

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Kemajuan teknologi khususnya teknologi informasi, mendorong banyak manusia untuk menciptakan inovasi-inovasi baru untuk membantu manusia dalam mendapatkan informasi dengan cepat dan mudah. Begitu halnya dengan sebuah perusahaan, sebuah perusahaan harus dapat membuat layanan informasi dan promosi dengan baik untuk menarik perhatian konsumen. Disamping informasi yang akurat, cepat, dan mudah, informasi yang disampaikan harus dikemas dengan menarik. Kemajuan teknologi informasi ini terlihat semakin pesat pada pengembangan internet khususnya. Bicara tentang internet, pasti tidak lepas dari sebuah website. Website digunakan untuk mengenalkan suatu produk atau jasa layanan atau yang disebut dengan promosi sebuah perusahaan kepada para pengguna internet. Untuk itu website yang ditampilkan haruslah memiliki interface yang bagus, menarik dan dinamis sesuai dengan bidang yang dikelola oleh sebuah perusahaan.

Rumah Zhafira merupakan perusahaan yang bergerak dibidang produksi dan penjualan aksesoris dari kain-flanel. Dimana aksesoris yang ditawarkan dan dijual yaitu berbagai jenis aksesoris mulai dari bandana, gantungan kunci, gantungan handphone dan masih banyak yang lainnya. Dalam pemasaran dan penjualan aksesoris tersebut, Rumah Zhafira masih kurang maksimal. Hal ini dikarenakan produk-produk aksesoris dari Rumah Zhafira masih kurang dikenal oleh masyarakat.

Dari penjelasan di atas, sangat tepat jika *e-commerce* diterapkan pada perusahaan Rumah Zhafira untuk menambah daya saing. Oleh karena itu akan dibuat sebuah aplikasi *e-commerce* yaitu **“Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Aksesoris dari Kain Flanel pada Rumah Zhafira berbasis Web ”** dengan menggunakan Adobe Dreamweaver CS3, XAMPP, Mozilla Firefox, Adobe Photoshop CS3. Melalui aplikasi *e-commerce* konsumen dapat lebih mudah untuk mendapatkan informasi tentang profil perusahaan, lokasi perusahaan, produk-produk, dan berbagai aksesoris yang ditawarkan oleh Rumah Zhafira. Melalui aplikasi *e-commerce* ini konsumen juga dapat lebih mudah untuk memesan aksesoris tanpa harus datang langsung ke Rumah Zhafira, karena *e-commerce* juga menyediakan layanan on-line. Dengan aplikasi *e-commerce*, Rumah Zhafira dapat memperluas daerah pemasaran tanpa harus mengeluarkan biaya lebih mahal. Dengan demikian, aplikasi *e-commerce* dapat menjadi alternative untuk memenangkan dunia persaingan dalam bisnis penjualan aksesoris.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka pokok permasalahan yang akan dijawab dalam penelitian ini dirumuskan dengan sebuah rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membangun sebuah Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis Website pada Perusahaan Rumah Zhafira?
2. Bagaimana Rumah Zhafira dapat menyampaikan informasi yang akurat, tepat waktu, relevan, jelas dan lengkap terhadap informasi yang dibutuhkan oleh customer?
3. Bagaimana membangun sebuah system yang mampu mengelola dan menghasilkan informasi yang cepat, tepat dan up to date?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka Sistem Informasi Penjualan Online yang akan dibangun memiliki batasan masalah sebagai berikut :

1. Sistem akan berisi diskripsi jenis barang, harga barang, informasi cara bertransaksi secara online, dan profil tentang "Rumah Zhafira".
2. Sistem yang dibuat untuk melakukan pembayaran, dilakukan dengan mentransfer uang sebesar harga barang yang diinginkan ke rekening yang ditunjuk oleh "Rumah Zhafira".
3. Software yang digunakan untuk membuat Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis Website di "Rumah Zhafira" yaitu Adobe Dreamweaver CS3, XAMPP, Mozilla Firefox, Adobe Photoshop CS3., Script PHP, MySQL, script HTML.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini antara lain :

