

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia bisnis selalu diwarnai dengan perkembangan dan perubahan, adanya perkembangan dan perubahan tersebut membuat persaingan bisnis semakin tajam. Belakangan ini teknologi dan informasi semakin memegang peranan penting dalam persaingan, yang pada akhirnya memaksa pelaku bisnis untuk selalu berusaha mendapatkan informasi lebih awal sebagai salah satu jalan untuk bertahan dalam ketatnya persaingan. Kemajuan teknologi menciptakan kebutuhan akan komunikasi yang cepat dan akurat, sehingga sistem tradisional semakin ditinggalkan. Persaingan terus berusaha dimenangkan oleh berbagai pihak dengan berlomba-lomba menggunakan sistem yang berbasis teknologi.

Distro Vandega Shop Pekalongan adalah industri kecil yang bergerak dibidang *fashion* dan *accessories*. Selama ini Distro Vandega Shop masih menggunakan sistem penjualan yang konvensional. Daerah pemasarannya untuk saat ini hanya terbatas di Pemalang, Batang, dan Tegal. Konsumennya pun hanya dapat melakukan transaksi penjualan dengan datang ke outlet tersebut. Hal ini dikarenakan pembangunan distro cabang guna memperluas wilayah pemasaran oleh Distro Vandega Shop memerlukan biaya yang sangat besar. Selain itu beberapa konsumen yang berlokasi jauh dari Distro Vandega Shop Pekalongan tidak bisa mengetahui katalog barang yang ditawarkan secara cepat dan up to date.

Oleh karena itu Distro Vandega Shop harus mengambil tindakan untuk memecahkan masalah tersebut.

Distro Vandega Shop Pekalongan sudah pernah menggunakan media cetak (*brosur*) maupun media elektronik (*radio*) untuk mempromosikan produk-produknya dengan mencantumkan gambar-gambar produk beserta spesifikasi dan harganya, namun hal ini masih memiliki kelemahan yaitu biaya cetak yang cukup besar guna membuat brosur dan melalui radio konsumen tidak dapat mengetahui katalog barang yang ditawarkan secara jelas dan *up to date*. Kedua media tersebut memiliki keterbatasan dan tidak selamanya bisa digunakan.

Selain sebagai media promosi juga dapat meningkatkan pelayanan terhadap konsumen melalui penjualan barang secara online sehingga pada akhirnya perkembangan Distro Vandega Shop akan lebih maju dan dapat dicapai.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis mencoba mengambil judul **“SISTEM PENJUALAN ONLINE PADA DISTRO VANDEGA SHOP PEKALONGAN”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya :

Bagaimana merancang sistem penjualan online pada Distro Vandega Shop Pekalongan yang dapat meningkatkan pelayanan kepada konsumen sehingga dapat meningkatkan penjualan.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian terhadap suatu obyek perlu diketahui dan ditetapkan mengenai masalah yang akan diteliti, maka dalam penelitian ini penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas yaitu :

1. Sistem yang dirancang yang mempunyai fasilitas informasi mengenai katalog produk, detail produk atau spesifikasi mengenai produk, keranjang belanja.
2. Pembayaran melalui transfer rekening bank, tidak menggunakan kartu kredit (*credit card*).
3. Pembuatan program aplikasi, penulis menggunakan bahasa pemrograman web dengan Macromedia Dreamweaver, Script PHP, database MySQL, PHPmyAdmin dengan web server Apache, desain dengan Adobe Photoshop.
4. Rancangan sistem ini menghasilkan 2 macam informasi yaitu :
 - a. Informasi yang berkaitan dengan produk fashion dan accessoris.
 - b. Informasi tentang transaksi pemesanan produk.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Srata-1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Dapat merancang sistem informasi penjualan online pada Distro Vandega Shop Pekalongan yang mampu memperluas daerah pemasaran serta mengenalkan Distro Vandega Shop keseluruhan anak muda di Indonesia khususnya di Pekalongan sebagai gambaran tentang keberadaan atau

eksistensi Distro Vandega Shop mengenai informasi barang yang bersifat *up to date*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa

- a. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
- b. Untuk meningkatkan kreatifitas menciptakan suatu karya dengan memanfaatkan teknologi komputer dalam lingkup dunia *internet* melalui *world wide web*.
- c. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan bidang teknologi informasi.

