

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi komputer sekarang ini berkembang sangat cepat dengan munculnya internet dimana komputer-komputer dapat saling terhubung membentuk jaringan yang sangat luas yang terdiri dari ribuan komputer diseluruh dunia. Siapapun yang mempunyai akses kedalam jaringannya dapat saling bertukar informasi berbagai macam bentuk data teks, gambar, suara, file dan sebagainya. Lebih dari itu jaringan ini dapat diakses selama 24 jam. Kemudahan dan biaya akses yang relatif murah menjadikan internet sebagai media informasi baru. Melalui internet kita bisa mengetahui informasi terkini disegala bidang. Bagi perusahaan, instansi maupun suatu organisasi, internet merupakan media promosi atau informasi yang bisa dibilang sangat murah.

Pemanfaatan teknologi internet terhadap pemasaran di suatu perusahaan merupakan salah satu solusi dalam meningkatkan penjualan produk. Dengan adanya internet, seseorang dapat memperoleh informasi dari berbagai tempat yang terhubung dengan jaringan internet. Dalam hal ini setiap orang mempunyai kesempatan yang sama dalam berbisnis. Perkembangan bisnis semakin meningkat dan semakin kompleks sehingga menimbulkan persaingan. Selain persaingan yang ketat, perusahaan yang ingin berkembang harus dapat memberikan produk kepada konsumen berupa barang atau pelayanan yang lebih baik, harga lebih murah, dan pelayanan yang lebih baik dari pesaingnya. Hal ini dilakukan dalam upaya untuk memberikan kepuasan kepada konsumen.

Dengan hadirnya website menimbulkan pemikiran baru bagi pelaku bisnis, yaitu untuk mengatasi rintangan waktu dan ruang yang selama ini menjadi kekurangan pada sistem penjualan secara konvensional.

Demikian juga bisnis fashion busana anime ACE Distro Yogyakarta sebagai distributor outlet dan outlet fashion harus memiliki manajemen dan strategi pemasaran sebagai usaha bersaing dari banyaknya kompetitor produk busana lainnya. Sebagai distributor atau agen pakaian ACE Distro harus melayani dan menyalurkan barang-barang ke beberapa tempat pemasaran.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dari apa yang dijabarkan dalam latar belakang masalah, ACE Distro Yogyakarta memerlukan solusi yang lebih tepat dalam pemasaran, sehingga dapat memberikan informasi secara online terhadap konsumen. Maka dapat dirumuskan masalah yaitu : **"Bagaimana memanfaatkan teknologi informasi komputer untuk mengembangkan sebuah Perancangan Website Penjualan Sebagai Media Promosi Pada ACE Distro Yogyakarta"?**

### **1.3 Batasan Masalah**

Dari rumusan masalah di atas maka batasan masalah pada pengembangan website penjualan busana anime di ACE Distro Yogyakarta adalah :

1. pengenalan produk, proses belanja atau transaksi sampai laporan transaksi belanja / jual beli. Transaksi terbatas untuk lokal atau nasional.

2. Untuk pembayaran transaksi pembelian, konsumen mengirim uang pembayaran melalui Bank lokal ke nomor rekening admin dan konfirmasi ke admin setelah uang dikirim.
3. Barang yang sudah dipesan dan dibayar mendapat laporan bukti transaksi disertai keterangan pengiriman.
4. Jenis, produk, member, berita, Faq, jarak, status stok barang konfirmasi status pembayaran dan pengiriman diupdate dan dikelola oleh administrator.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini secara garis besar adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata I (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan dapat dimanfaatkan oleh masyarakat.
3. Mempelajari bagaimana cara membuat web dinamis yang baik untuk mempromosikan suatu produk perusahaan.
4. Memberikan pelayanan transaksi online yang optimal.

#### **1.5 Metode Pengumpulan Data**

Dalam pengumpulan data sebagai sumber untuk menyusun skripsi ini, dilakukan beberapa metode pendekatan sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung pada objek guna memperoleh informasi data yang akurat dalam sistem yang sedang berjalan.

## 2. Metode Wawancara

Merupakan metode pokok kedua yang dilakukan dengan cara wawancara langsung kepada pihak-pihak yang terkait yang dapat menjadi sumber dalam pengumpulan data guna mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

## 3. Metode Kepustakaan

Merupakan metode ketiga yang dilakukan untuk pengembangan aplikasi ini, dilakukan metode pustaka sebagai referensi. Pustaka yang digunakan berupa- berupa buku-buku referensi, dokumen yang relevan yang diambil dari perpustakaan dan internet.

## 4. Metode Eksperimental

Metode eksperimental dilakukan dengan cara mengimplementasikan perancangan yang telah dibuat.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Skripsi ini disusun secara sistematis dalam lima bab, masing-masing bab sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini akan menjelaskan tentang teori-teori yang relevan dengan objek penelitian yang digunakan sebagai dasar untuk pembahasan dan menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-defenisi atau model matematis yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

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

Pada bab ini akan menguraikan informasi tentang penelitian, perancangan dan pembuatan web berdasarkan rumusan masalah. Menganalisis semua masalah yang akan diselesaikan melalui penelitian.

## **BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM**

Bab ini menjelaskan perancangan database, program yang akan dibangun dan penggunaan dari hasil sistem yang telah dibangun.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran dari penulis.