

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi seperti ini, sebuah perusahaan dituntut harus dapat mengikuti kemajuan teknologi, khususnya pada bidang teknologi informasi. Teknologi informasi yang baik akan memudahkan sebuah perusahaan untuk memasarkan dan mempromosikan produk dan jasa kepada para konsumen, sehingga dengan mudah perusahaan dapat memenangkan persaingan yang semakin ketat seperti sekarang ini. Oleh karena itu banyak sekali perusahaan – perusahaan menggunakan website sebagai media promosi untuk memberikan informasi.

Pada Toko Putri Mutiara kelamahan dalam sistem penjualan secara langsung, seperti konsumen kehabisan stok akan barang kerajinan jika mereka tidak cepat datang ke toko langsung. Sehingga sistem aplikasi ini akan membuat daftar barang kerajinan dan menyimpan database dalam fasilitas web yang bisa diakses melalui internet.

Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dan internet seperti website, maka setiap orang dapat mengaksesnya dimana saja jika terhubung internet. Dan pada dasarnya server berada pada pusat toko kerajinan masing-masing. Server merupakan otak dari semua transaksi-transaksi yang dilakukan oleh pelanggan,

serta untuk mengkonfirmasi ulang tentang pesanan konsumen. Oleh sebab itu diperlukan layanan aktif untuk menghubungkan server dengan pelanggan.

Dengan adanya sistem website toko kerajinan ini sistem akan dibuat dengan rancangan website untuk admin yang berhubungan langsung dengan database, dimana admin dapat mengelola seluruh kegiatan transaksi, data kerajinan dan data member. Kemudian untuk member dapat mengaksesnya melalui internet untuk melakukan pemesanan kerajinan yang merupakan kerajinan dari database admin.

Untuk transaksi pembayaran menggunakan rekening pihak toko dan member akan mengirimkan total pembayaran berdasarkan total harga pemesanan dan ongkos kirim berdasarkan kota tujuan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana menganalisa dan merancang website Toko Putri Mutiara agar dapat diakses dengan mudah ?
2. Bagaimana membangun web ini agar dari segi desain dan penggunaannya dapat efektif dan *user friendly* ?
3. Bagaimana merancang web ini agar aman dalam bertransaksi ?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat begitu besarnya cakupan untuk pembuatan website berbasis E-commerce maka website ini hanya akan membuat pemesanan dan pembayaran secara online dengan fasilitas-fasilitas sebagai berikut :

- a. Pada website ini terdapat fasilitas untuk menampilkan dan keterangan data kerajinan tidak mencakup sistem penjualan langsung di toko, website hanya untuk pemesanan secara online.
- b. Dalam website penjualan ini terdapat fasilitas login untuk admin. Admin dapat mengelola data member, data kerajinan, data transaksi, data kota, data kategori, dan laporan transaksi.
- c. Perhitungan jumlah kerajinan sampai dengan pembayaran dapat dilakukan dengan sangat mudah karena data penjualan diambil dari stok yang dimasukkan.
- d. Pelanggan hanya bisa mendaftar sebagai member secara online di website atau bertemu dengan admin secara langsung di toko dan pelanggan tidak dapat mengubah data member.
- e. Pengambilan kerajinan bisa mendatangi toko atau pengiriman oleh karyawan toko jika masih di dalam kota. Untuk luar kota dimungkinkan akan ditambah dengan biaya pengiriman melalui jasa pengiriman barang.

- f. Laporan yang diberikan oleh sistem adalah laporan transaksi pembayaran berdasarkan tanggal dan status, tidak meliputi perhitungan laba rugi toko.

