

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mempunyai pengaruh yang besar terhadap kesadaran masyarakat akan pentingnya peranan komputer dan penggunaan komputer. Perkembangan yang paling menonjol adalah perkembangan internet. Hadirnya *Internet* telah menunjang efektifitas dan efisiensi operasional perusahaan, terutama peranannya sebagai sarana komunikasi, publikasi, serta sarana untuk mendapatkan berbagai informasi yang dibutuhkan oleh sebuah badan usaha. Ketatnya persaingan usaha menuntut setiap pelaku usaha untuk terus mampu mempromosikan badan usahanya. Berlatar dari masalah ini kami menyadari bahwa perkembangan teknologi yang sangat pesat dan cepat menuntut setiap perusahaan untuk dapat aktif memperkenalkan produk perusahaan. Penjualan online merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah dalam penyampaian informasi.

Heracles Throne adalah suatu badan usaha yang bergerak dibidang penjualan pakaian. Dalam hal ini kemudahan konsumen dalam memesan barang harus diwujudkan.

Di Heracles Throne, media penjualannya masih menggunakan pemesanan melalui media sosial yaitu jejaring facebook dan twitter akan tetapi hal itu tidak

efektif karena sejatinya media sosial hanya dapat digunakan untuk media promosi dan tidak dapat digunakan untuk media penjualan karena konsumen tidak bisa langsung membeli barang karena tidak terdapat *shoppingcart* sehingga konsumen harus mengkonfirmasi dengan admin untuk mengetahui apakah barang masih tersedia dan bagaimana cara pemesanannya dan bagaimana membeli barang yang diinginkan.

Dengan mengubah media promosi yang sudah ada menjadi *webstore* para konsumen dimudahkan dalam pemesanan karena tinggal memilih barang yang disediakan melalui katalog dari website, pembeli juga mengetahui *stock* barang sehingga mengetahui apakah barang tersebut masih tersedia atau tidak dan dapat melakukan pembelian barang secara langsung melalui *shoppingcart*. Dengan adanya *webstore* maka akan dapat meningkatkan penjualan dari Distro Heracles Throne.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis kemukakan diatas maka akan dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : Bagaimana merancang sistem penjualan *online* yang dapat menarik minat masyarakat dan mudah dioperasikan oleh karyawan distro Heracles Throne?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan, maka penulis membatasi masalah pada pokok-pokok yang diperlukan dalam pembuatan *website* Heracles Throne mulai dari :

1. Sistem informasi pemesanan yang baik yang dapat memuaskan konsumen
2. Profil Heracles Throne
3. *Review* produk (latest product, hot product, rating)
4. Manajemen Transaksi (Pemesanan, Pembayaran dan pengiriman)
5. Manajemen pelanggan
6. Pembuatan laporan stok, pemesanan, pembayaran dan pengiriman untuk pemilik distro
7. Web interaktif

1.4 Tujuan Penelitian

- 1.4.1 Tujuan penelitian adalah sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Program Pendidikan S1 Jurusan Sistem Informasi di STMIK Amikom Yogyakarta.
- 1.4.2 Sedangkan tujuan khusus penelitian ini adalah diterapkannya website di Distro Heracles Throne untuk memberikan kemudahan kepada konsumen dalam pemesanan produk dan memberikan informasi tentang produk Heracles Throne sehingga dapat meningkatkan keuntungan.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

a. Bagi Distro Heracles Throne

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi Distro Heracles Throne dalam meningkatkan promosi penjualan, serta memudahkan konsumen dalam pemesanan barang secara *online*.

b. Bagi Penulis

Penelitian ini memberikan pengalaman berharga dalam membandingkan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama kuliah maupun secara mandiri dengan penerapannya di masyarakat. Selain itu penelitian juga menambah wawasan dan pengetahuan penulis khususnya dalam bidang pembuatan sistem penjualan berbasis *web*.

c. Bagi Pembaca

1. Sebagai bahan bacaan untuk menambah pengetahuan mengenai sistem penjualan berbasis *web*.
2. Sebagai panduan bagi peneliti lain tentang pembuatan sistem penjualan berbasis *web* dan diharapkan dapat mengembangkan dan memperbaiki kekurangannya.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada November 2012 di Distro Heracles Throne yang beralamatkan di Jl. Joko Tingkir B 16 RT 4 / RW 9 Pajang, Laweyan, Surakarta – 57161.

1.6.2 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini dilakukan metode penelitian sebagai berikut :

a. Penelitian lapangan (*Field research*)

Yaitu suatu metode penelitian yang bersumber dari hasil penelitian pada suatu perusahaan yang terkait dengan permasalahan yang diteliti.

b. Penelitian kepustakaan (*Library research*)

Penelitian dilakukan dengan mempelajari buku, literature dan berbagai tulisan yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.

1.6.3 Metode Pengumpulan Data

a. Data primer

Data primer dikumpulkan dengan beberapa cara, yaitu :

1. *Observasi*, melakukan pengamatan secara langsung terhadap obyek tertentu yang berhubungan dengan permasalahan yang penulis bahas.

2. Wawancara, melakukan Tanya jawab dengan pihak yang bersangkutan

b. Data sekunder

Data sekunder diperoleh dari studi pustaka terhadap beberapa buku yang terkait dengan teknik pemrograman dan teori yang dipakai penulis.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang, batasan dan rumusan masalah, tujuan, manfaat dan metode penelitian, sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan Teori berisi mengenai teori-teori yang biasa digunakan penulis sebagai dasar pelaksanaan penelitian dalam penyelesaian laporan Tugas Akhir meliputi pengertian komputer, internet, URL, DNS, HTTP, *e-commerx*, bahasa pemrograman HTML, CSS, PHP, SQL, basis data, diagram ER, pengertian normalisasi, dan aplikasi-aplikasi pendukung pembuatan *website*.

BAB III TINJAUAN UMUM

Pada bab ini penulis memberi gambaran mengenai Distro Heracles Throne, alamat distro, barang dijual dan menjelaskan visi dan misi dari distro Heracles Throne

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pembahasan berisi mengenai model desain website, pembuatan *website*, desain *database*, Desain Teknologi yang dipakai didalam pembuatan *website*.

BAB V PENUTUP

Bab ini memuat kesimpulan dan saran atas penelitian yang dilaksanakan.

