

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat cepat pada era sekarang dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan ekonomi. Bagi perusahaan dan organisasi misalnya, telah menggunakan teknologi informasi sebagai modal untuk bersaing dengan kompetitor lainnya. Kelancaran di dalam berbisnis merupakan salah satunya. Dan kemudahan dalam bertransaksi menjadi suatu kebutuhan yang sangat tinggi dan itu berbanding sama dengan internet. Berbagai fasilitas telah banyak digunakan oleh masyarakat seperti untuk e-mail, kurs, internet banking, dan lain-lain.

An-nas Via Production merupakan salah satu perusahaan di bidang penjualan peci yang terletak di Bandung Darussalam, Kecamatan Kebumen, Kabupaten Kebumen, Jawa Tengah. Letak perusahaan masih kurang strategis karena jauh dari keramaian dan pusat perbelanjaan, sehingga para pelanggan jarang yang mengetahuinya dan promosi masih dengan brosur dan dari mulut ke mulut. Selain itu, pengolahan data masih menggunakan cara manual, hal ini membuat pihak produsen sedikit kerepotan dalam melakukan pengolahan data, pengecekan stok barang, serta pengecekan untuk pelanggan yang sudah melakukan transaksi. Sehingga administrator harus teliti dalam pengolahan data.

Hal tersebutlah yang dialami oleh An-nas Via Production maka dari itu mengingat kebutuhan barang dan permintaan barang yang sangat tinggi pihak An-nas Via Production pun berharap ada sebuah aplikasi yang dapat membantu kinerja administrasi dalam pengolahan, pencarian, serta pendistribusian barang agar kinerja admin dapat lebih efektif dan efisien dan stok barang terkendali.

Berdasarkan latar belakang diatas penyusun berusaha merancang aplikasi sederhana disesuaikan dengan kebutuhan An-nas Via Production dan disesuaikan dengan kemampuan user dalam mengoperasikan aplikasi tersebut. Aplikasi ini diharapkan mampu meningkatkan kinerja dari admin An-nas Via Production.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka penulis mengasumsikan bahwa rumusan masalah yang diambil adalah :

Bagaimana merancang Sistem Informasi berbasis Web Sebagai Media Informasi dan Penjualan di An-Nas Via Production Kebumen yang dapat memudahkan pelanggan dalam bertransaksi?

1.3 Batasan Masalah

Dari sistem yang penulis buat, diperlukan batasan-batasan masalah untuk menjaga agar tidak terjadi pelebaran masalah. Pada sub bab ini akan

dijelaskan tentang batasan masalah agar pembahasan skripsi ini benar-benar terarah. Batasan masalah tersebut meliputi :

1. Sistem yang dibuat dapat melakukan pengolahan data produk, data pemesanan, olah data member dan data testimoni.
2. Terdapat 2 level pengguna dalam *website* ini yaitu, administrator dan pelanggan.
3. Sistem ini tidak mencakup pembuatan laporan keuangan, tapi hanya laporan penjualan An-nas Via Production lewat *website*.
4. Sistem yang dibuat tidak mencakup pembelian produk, tapi hanya penjualan produk.
5. Pengiriman barang hanya untuk kota-kota besar yang ada di Indonesia.
6. *Software* yang digunakan untuk membuat Sistem Informasi Berbasis *Website* di " An-Nas Via Production Kebumen" yaitu Adobe Dreamweaver CS 3, XAMPP, Google Chrome, Adobe Photoshop CS3, Script PHP, CSS, JavaScript, MySQL, dan script HTML.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana jenjang strata-1 Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.

2. Menghasilkan sistem informasi yang mampu memudahkan pemilik dalam menjual produk dan memudahkan dalam pengolahan data agar sistematis.
3. Untuk mengaplikasikan dari ilmu yang penulis dapatkan selama menempuh study di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan memberikan beberapa manfaat antara lain :

1. Bagi Pimpinan An-nas Via Production
 - a. Meningkatkan citra perusahaan dan meningkatkan profit perusahaan karena dengan adanya sistem informasi dan penjualan secara online maka proses pelayanan terhadap pelanggan menjadi lebih cepat dan praktis.
2. Bagi Masyarakat
 - a. Memberikan informasi kepada masyarakat atau pelanggan An-nas Via Production.
 - b. Memudahkan masyarakat atau pelanggan dalam bertransaksi pembelian barang secara online tanpa harus datang langsung ke An-nas Via Production.
3. Bagi Penulis
 - a. Menambah ilmu pengetahuan mengenai pemanfaatan teknologi informasi ke dalam dunia bisnis.
 - b. Menambah ilmu tentang cara membuat aplikasi dengan menggunakan bahasa penrograman tertentu untuk suatu tujuan bisnis.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian, untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian Skripsi ini, yaitu :

a. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang dilakukan oleh obyek penelitian, dalam hal ini adalah An-nas Via Production.

b. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung terhadap pihak – pihak yang terkait di An-nas Via Production untuk mendapatkan informasi yang tepat dan akurat.

c. Metode Kearsipan

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan menggunakan arsip yang diperoleh penulis dari sekolah yang bersangkutan dalam bentuk dokumen.

d. Metode Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data yang merujuk pada buku-buku yang bersumber atau tersedia di perpustakaan yang dapat mendukung dalam penyusunan dan penulisan penelitian Skripsi ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulis skripsi ini secara sistematis dan terencana dibagi menjadi lima bab, masing-masing bab adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tools/software* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi antara lain: Tinjauan Umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, misalnya gambaran umum perusahaan (struktur organisasi, jabatan tugas dan wewenang), atau gambaran umum produk, serta data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, berkaitan dengan kegiatan penelitian.

Bab ini point utamanya adalah “analisis masalah”, yang akan menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat di kasus yang sedang diteliti. Meliputi analisis terhadap masalah sistem yang sedang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan terhadap sistem yang diusulkan, dan analisis kelayakan sistem yang diusulkan.

BAB IV : PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI

Bab ini merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba program. Bab IV ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik. Selain itu, sebaiknya hasil penelitian juga dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu yang sejenis atau keadaan sebelumnya.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran. Bab ini berisi tentang kesimpulan dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan saran-saran yang diberikan penulis. Selain ke empat bab tersebut diatas, terdapat juga lampiran yang berisi listing program.