Website ini akan dibangun dengan Macromedia Dreamweaver dan MySQL sebagai database dibantu dengan XAMPP 1.7.3 for windows sebagai control panel untuk koneksi database. Website ini dibantu dengan HTML, PHP, Javascript untuk coding website dan pembuatan button. Website ini juga menggunakan Adobe Photoshop untuk pengeditan image.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penyusunan Tugas Akhir Skripsi dengan judul "ANALISA DAN PERANCANGAN WEBSITE PADA KERAJINAN EMAS, PERAK, DAN MUTIARA TOKO PUTRI MUTIARA SEBAGAI MEDIA PENJUALAN DAN PEMASARAN" adalah sebagai berikut :

1. Untuk membangun sistem penjualan berbasis website yang memiliki kinerja yang lebih baik dan lebih mudah dalam bertransaksi.
2. Menambah wawasan dan pengalaman secara langsung melalui perencanaan proyek sistem informasi, khususnya pembuatan website ini.
3. Mengembangkan kemampuan dan menumbuhkan inovasi-inovasi baru dalam rekayasa perangkat lunak.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin didapatkan dari website e-commerce ini adalah sebagai berikut :

1. Admin dapat melakukan pengelolaan data pelanggan/member, data kerajinan, data pemesanan kerajinan, data transaksi, data kategori, dan data kota yang dituju.
2. Admin dapat melakukan proses perhitungan untuk nota-nota pembayaran secara otomatis.
3. Pelanggan dapat melihat daftar kerajinan yang tersedia dan melihat rincian kerajinan.
4. Pelanggan dapat memesan kerajinan secara online dan kemudian membayar melalui transfer pada rekening bank dan mengkonfirmasi pembayaran.
5. Pelanggan khusus luar kota dapat menerima barang/kerajinan jika membayar penuh dan barang/kerajinan dikirimkan melalui jasa pengiriman barang dengan ongkos tambahan.
6. Pelanggan akan mendapatkan bukti kode konfirmasi sebagai bukti pembayaran setelah melakukan pemesanan.

1.6 Metode Penelitian

Metode-metode yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir skripsi ini adalah:

1. Pengumpulan Data

Metode ini adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan secara langsung dari tempat kejadian. Dalam metode pengumpulan data terdapat beberapa metode-metode yang menunjang pembentukan aplikasi, antara lain sebagai berikut:

a) Metode Studi Pustaka

Metode studi pustaka dilakukan dengan cara mencari dan mempelajari referensi melalui buku dan artikel terkait yang dapat mendukung pembentukan aplikasi.

b) Observasi

Metode untuk mendapatkan data-data, dengan mengadakan pengamatan langsung untuk mendukung dalam pembuatan Tugas Akhir Skripsi.

c) Wawancara

Metode ini dilakukan dengan melakukan tanya jawab terhadap nara sumber untuk mendukung penyusunan Tugas Akhir Skripsi.

2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Langkah-langkah yang digunakan dari metode ini yaitu:

- a) Analisis, menganalisis permasalahan yang muncul dan menentukan spesifikasi kebutuhan atas system yang dibuat.
- b) Perancangan, merancang perangkat lunak berdasarkan hasil analisis yang ada.

- c) Pengkodean, mengimplementasikan hasil rancangan ke dalam software pembangun program aplikasi.
- d) Pengujian, menguji perangkat lunak yang telah dibuat pada langkah pengkodean.

3. Penyusunan laporan

Metode penyusunan laporan ini merupakan tahap yang paling akhir dari seluruh proses penyusunan skripsi.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam memperoleh gambaran mengenai permasalahan yang dibahas, maka dalam penulisan Tugas Akhir Skripsi ini dibagi dalam beberapa bab dan masing-masing dibagi menjadi beberapa sub-bab. Isi dari masing-masing bab tersebut adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas tentang landasan teori-teori yang akan digunakan sebagai acuan dalam "ANALISA DAN PERANCANGAN WEBSITE PADA KERAJINAN EMAS, PERAK DAN MUTIARA TOKO PUTRI MUTIARA SEBAGAI MEDIA PENJUALAN DAN PEMASARAN".

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas kebutuhan sistem, perancangan sistem dan proses dari perancangan sistem tersebut. Selain itu juga akan membahas tampilan dari website tersebut juga konfigurasi dari sistem tersebut.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas bagaimana cara mengakses sistem ini, baik dari sisi pelanggan maupun admin (bertindak sebagai pemilik toko kerajinan). Dan juga akan diberikan analisa dari hasil pengujian yang telah dilakukan.

BAB V PENUTUP

Pada Bab ini pembahasan meliputi kesimpulan yang diperoleh dari penulisan tugas akhir serta saran untuk pengembangan Tugas Akhir Skripsi ini lebih lanjut.