

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan semakin ketatnya persaingan dalam dunia pemasaran usaha fashion, keberadaan informasi dan promosi secara terkomputerisasi dan online menjadi sangat penting. Hal ini dikarenakan promosi secara online dapat memberikan manfaat dan memudahkan pencarian informasi sebuah produk fashion pakaian yang terbaru yang menarik dan banyak peminatnya. Jika dibandingkan pencarian informasi secara manual lewat selebaran, pencarian informasi secara online memiliki kelebihan, seperti : pencarian informasi yang cepat, lengkap dan akurat.

Keberadaan Marvin Shop yang baru saja berjalan ini, membantu untuk menjual pakaian dan aksesoris lainnya secara online untuk menciptakan citra yang baik di hati konsumen, misalnya dengan melakukan transaksi yang baik dan menjadi boutique yang berkualitas dalam produk dan dalam pelayanan.

Pembayaran yang cepat agar konsumen tidak perlu mengantri lama, selain itu juga di Marvin Shop memberikan harga yang tepat dan harga yang ditawarkan sangat dijangkau oleh kalangan mahasiswa. Kualitas barang-barang juga menjadi salah satu keunggulan yang ditonjolkan agar pelanggan tidak akan kecewa atau berpindah ke boutique online yang lain dan pelayanan yang bagus dan kenyamanan konsumen saat berinteraksi dengan user sangatlah di jaga.

Keberadaan Marvin Shop merupakan salah satu usaha online yang menjual berbagai macam baju dan aksesoris lainnya, untuk meningkatkan pelayanannya terhadap konsumen maka dibutuhkan sistem yang dinamis, interaktif dan pasti mudah digunakan. Maka dari itu, dalam penelitian ini terinspirasi untuk membuat ***"SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA PROMOSI BARANG PADA MARVINS SHOP MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL"***

1.2 Rumusan Masalah

Sebagaimana telah dibahas dalam latar belakang diatas maka diidentifikasi sejumlah masalah yang ditemui dalam skripsi ini antara lain:

- a. Bagaimana membuat e-commerce pada Marvin Shop ?
- b. Bagaimana penyebaran informasi pada Marvin Shop ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan permasalahan diatas yang akan dibahas atau diteliti dalam skripsi ini dibatasi sebagai berikut:

1. Web ini digunakan untuk media informasi dan penjualan.
2. Pengguna web ini ada 2, yaitu administrator dan user atau pengunjung.
3. Produk yang dijual yaitu Pakaian, topi dan aksesoris lainnya.
4. Pembayaran melalui transfer rekening.
5. Terdapat fitur konfirmasi pembayaran.
6. Perangkat lunak (software) yang digunakan :
 - Macromedia Dreamweaver sebagai web editor

- Adobe Photoshop sebagai editor image
- XAMPP sebagai web server
- MySQL Database Server sebagai database server
- PHP sebagai script yang digunakan

1.4 Tujuan Penelitian

- a. Membangun website bagi Marvin Shop untuk mempermudah proses promosi barang – barang dagangan kepada konsumen.
- b. Membangun website yang berguna bagi para konsumen untuk melakukan pemesanan barang dagangan dan selalu memberikan update barang dagangan.
- c. Sebagai salah satu syarat kelulusan program Strata-1 Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Dapat mempromosikan barang dagangan ke konsumen secara mudah dan cepat.
2. Merupakan alternative baru sebagai metode penyampaian atau penawaran barang dagangan secara efektif.
3. Mendapatkan kemudahan dalam memilih barang dagangan karena barang dagangan yang dijual di butik ini tidak barang yang banyak di produksi/ barang terbatas dan dalam memesan konsumen lebih mudah dan konsumen bisa memesan barang yang konsumen inginkan.

4. Mengembangkan dan mengaplikasikan ilmu yang di dapat selama proses perkuliahan sehingga bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat. Di susun sebagai salah satu syarat melengkapi kurikulum pada Jurusan Sistem Informasi.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Menentukan obyek penelitian

Menentukan obyek penelitian yang digunakan sebagai tempat untuk mendapatkan data-data yang akan digunakan untuk membuat website penjualan pada Marvin Shop.

1.6.2 Metode Pengumpulan Data

a. Studi Kepustakaan

Metode ini menekankan pada telaah buku, dalam hal ini Pustaka dengan pokok masalah yang diambil, selain itu digunakan sebagai cara untuk menempatkan data yang diperlukan dalam menelaah dan menganalisa dengan cara membaca buku yang berhubungan dengan website penjualan atau *E-Commerce*.

b. Wawancara

Metode bertujuan untuk bertanya pada orang yang ahli tentang cara penerapan penjualan secara *online*.

1.6.3 Menganalisis Sistem

Analisa yang dilakukan untuk menentukan *input* dan *output* yang diinginkan berdasarkan data yang diperoleh adalah analisis kebutuhan. Analisa kebutuhan terdiri dari kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional.

1.6.4 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan tahapan yang dilakukan untuk membuat sebuah rancangan program berdasarkan *input* dan *output* yang diinginkan. Merupakan catatan prosedur dan formulir-formulir sehingga relevan antara teori dan kenyataan selanjutnya digunakan untuk pembuatan model dan program komputer yang menyangkut hal-hal penetapan *input* dan *output*.

1.6.5 Implementasi Sistem

Setelah pembuatan perancangan sistem maka langkah selanjutnya adalah mengimplementasi hasil perancangan ke dalam program.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematika ke dalam 5 (lima) bab, masing – masing bab akan dijelaskan sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Bab Pendahuluan berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi pengumpulan data, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II : Landasan Teori

Landasan teori berisi beberapa teori yang mendasari penyusunan skripsi ini. Adapun yang akan dibahas dalam bab ini adalah dasar teori, konsep dasar internet, aplikasi web untuk mendukung promosi, pengenalan sistem perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan.

BAB III : Analisa dan Perancangan Sistem

Bab ini menguraikan tentang analisis dan gambaran perancangan perangkat lunak yang akan dibuat. Tahapan analisis seperti analisis sistem, analisis kebutuhan, analisis masukan dan keluaran sistem. Dan untuk bagian perancangan sistem meliputi perancangan proses-proses sistem, normalisasi sistem relasi antar table, perancangan table, dan perancangan user interface.

BAB IV : Implementasi dan Testing Sistem

Pada bab ini berisi tentang penjelasan mengenai implementasi perangkat lunak yang meliputi tahapan-tahapan konsultasi, pembahasan program dan manual program, serta testing atau pengujian perangkat lunak.