1. Membuat sebuah sistem informasi penjualan online untuk "Rumah Zhafira" berbasis web.
2. Sebagai bahan dalam penulisan laporan skripsi sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata 1 (S1) STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Untuk mempromosikan atau lebih memperkenalkan produk dari Rumah Zhafira kepada semua kalangan masyarakat sehingga dapat memperluas jangkauan pemasaran dengan tujuan dapat meningkatkan penjualan.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pembuatan website penjualan online ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Rumah Zhafira
 - a. Memberikan solusi dalam menghadapi persaingan bisnis terutama di dunia internet ataupun teknologi.
 - b. Sebagai media interaksi konsumen melalui media internet.
 - c. Meningkatkan penjualan serta pemasaran produk yang ada melalui media internet.
2. Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta
 - a. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan skripsi maupun software sistem informasi berbasis web.
 - b. Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan skripsi bagi mahasiswa akhir yang sedang mengambil skripsi.
3. Bagi Penulis
 - a. Penerapan ilmu pengetahuan yang pernah diperoleh saat kuliah.
 - b. Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan bidang keilmuan IT.
4. Bagi Masyarakat / Konsumen

- a. Masyarakat dapat mengetahui perkembangan informasi tentang berbagai aksesoris dari kain flanel, sekaligus juga dapat melakukan transaksi yang lebih efektif dan efisien tanpa harus datang ke toko.
- b. Sebagai pemicu untuk mengembangkan sistem informasi berbasis website untuk semua jenis usaha lain yang baru berkembang sebagai media promosi yang efektif saat ini.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian yang penulis lakukan, penulis menggunakan beberapa metode, antara lain :

1. Pengumpulan Data

Pada pengumpulan data, metode-metode yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang akan diteliti serta pendataan secara cermat dan diplomatic.

b. Metode Interview

Pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan pemilik Rumah Zhafira. Hal ini penulis mengajukan pertanyaan yang sesuai dengan masalah yang akan dipecahkan dan semua hal mengenai Rumah Zhafira.

c. Metode Pustaka

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literature, jurnal, paper dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

2. Analisis

a. Identifikasi Masalah

Mengidentifikasi masalah merupakan langkah pertama yang dilakukan dalam analisis sistem. Masalah dapat di definisikan sebagai sesuatu hal yang di inginkan untuk dipecahkan. Masalah inilah yang menyebabkan sasaran sistem tidak dapat dicapai.

b. Analisis Kelemahan Sistem

Analisis terhadap kelemahan bertujuan untuk mengenali lebih jauh apakah aplikasi yang digunakan selama ini masih layak digunakan atau tidak. Untuk lebih mudah dengan cara analisis PIECES.

c. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sangat dibutuhkan guna menunjang penerapan aplikasi baru, apakah aplikasi baru yang akan diterapkan itu sesuai dengan kebutuhan perusahaan atau belum, apakah sudah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai oleh perusahaan atau belum.

3. Implementasi dan Pembahasan

Mengembangkan sistem dengan mengikuti alur SDLC (*Systems Development Life Cycle*) yang merupakan metodologi umum dalam pengembangan sistem.

1.7. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan ini diharapkan agar pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan dapat dengan mudah memahami isi laporan. Adapun sistematika penulisan laporan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas berbagai konsep dasar teori yang mendukung penulisan skripsi diantaranya ecommerce, website, perangkat lunak yang digunakan, bahasa pemrograman yang dipakai.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini berisi tentang tinjauan umum dan analisis sistem penjualan yang dilakukan oleh Rumah Zhafira yang digunakan untuk titik ukur apakah sistem yang sudah ada hanya perlu dimodifikasi atau harus ada sistem baru yang dibangun untuk mempermudah dalam proses penjualan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Dalam bab ini berisi hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat mulai dari pengimplementasian database dan pengimplementasian program secara keseluruhan, untuk selanjutnya dilakukan pengujian sehingga diketahui apakah sistem sudah memenuhi syarat atau masih terdapat kesalahan maupun kekurangan pada program yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisikan tentang kesimpulan dari penelitian dan saran yang ditujukan pada pihak yang terkait.

1.8. Jadwal Penelitian

Kegiatan	BULAN					
	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli
Pengajuan Judul	■					
Identifikasi Masalah & Pengumpulan Data	■					
Rancangan Sistem	■					
Pembuatan Program		■				
Uji Coba Program			■			
Revisi Dan Implementasi Program				■		
Bimbingan					■	
Penutup / Penulisan Akhir Laporan						■
Pndadaran						■

Tabel 1.1 Tabel Jadwal Penelitian