

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses penjualan barang pada Butik BajuQ_ta masih dilakukan dengan cara konvensional, yaitu mulai dari pemasukan data, penyimpanan data, pengubahan data, pencocokan data, sampai pada pembuatan laporannya masih dikerjakan oleh karyawan, hal ini akan berakibat pada rendahnya tingkat akurasi data, kurangnya efisiensi waktu, serta tidak efektifnya manajemen data secara keseluruhan.

Kurang efisiennya sistem promosi barang kepada masyarakat dan terbatasnya jangkauan pemasaran barang menyebabkan tidak tercapainya omzet yang maksimal dari butik baju Q_ta. Perkembangan teknologi internet yang sangat pesat dapat mendukung penerapan sistem *e-commerce* dalam penjualan produk.

Semakin meningkatnya perkembangan teknologi informasi khususnya teknologi internet, dapat membantuperusahaandalam pengolahan data yang sangat rumit, dengan tingkat ketepatan dan keakuratan yang tinggi, serta mampu memberikan informasi secara cepat tanpa mengenal batasan jarak dan waktu, bahkan dapat mengurangi biaya operasional dan biaya produksi pada perusahaan, serta meningkatkan pertumbuhan omzet melalui terjangkanya konsumen yang lebih luas.

E-commerce merupakan penyebaran, pembelian, penjualan pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau jaringan komputer lainnya. *E-commerce* melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis.

Web (website) merupakan salah satu media teknologi internet yang mampu memberikan sistem pengolahan data yang cepat, tepat dan akurat, serta dapat meningkatkan produktifitas layanan perusahaan serta mampu menekan kesalahan yang dilakukan oleh karyawan dalam pengolahan data pada Butik Baju Q_t a.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis berusaha membangun *E-Commerce* berbasis *web* dalam penjualan dan pengolahan data mulai dari pemasukan data, penyimpanan data, perubahan data, promosi sampai pada pengarsipan data ada bagian Butik Baju Q_t a dengan mengangkat judul **"ANALISIS DAN PERANCANGAN E-COMMERCE PADA BUTIK BAJU Q_T A YOGYAKARTA"** yang diharapkan nantinya aplikasi ini dapat membantu dalam menyelesaikan permasalahan penjualan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat dibuat perumusan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun Sistem Informasi yang dapat membantu

proses penjualan dan pengolahan data mulai dari pemasukan data, penyimpanan data, perubahan data, promosi sampai pada pengarsipan data pada Butik Baju Q_ta ?

2. Bagaimana membuat Sistem Informasi yang dapat membantu memberikan kedetailan informasi akan barang baru untuk *user* ?

1.3 Batasan masalah

Berdasarkan pokok permasalahan diatas, maka dapat dibuat batasan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Contoh Item (*barang*) penjualan hanya ada pada Butik Baju Q_ta.
2. Sistem administrasi keuangan menggunakan Rekening Bang
3. Terbatas pada sumber pengetahuan yang didapat, baik dari seorang pakar maupun dari buku-buku E_commerce mengenai penjualan pada butik.
4. *Output* program berupa profil perusahaan, tampilan jenis pakaian, jenis harga, fasilitas member pelanggan.
5. Penulis tidak membahas sistem keamanan secara detail pada aplikasi, namun jelaskan secara umum sesuai dengan kebutuhan sistem.

1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata-1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.

Adapun tujuan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Sosialisasi teknologi khususnya pemanfaatan teknologi yang ditujukan kepada masyarakat khususnya Butik Baju Q_{ta}.
2. Diharapkan program ini dapat membantu *user*/pemilik Butik dalam meningkatkan usahanya dalam hal layanan jual beli barang.
3. Memberikan kemudahan dalam melakukan peng-update-an jenis pakaian terbaru dan penambahan informasi tentang Butik Baju Q_{ta}.

1.5 Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Metode pengumpulan data yang dilakukan:
 - a. Metode Wawancara

Dengan mengajukan pertanyaan secara langsung kepada penyuluh dengan berlandaskan pada tujuan penelitian dan objek yang diteliti.

b. Metode Kepustakaan

Metode ini untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis dengan cara menganalisa data pada literatur (pustaka) dan media lain yang dapat membantu dalam pemecahan masalah.

2. Analisa Data

Pada tahap ini penulis melakukan analisa terhadap data-data yang telah diperoleh sebelumnya.

3. Perancangan Program

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam desain program selanjutnya.

4. Pembuatan Laporan

Menyusun laporan skripsi dengan permasalahan yang sudah ada secara sistematis, diambil dari permasalahan yang sudah dianalisa.

5. Desain Program

Desain yang dilakukan meliputi desain sistem, desain database, dan desain grafis.

6. Uji coba Program

Pengujian program ini dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat dengan bantuan software tersebut sudah berjalan baik sesuai dengan yang diharapkan.

7. Kesimpulan

kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dapat dipaparkan secara singkat sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, tinjauan pustaka, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan diuraikan teori-teori yang relevan dengan obyek penelitian yang digunakan sebagai dasar untuk pembahasan.

BAB III ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Bab ini akan memaparkan analisis sistem , akuisisi pengetahuan, representasi pengetahuan, mesin inferensi, perancangan sistem, perancangan database, rancangan antarmuka pengguna.

BAB IV IMPLEMENTASI

Bab ini merupakan implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan-kesimpulan dari proses pengembangan sistem dan beberapa saran untuk perbaikan sistem yang dihasilkan untuk masa yang akan datang.

