan dan akurat tanpa harus datang ke toko sehingga layanan yang didapatkan konsumen memuaskan.

## 1.5 Metode Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan dengan mengikuti beberapa langkah yang akan digunakan, yaitu :

#### 1. Penelitian Pustaka (*Library Reasearch*)

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mempelajari buku-buku atau referensi yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi, serta informasi melalui internet (makalah, artikel, tulisan ilmiah).

#### 2. Pengumpulan data-data pendukung

Pengumpulan data dalam penelitian yang mendukung dalam pembuatan aplikasi *website* tersebut.

#### 3. Membuat Rancangan Aplikasi

Proses pembuatan ini meliputi pembuatan rancangan aplikasi dan pembuatan *user interface* aplikasi.

#### 4. Implementasi Aplikasi

Menguji apakah aplikasi yang dibuat telah berhasil berjalan sesuai dengan keinginan dan melakukan perbaikan kesalahan jika masih terdapat *error* pada aplikasi.

#### 5. Pengujian Aplikasi

Penerapan aplikasi yang dirancang melalui tahap pengujian dan telah berjalan dengan baik.

#### 6. Penyusunan dan pengadaan laporan

Tahap akhir dari penelitian yang dilakukan yaitu membuat laporan tentang penelitian yang telah dilakukan.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan secara umum adalah sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas yaitu latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI dan TINJAUAN UMUM**

Bab ini akan menjelaskan tentang dasar teori sistem informasi, teknologi yang digunakan dalam proses pembuatan, konsep dasar basis data dan teori dari alur sistem.

### **BAB III ANALISIS dan PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini akan membahas mengenai langkah-langkah dalam proses pembuatan skripsi dimana pada proses tersebut akan dilakukan analisa mengenai permasalahan dan juga kebutuhan di dalam perusahaan. Selain itu pada bab ini juga akan dijelaskan mengenai desain sistem yang terdiri dari Data Flow Diagram (DFD), rancangan tabel, dan rancangan tampilan/desain interface dari situs web tersebut.

### **BAB IV IMPLEMENTASI dan PEMBAHASAN**

Bab ini berisi hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat disertai dengan pembahasannya.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang sudah dilakukan.