

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perjalanan manusia yang begitu dinamis dalam segala bidang, menuntut dan melahirkan sebuah sistem yang dinamis dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Kemajuan teknologi informasi yang pesat dan luasnya potensi pemanfaatannya memberikan jalan yang lebar bagi pengaksesan. Pengelolaan dan penggunaan informasi yang dalam volume yang besar secara cepat dan tepat.

Untuk dapat bersaing, hal yang perlu diperhatikan juga adalah bagaimana suatu instansi atau perusahaan mampu menyajikan informasi yang tepat guna, akurat dan *Up to date*. Banyak perusahaan yang sukses karena kaya akan informasi dan mampu mengolah informasi tersebut menjadi sesuatu yang sangat bermanfaat bagi perusahaan atau instansi tersebut. Untuk mewujudkan hal tersebut, salah satu solusi yang tepat adalah penggunaan dan pemanfaatan media internet (*website*) sebagai media komunikasi dan layanan informasi bagi publik.

Usaha yang dijalani oleh bapak Gusti Alit Cakra masih menggunakan cara tradisional untuk melakukan promosi seperti melalui brosur, kartu nama, spanduk, dan pameran yang tentu saja memerlukan biaya yang tidak murah. Dan dalam melakukan proses penjualan hanya bisa dilakukan dengan pelanggan datang langsung ketempatnya yang tentu saja memerlukan waktu dan ongkos perjalanan yang tidak sedikit terutama dari pelanggan yang ada diluar daerah Yogyakarta.

Dari latar belakang masalah di atas penulis mempunyai ide untuk membuat suatu website e-commerce yang mana dapat membantu untuk mempromosikan lukisannya dengan mudah dan murah, juga dalam proses penjualan dan pembayaran dapat dilakukan secara online sehingga pelanggan tidak harus datang ke toko untuk melakukan pembelian.

Untuk mengaplikasikan ide diatas, penulis tuangkan dalam skripsi dengan judul:

**“ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE UNTUK MEDIA PROMOSI DAN PENJUALAN PADA ATELIER9 YOGYAKARTA”.**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada dapat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu :

1. Bagaimana menganalisis dan merancang website e-commerce untuk promosi dan penjualan pada Atelier9 Yogyakarta.
2. Bagaimana menganalisis merancang website e-commerce yang interaktif sehingga mempermudah proses transaksi penjualan pada Atelier9 Yogyakarta.

### **1.3 Batasan Masalah**

Dari rumusan masalah tersebut diperoleh batasan masalah yang diharapkan hasilnya lebih optimal dan lebih tepat sasaran, maka dari itu penyusun membuat batasan dalam membahas permasalahan yang ada. Batasan – batasan tersebut antara lain :

## 1. Lingkup Penelitian

Lingkup penelitian yang akan dilakukan oleh penulis hanya sebatas pada lingkungan ATELIER9 Yogyakarta.

## 2. Fitur atau Menu yang akan dibuat meliputi :

- Home : Berisi tentang halaman utama.
- Profil : Berisi tentang profil dari objek penelitian.
- Produk : Berisi tentang Produk yang akan dijual.
- Cara Pembelian : Berisi tentang bagaimana cara untuk pembelian.
- Keranjang Belanja : Berisi tentang data transaksi.
- Hubungi Kami : Berisi tentang bagaimana cara untuk menghubungi web kami
- Map : Berisi tentang letak tempat dari objek penelitian.
- Login : Login untuk admin dan User ( pengguna ).

## 3. Software yang digunakan :

- Microsoft Windows 7 Professional sebagai sistem operasi.
- Adobe Dreamweaver CS3 sebagai web editor.
- Adobe Photoshop CS3 Sebagai pengolah dan editor gambar .
- XAMPP 1.7.3 sebagai web server.
- PHP MyAdmin sebagai database editor.
- Mozilla Firefox 3.6.3 sebagai web browser.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dari pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menambah pengetahuan sebelum terjun dalam dunia kerja dan menerapkan pengetahuan yang didapat dalam bidang akademis, sehingga mahasiswa dapat mengetahui dan mengenal lebih jauh akan segala permasalahan dari instansi tersebut.
2. Membuat web *E-commerce* untuk penjualan lukisan di Atelier9 Yogyakarta berbasis web *interaktif* dengan menggunakan desain interaktif dan tombol navigasi yang memudahkan dalam melakukan pengoperasian komputer.
3. Untuk memenuhi syarat kelulusan Strata-1 yang telah ditetapkan pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diambil dari pelaksanaan Skripsi, di antaranya :

##### **1.5.1 Bagi kampus**

1. Menambah kepustakaan terutama dibidang ilmu komputer.
2. Mengharumkan nama kampus pada instansi atau perusahaan yang terkait.

##### **1.5.2 Bagi Mahasiswa**

1. Menerapkan ilmu dan teori – teori selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta ke dalam aplikasi nyata secara praktek.

2. Dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan pribadi dalam hal penerapan ilmu, sehingga dapat dijadikan pelajaran guna bersaing di dunia nyata.

### **1.5.3 Bagi pengguna**

1. Dapat mengembangkan usahanya dengan lebih murah dan mudah.
2. Memperoleh suatu bidang ilmu baru terutama tentang web e-commerce.

## **1.6 Metodologi Penelitian**

Agar menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data guna pemecahan masalah yang berkaitan dengan kasus ini, diperlukan pemahaman bagaimana sistem tersebut nantinya bisa dijalankan. Dan untuk mengetahui bagaimana sistem tersebut berjalan, diperlukan beberapa metode penelitian untuk memperoleh data yang akurat dan menghasilkan suatu sistem perangkat lunak yang lebih baik.

Metode – metode tersebut antara lain :

### **1. Metode Kepustakaan**

Metode mengumpulkan data dan referensi dengan mengacu pada buku – buku pedoman literatur atau informasi di internet yang akan digunakan untuk mendapatkan kajian teoritis sebagai dasar teori.

### **2. Metode Wawancara**

Yaitu mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak – pihak yang terkait dengan permasalahan dari objek penelitian untuk mendapatkan informasi yang akurat.

### 3. Metode Observasi

Yaitu pengamatan langsung ditempat penelitian terhadap objek yang akan dijadikan sumber data penelitian yang digunakan penulis dengan mengumpulkan data – data yang berhubungan dengan penulisan laporan skripsi.

#### **F. Sistematika Penulisan**

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis ke dalam beberapa bab, masing – masing bab akan dirincikan masalah – masalahnya sebagai berikut :

##### **BAB I : Pendahuluan**

Dalam bab pendahuluan materinya sebagian besar berupa penyempurnaan dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan laporan penelitian.

##### **BAB II : Landasan Teori**

Bab landasan teori menguraikan teori – teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi – definisi atau model matematis yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

### **BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem**

Bab ini menguraikan tentang gambaran obyek penelitian, analisis semua permasalahan yang ada, dimana masalah – masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian. Pada bab ini juga dilaporkan secara detail rancangan terhadap penelitian yang dilakukan, baik perancangan secara umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

### **BAB IV : Hasil dan Pembahasan**

Pada bab ini, dipaparkan hasil – hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik.

### **BAB V : Penutup**

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dan saran dapat dikemukakan kembali masalah penelitian serta hasil dari penyelesaian masalah. Tidak diperkenankan penulis menyimpulkan masalah jika pembuktian tidak terdapat dalam hasil penelitian.