

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Promosi merupakan suatu tindakan atau pun langkah untuk memperkenalkan sebuah usaha Wahyu Shooting kepada khalayak umum yang luas, karena dengan adanya sebuah promosi *public* bisa mengetahui jenis sebuah usaha Wahyu Shooting.

Promosi yang dilakukan Wahyu Shooting selama ini secara offline dengan cara memasang sepanduk di pinggir jalan dan brosur sehingga membutuhkan tenaga dan biaya yang besar. Melihat perkembangan internet saat ini dan penggunaannya dalam pencarian informasi sehingga memberikan peluang bagi para pelaku usaha untuk mempromosikan usaha yang dimilikinya menggunakan media internet. Diharapkan dengan promosi secara online dapat memperluas pangsa pasar serta meningkatkan penjualan, karena usaha yang dimiliki dapat dikenal secara luas oleh masyarakat.

Berdasar pada masalah tersebut, maka diusulkan untuk pembuatan "Sistem Informasi Pemesanan Online Pada Wahyu Shooting", selain sebagai media promosi bagi perusahaan seorang pengunjung juga dapat melakukan pemesanan secara online melalui website ini, pembayaran dapat dilakukan melalui transfer antar bank. Dengan memberikan kemudahan akses informasi bagi pengunjung atau konsumen diharapkan dapat meningkatkan kualitas pelayanan terhadap para konsumen.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dibuat rumusan masalah, yaitu :

1. Bagaimana membuat System Informasi Pemesanan Online Berbasis Web pada Usaha Jasa “Wahyu Shooting”?
2. Bagaimana menjadikan sistem menjadi sarana promosi pemesanan untuk “Wahyu Shooting”?
3. Mampukah sistem melakukan penjualan secara online?

1.3 Batasan masalah

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari perumusan masalah maka diberikan batasan masalah yang akan dibahas yaitu :

1. Menyediakan informasi tentang usaha jasa Wahyu Shooting.
2. Pengguna website terdiri dari admin, pengunjung, konsumen, dan karyawan.
3. Menyediakan fasilitas pemesanan secara online.
4. Jika dalam waktu satu minggu setelah pemesanan tidak melakukan pembayaran maka pemesanan dianggap batal, dan pemesanan dilakukan minimal satu bulan sebelum tanggal acara.
5. Pembayaran dilakukan melalui transfer rekening antar bank.
6. Terdapat konfirmasi pembayaran.
7. Secara periodik laporan yang dihasilkan adalah laporan pemesanan, laporan pembayaran.
8. Perangkat lunak yang digunakan :

- a) Web Editor yaitu Macromedia Dreamweaver
- b) Database server yaitu MySQL
- c) Image Editor yaitu Adobe Photoshop CS2
- d) Web Browser yaitu Internet Explorer, Mozilla Firefox dll.
- e) Web Server yaitu Apache

1.4 Tujuan Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan pastilah ada maksud dan tujuan karena tanpa itu sebuah penelitian dianggap tidak layak dilaksanakan dan dianggap hanya membuang-buang waktu, tenaga dan uang. Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tujuan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Menciptakan sebuah aplikasi web dinamis bagi dunia bisnis.
- b. Membangun media informasi berbasis web sebagai sarana pemesanan dan transaksi secara online.
- c. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata-I Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
- d. Mencrapkan teknologi informasi berupa website sebagai media promosi pemesanan pada Wahyu Shooting.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam penyusunan skripsi diperlukan sumber-sumber data dan informasi yang benar dan akurat sehingga dapat menjadi masukkan yang berguna bagi proses penyusunan skripsi ini. Untuk memperoleh data-data dan informasi yang benar dan akurat tersebut maka ada beberapa metode yang dapat dilakukan, antara lain :

a. Observasi

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data-data antara lain :

1. Pengumpulan nama-nama produk jasa yang dijual pada Wahyu Shooting.
2. Pengumpulan data-data yang sekiranya dibutuhkan oleh konsumen.
3. Pengelompokan data-data kategori setiap produk jasa yang terdapat pada Wahyu Shooting.

b. Studi Pustaka

Pada teknik ini adalah untuk mendapatkan dan mengumpulkan data melalui buku bacaan dan situs website yang berhubungan dengan informasi pada software yang akan digunakan.

c. Metode Kearsipan

Metode kearsipan adalah metode yang dilakukan dengan cara membaca atau membuka arsip-arsip yang ada ditempat penelitian.

d. Metode pengembangan sistem

Model pengembangan sistem yang digunakan menggunakan model *waterfall* dengan kegiatan kegiatan:

- Identifikasi masalah
- Analisis
- Perancangan sistem
- Implementasi
- Pengujian
- Pemeliharaan

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun dalam lima bab yang saling berkaitan satu sama lain. Pembagian kelima bab tersebut adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, sistematika penulisan yang disajikan secara terstruktur.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bagian ini dijelaskan teori-teori yang mendasari pembuatan aplikasi *e-commerce* menggunakan PHP dan database MySQL. Dibahas juga mengenai beberapa software pendukung yang digunakan dalam pembuatan web secara sederhana serta uraian tentang gambaran umum situs web yang akan dirancang.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan sistem dan pembuatan system secara umum maupun secara rinci serta hasil penelitian. Pada bab ini juga menjelaskan tentang analisa sistem menggunakan PIECES. Selain itu bab ini juga menjabarkan tentang perancangan sistem, baik itu berupa perancangan proses, perancangan basis datanya, dan perancangan tampilan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas implementasi dan uji coba terhadap aplikasi *e-commerce* pada Wahyu Shooting. Implementasi berdasarkan dari perancangan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab terakhir ini akan menyajikan kesimpulan dari penyusunan skripsi ini dan memberikan saran untuk menunjang pengembangan di kemudian hari.

