

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya teknologi informasi pada saat ini banyak bermunculan berbagai macam toko aksesoris aksesoris yang maju dan berkembang pesat. Untuk membidik pasar yang maju dan bersaing , maka selain cenderung melihat pada faktor harga, biasanya juga teliti dalam memilih produk. Penjualan perlengkapan aksesoris-aksesoris tanah air memang sangat potensial jika mengacu pada kualitasnya. Sehingga kami mengumpulkan data-data tentang berbagai macam aksesoris-aksesoris (baju, celana, jaket, dan sebagainya) yang disukai di pasar global.

Perkembangan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dapat dilaksanakan dengan cepat, tepat dan akurat, sehingga akhirnya akan meningkatkan penjualan. Teknologi Informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, pemerintahan dan juga merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan.

Fasilitas yang disediakan oleh website adalah fasilitas untuk memberikan informasi pemasaran aksesoris-aksesoris (baju, celana, jaket, dan sebagainya) terhadap orang – orang yang tidak ada waktu untuk mencari informasi mengenai

aksesoris-aksesoris (baju, celana, jaket, dan sebagainya), dan sekaligus sebagai media promosi dalam bentuk aplikasi. Oleh karena itu kami membuat web dengan judul : **Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website Pada Toko Kencana Ungu Kediri.**

1.2 Rumusan Masalah

Toko Kencana Ungu masih menggunakan sistem informasi yang sederhana sehingga untuk pemasaran masih terbatas. Berdasarkan dari hasil pemikiran dan uraian latar belakang masalah maka dapat kami rumuskan hal sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat sebuah aplikasi penjualan barang berbasis web pada Toko Kencana Ungu yang dapat memudahkan konsumen mencari informasi aksesoris-aksesoris (baju, celana, jaket, dan sebagainya) lewat internet, serta sebagai sarana konsultasi mengenai aksesoris-aksesoris?
2. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat memberikan laporan penjualan?
3. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat melakukan pemesanan secara online dan berdiskusi dengan pelanggan lainnya?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat permasalahan pada Toko Kencana Ungu terletak pada media promosi dan penjualan maka untuk memperoleh hasil yang maksimal dan tepat

pada permasalahan maka kami memberi batasan-batasan untuk membahas rumusan masalah yang ada. Batasan masalah tersebut antara lain:

1. Ruang lingkup penelitian hanya dilakukan pada Toko Kencana Ungu meliputi laporan penjualan, produk yang dipasarkan, informasi terbaru mengenai aksesoris pada saat ini.
2. Sistem menggunakan login untuk pendaftaran user, user dapat mengetahui barang produk, harga barang, user bisa memesan barang dan dapat membayar secara transfer via rekening atau datang langsung ke Toko Kencana Ungu. User tidak bisa melakukan pembayaran secara online.
3. Software yang digunakan dalam Sistem Informasi ini adalah MySQL, XAMPP, Adobe Dreamweaver CS3, Adobe Photoshop CS3.
4. Aspek keamanan yang terdapat di website ini tidak dijelaskan secara detail.

1.4 Tujuan

Dengan dibangunnya sistem ini, penulis memiliki beberapa tujuan diantaranya:

1. Akan terbangun sebuah aplikasi *website* yang dapat digunakan sebagai media promosi dan penjualan.
2. Memudahkan penjual dan pembeli untuk bertransaksi.

3. Meninggalkan sistem lama yang dirasa kurang efektif dan membutuhkan biaya lebih banyak dengan sistem baru yang lebih maju.

1.5 Manfaat

Dari pembuatan web penjualan online ini memberikan beberapa manfaat, baik bagi Toko Kencana Ungu maupun masyarakat kalangan luas untuk memperoleh informasi tentang Toko Kencana Ungu. Manfaat itu antara lain sebagai berikut :

1. Bagi Toko Kencana Ungu
 - a. Memberikan solusi dalam menghadapi persaingan bisnis terutama di dunia internet ataupun teknologi.
 - b. Media informasi semacam ini dapat menarik perhatian orang banyak terutama dalam kemudahan berbelanja.

2. Bagi Masyarakat / Konsumen

Masyarakat dapat mengetahui perkembangan informasi tentang Batik atau konsumen juga dapat melakukan transaksi yang lebih efektif dan efisien tanpa harus datang ke toko.

1.6 Metodologi Penelitian

Untuk memperoleh data yang akurat serta sistem yang tepat untuk Toko Kencana Ungu melalui beberapa metode dan langkah penelitian. Metode dan langkah-langkah tersebut sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan cara meneliti langsung, mengadakan pengamatan terhadap permasalahan yang akan diteliti dengan cara sebagai berikut :

- a. Mendatangi obyek penelitian kemudian melakukan survey tempat pemasaran
- b. Mengumpulkan data barang-barang aksesoris yang dijual di Toko Kencana Ungu.
- c. Mengumpulkan data konsumen.
- d. Melakukan dokumentasi serta rincian produk.

2. Metode Interview

Pengumpulan data dengan cara peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan masalah yang akan dipecahkan. Metode ini dikerjakan dengan cara mewawancarai pendiri Toko Kencana Ungu tentang sejarah dan perkembangan Toko Kencana Ungu.

3. Metode Pustaka

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mempelajari buku-buku atau referensi yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi, serta informasi melalui internet.

Setelah melakukan metode-metode tersebut, langkah selanjutnya adalah sebagai berikut :

- a. Mencari kelemahan sistem lama.
- b. Menyusun rencana sebuah sistem baru yang dapat menutupi kelemahan sistem lama.
- c. Membangun aplikasi *website*.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan Laporan skripsi ini kami menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi berbagai acuan dan bahan-bahan yang mendukung pokok pembahasan skripsi, meliputi definisi dan tinjauan tentang sistem informasi, internet, HTTP, PHP, dan lain-lain.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini akan diuraikan tentang analisa dan perancangan dari aplikasi web Toko Kencana Ungu yang akan dibuat. Analisa meliputi analisa masalah dan analisa kebutuhan, sedangkan untuk perancangan terdiri dari perancangan proses, perancangan basis data serta perancangan antarmuka.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini berisikan informasi tentang implementasi dari perancangan yang telah dibuat, yang meliputi cara kerja program, hasil input dan output program.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan serta saran untuk pengembangan mengenai program/aplikasi yang dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi mengenai sumber – sumber materi yang telah memberikan masukan bagi kami dalam mengerjakan Skripsi ini.