2. Bagi Distro Vandega Shop

Sebagai masukan, memberikan sumbangan pemikiran dan pertimbangan dalam menyelesaikan masalah penjualan sehingga akan memberikan acuan yang baik. Selain itu mereka juga bisa dianggap sebagai pelopor Distro di Pekalongan yang mempunyai situs komersial pribadi yang dapat memberikan kemudahan bagi pecinta produk-produk Distro terutama anak muda.

3. Bagi Akademik

- a. Menambah khazanah pustaka STMIK AMIKOM Yogyakarta.

- b. Sebagai materi evaluasi bagi pengembangan peningkatan mutu pendidikan maupun mutu lulusan dimasa yang akan datang antara teori-teori yang diberikan dalam kurikulum dan dibutuhkan dilapangan kerja.
- c. Menjalin hubungan kerja sama yang baik dengan instansi terkait yakni Distro Vandega Shop.

4. Bagi Masyarakat

Dapat memberikan ide dalam berkreasi terhadap desain. Masyarakat juga bisa mengembangkan sehingga dapat juga dikomersilkan, dan dapat ikut meramaikan persaingan kreatifitas anak muda yang penuh dengan gagasan baru.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam memperoleh data yang relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode dalam penelitian skripsi ini yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode yang digunakan oleh penulis untuk pengumpulan data adalah:

a. Metode Observasi

Metode ini merupakan pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan atau penelitian secara langsung pada obyek yang dijadikan sumber data penelitian dan melakukan pencatatan terhadap hal-hal yang berhubungan dengan penulisan.

b. Metode Wawancara

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dimana penulis mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan permasalahan dari obyek penelitian untuk mendapatkan informasi yang akurat.

c. Metode Kepustakaan

Metode ini mengacu pada buku-buku pedoman yang akan digunakan sebagai dasar teori didalam melakukan analisis perancangan dari sistem yang sedang berjalan dan menyusun sistem baru yang akan diterapkan.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah:

a. Analisis SWOT

Analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities, Threats*) adalah sebuah bentuk analisa situasi dan kondisi yang bersifat deskriptif (memberi gambaran). Analisa ini menempatkan situasi dan kondisi sebagai faktor masukan yang kemudian dikelompokkan menurut kontribusinya masing-masing.

b. Analisis Studi Kelayakan

Pengambilan data dengan menganalisa kelayakan teknologi yang digunakan, kelayakan operasional, kelayakan ekonomi dan kelayakan hukum pada obyek penelitian.

c. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem menjelaskan apa saja yang dibutuhkan dalam proses pengembangan sistem informasi.

d. Analisis Biaya Manfaat

1.6.3 Perancangan Sistem

Tahap perancangan secara rinci terhadap sistem yang baru yang akan diterapkan.

1.6.4 Implementasi

Merupakan tahap dimana sistem siap digunakan pada keadaan yang sesungguhnya. Dalam implementasi dapat diketahui apakah sistem yang dibuat dapat berjalan dan memberikan hasil yang sesuai dengan perancangan.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam beberapa bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Dasar teori berisi tentang teori yang digunakan penulis sebagai dasar penelitian, antara lain sistem secara umum dan sistem perangkat lunak yang digunakan. Selain itu juga akan dibahas tinjauan pustaka tentang Distro Vandega Shop.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisi tentang penguraian analisis pengembangan sistem meliputi analisis kelemahan, analisis kebutuhan sistem, analisis kebutuhan teknologi, analisis kelayakan dan rancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Berisi penjelasan tentang implementasi rancangan sistem dari halaman website.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran-saran dari semua kegiatan pembuatan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi sumber-sumber pustaka yang diambil baik dari buku, majalah, narasumber maupun dari data di *Internet*.