

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Persaingan usaha yang ketat dewasa ini mengharuskan sebuah toko untuk berfokus kepada kebutuhan yang diinginkan oleh konsumen. Toko mulai mengubah pola pikir dari orientasi keuntungan kearah faktor-faktor potensial lainnya seperti tingkat kepuasan pelanggan menjadi faktor utama yang harus diperhatikan oleh sebuah toko. Perkembangan dunia teknologi, terutama internet tidak hanya memberikan dampak pada teknologi komunikasi dan informasi, tetapi juga memberikan kontribusi yang besar bagi pelaku bisnis untuk memberikan layanan kepada pelanggan. Suatu website merupakan kegiatan bisnis yang dijalankan (misalnya transaksi bisnis) secara elektronik melalui suatu jaringan (biasanya internet) dan komputer atau kegiatan jual - beli barang atau jasa (atau mentransfer uang) melalui jalur komunikasi digital.

Toko Raja Craft merupakan salah satu toko yang memproduksi sekaligus menjual berbagai macam kerajinan tas. Omset rata – rata minimal Toko Raja Craft berkisar 300 ribu sampai dengan 700 ribu rupiah perhari, Toko Raja Craft pada saat ini cukup berkembang, namun hanya sebagian orang saja yang membeli ke toko tersebut karena terbatasnya pengetahuan informasi tentang Toko Raja Craft. Selain itu juga model tas yang tersedia ditoko tersebut juga terbatas. Pelanggan yang datang

kebanyakan ingin memesan tas sesuai selera supaya merasa nyaman saat memakai tas tersebut.

Dari deskripsi Toko Raja Craft yang seperti itu, penulis membuat sebuah website yang sesuai dengan deskripsi Toko Raja Craft. Website yang akan penulis buat tidak seperti website yang sudah banyak ada di internet, kebanyakan website yang beredar saat ini hanyalah menjual produk – produk yang sudah siap jual atau produk yang sudah jadi dan hanyalah barang yang sudah ada stoknya. Pelanggan tidak bisa memesan desain sesuai selera yang diinginkan. Sehingga dengan banyaknya website yang seperti itu membuat kurang tertariknya pelanggan terhadap produk-produk yang dijual oleh Toko Online. Untuk membuat ketertarikan pelanggan terhadap website penjualan terutama terhadap website Toko Raja Craft. Penulis membuat website Toko Raja Craft yang dapat member gunakan untuk mendesain produk tas yang diinginkan. Dengan permasalahan yang ada seperti itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**APLIKASI PERANCANGAN DESAIN TAS RAJA CRAFT BERBASIS WEB**”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang website Raja Craft dengan fitur perancangan desain tas yang dibuat oleh member sebagai pertimbangan Raja Craft untuk diproduksi?

### 1.3 Batasan Masalah

1. Aplikasi ini hanya menjelaskan tentang pembuatan tas.
2. Desain hanya bisa dilakukan oleh member.
3. Tidak semua desain akan diproduksi, hanya desain yang dikonfirmasi oleh admin yang akan diproduksi.
4. Dibuat menggunakan PHP dan MySql

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari proposal ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi yang inovatif untuk sebuah toko kerajinan seperti Raja Craft yaitu dengan membuat website yang membiayainya dapat membuat berbagai desain tas yang memungkinkan untuk diproduksi dan dapat langsung dipesan.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Toko  
Memberi lebih banyak pilihan kepada pelanggan dalam pemilihan tas.
2. Bagi Penulis  
Menambah wawasan bagi penulis dalam bidang aplikasi desain berbasis web.
3. Bagi Masyarakat  
Bisa menyalurkan ide kreatif untuk mendesain lebih banyak tas.

## 1.6 Metode Penelitian

### 1. Wawancara

Dalam metode ini, secara langsung dilakukan tanya jawab dengan pemilik dan pegawai instansi.

### 2. Observasi

Pada metode ini dilakukan survey langsung ke instansi guna mengamati dan mencatat sistem yang sudah ada untuk dijadikan data awal dalam perancangan sistem yang baru.

### 3. Studi Pustaka

Merupakan studi yang dilakukan dengan membaca, mempelajari dan mencatat dari buku-buku, artikel-artikel dan bahan-bahan referensi lainnya.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dibagi dalam beberapa bab dimana masing-masing bab terdiri dari sub-sub tertentu yang saling berkaitan. Jadi setiap bab saling melengkapi dan berhubungan satu sama lain, sehingga dapat dipahami oleh pembaca. Untuk lebih jelasnya sistematika pembahasan tiap-tiap bab adalah sebagai berikut :

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan laporan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini berisi mengenai landasan-landasan teori yang digunakan dan diterapkan dalam melakukan penulisan skripsi.

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

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai analisa perancangan perangkat lunak yang akan dibuat mulai dari gambaran umum perancangan program dan fasilitas yang digunakan dalam program ini.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai implementasi dari sistem baru dengan perangkat lunak dan perangkat keras yang cocok.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini menyajikan beberapa kesimpulan mengenai rancangan sistem yang disusun dan juga saran-saran untuk mengembangkan rancangan ini lebih lanjut dimasa mendatang.



