

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini kemajuan di berbagai bidang kehidupan sangat terasa. Tak terkecuali perkembangan teknologi. Salah satu teknologi informasi yang berkembang pesat adalah internet. Terlebih saat ini dengan biaya akses yang murah dan jangkauan akses yang luas ke dan di seluruh dunia serta informasi yang dibutuhkan dapat diperoleh dengan cepat pun tak sedikit yang akurat menjadikan internet sebagai media utama pilihan dalam memenuhi kebutuhan informasi.

Mainan edukatif untuk anak memiliki peran yang tidak sedikit pada tumbuh kembang anak. Melihat hal ini maka Alya Baby & Kids Shop disamping menjual kebutuhan dan perlengkapan bayi dan anak, juga fokus pada perlengkapan edukatif untuk bayi dan anak. Namun, untuk memperluas pemasaran tentunya toko ini sangat memerlukan suatu sistem informasi sebagai pendukung dan peningkatan penjualan dan promosi yaitu berbasis web.

Hal inilah yang mendorong penulis untuk membuat Website untuk Alya Baby & Kids Shop guna meningkatkan promosi dan penjualan pada toko tersebut. Serta memudahkan untuk dijangkau oleh para pelanggan tanpa harus datang ke tokonya secara langsung, hanya melalui web dan pendukung (misal jasa kurir dan transfer bank) yang disediakan dapat melakukan transaksi.

Dari uraian diatas penulis mengangkat sebuah judul: **“Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Pada Alya Baby & Kids Shop Sebagai Media Promosi dan Penjualan”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, rumusan masalah yang akan dibahas dalam skripsi ini adalah **Bagaimana merancang sistem informasi media promosi serta penjualan berbasis web yang efektif dan efisien pada Alya Baby & Kids Shop ?**

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari pokok perumusan masalah yang ada dan dapat memberikan pemahaman yang terarah dan sesuai dengan yang diharapkan, maka penelitian dan perancangan sistem ini akan diberi batasan ruang lingkup sebagai berikut :

- Lingkup penelitian dibatasi pada Alya Baby & Kids Shop.
- Dalam website ini terdapat sebuah informasi tentang berbagai macam keperluan dan kelengkapan serta peralatan Bayi dan Anak, khususnya di bidang edukasi.
- Website ini dibuat sebagai media promosi dan penjualan produk.

- Software yang digunakan dalam pembuatan website ini adalah Adobe Dreamweaver, XAMPP, PHP, Mysql, Adobe Photoshop CS3, PhotoScape, Web Browser (Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera, Internet Explore 9, Safari).

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat website Alya Baby & Kids Shop sebagai media promosi dan penjualan.
2. Meningkatkan kualitas pelayanan kepada pelanggan.
3. Bagi peneliti, sebagai sarana untuk menerapkan ilmu dan teori yang diperoleh selama mengikuti pendidikan yang ditempuh selama duduk di bangku kuliah serta sebagai syarat kelulusan S1.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian itu sendiri sebagai gambaran dampak dari pencapaiannya suatu tujuan. Adapun manfaat penelitian ini yaitu:

1.5.1 Manfaat Bagi Penulis

1. Menambah pengetahuan serta keahlian untuk persiapan terjun ke dunia kerja dan masyarakat.
2. Memanfaatkan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan untuk masyarakat luas.

3. Menambah pengetahuan di bidang marketing khususnya e-commerce.

1.5.2 Manfaat Bagi Alya Baby & Kids Shop

1. Menjadi sarana untuk peningkatan kualitas pelayanan kepada pelanggan.
2. Menjadi media promosi dan penjualan untuk memperkenalkan Alya Baby & Kids Shop.

1.5.3 Manfaat Bagi Masyarakat

1. Dapat mengetahui dan lebih mengenal Alya Baby & Kids Shop.
2. Mempermudah konsumen (khususnya yang berada di luar kota) dalam melakukan transaksi pembelian di Alya Baby & Kids Shop.
3. Mendapat informasi yang bersifat umum mengenai tumbuh kembang anak.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai pelengkap dan memperlancar skripsi ini, diperlukan data yang sesuai. Dimana data yang diperoleh tersebut kemudian diolah dengan cermat dan akan dipakai sebagai sumber perancangan aplikasi. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data, yaitu:

1.6.1 Tahap Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung terhadap seluruh kegiatan oleh personal pada objek penelitian yang diteliti.

2. Metode Wawancara

Melakukan wawancara secara langsung kepada pemilik toko agar mendapatkan informasi secara terperinci.

3. Metode Pustaka

Pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku atau literature yang berkaitan dengan masalah yang diteliti sebagai acuan dan agar mendapat uraian teori yang relevan.

4. Metode Dokumentasi

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dengan cara mengambil data dan dokumen terkait. Dalam hal ini adalah dokumen dan data yang dimiliki oleh Alya Baby & Kids Shop.

1.6.2 Tahap Pengembangan Sistem

1. Analisis (Analisis)

Tahapan ini akan dilakukan sebelum aplikasi dibuat. Proses analisis sistem dilakukan agar aplikasi yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna dan sesuai dengan manfaat.

2. Design (Desain)

Tahapan Desain merupakan tahapan merubah kebutuhan yang masih berupa konsep menjadi spesifikasi sistem yang nyata.

Perancangannya menggunakan metode berbasis Object Oriented, dengan tahapan; rancangan Database, dan pembuatan rancangan User Interface (tampilan untuk pengguna).

3 Coding (Pengkodean)

Merupakan proses mengimplementasikan hasil desain dengan kode yang dimengerti oleh komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu yang sesuai dengan sistem yang akan dibuat.

4 Testing (Pengujian)

Tahapan pengujian merupakan tahapan menguji hasil kode program yang telah diselesaikan dalam proses coding agar terhindar dari bugs seperti kesalahan sintaks maupun logika.

5 Maintenance (Pemeliharaan)

Termasuk tahapan terakhir dari pengembangan sistem. Sistem dipelihara dengan cara diperbaiki dan ditingkatkan secara berkala dan sistematis. Hasil dari tahapan ini adalah versi terbaru dari sistem yang sudah ada.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun dalam V (lima) bab. Dimana masing-masing bab akan diuraikan permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Secara garis besar memaparkan seluruh permasalahan yang melatar belakangi pembuatan skripsi ini, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas dasar-dasar teori yang dijadikan tuntunan dalam skripsi. Berisi definisi-definisi atau pengetahuan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti, tinjauan umum mengenai objek penelitian, serta penjelasan garis besar mengenai perangkat lunak dan perangkat pendukung yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini memaparkan tahapan-tahapan utama yang dilakukan dalam penyusunan Skripsi meliputi obyek yang digunakan dalam penelitian, dokumentasi sistem, dan perancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memaparkan penjelasan tentang penerapan rencana implementasi dan analisis hasil uji coba program.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan dan perkembangan sistem yang telah dibuat dalam skripsi ini untuk lebih dapat digunakan dalam proses penyempurnaan dan pengembangan sistem selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Memuat keterangan dari referensi beberapa buku, literatur serta artikel yang digunakan sebagai acuan dalam penyusunan skripsi ini.

LAMPIRAN

Memuat keterangan tambahan berupa tabel dan listing program.

