

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Persaingan di dalam dunia bisnis atau usaha dewasa ini dirasakan semakin ketat dan kompetitif, hal ini menuntut para pelaku dunia bisnis untuk mencari solusi, pemikiran dan peluang untuk membuat usahanya dapat bertahan dan bersaing bersama para kompetitornya secara sportif. Kejelian membuka peluang dalam membidik pasar atau *customer* sebagai target sangatlah penting dilakukan oleh pelaku usaha dalam memasarkan produknya.

Informative adalah suatu kata yang sangat tepat untuk mengenalkan suatu produk untuk menjawab kejelian *customer* dalam membeli dan memilih produk. Oleh karena itu, informasi yang dibuat seharusnya dikemas dalam bentuk yang menarik dan tepat untuk menarik minat para *customer*.

Dalam dunia teknologi informasi sering kita mendengar istilah *e-commerce* yang menggunakan media *website* atau situs. Sudah lebih dari beribu-ribu *website* yang ada di internet. Setiap situs memiliki *interface* dan layanan yang berbeda-beda sesuai dengan bidang yang dikelola.

Begitupula dalam dunia bisnis, hampir semua kegiatan bisnis besar menyediakan fasilitas layanan *on-line* atau *website*. Banyak perusahaan yang menggunakan *website* atau situs sebagai senjata bersaing dalam

strategi pemasaran, dan ternyata hasilnya sangat berpengaruh penting dalam perkembangan bisnis tersebut.

e-commerce memungkinkan para *customer* untuk mendapatkan *output* dalam bentuk yang lebih kaya, menarik dan informatif dibanding dengan media lain seperti televisi, koran, atau, radio. Kemampuan dari *e-commerce* untuk menyajikan suatu informasi sangatlah tampak, karena disajikan dalam bentuk yang sangat informatif, serta menarik yang diharapkan dapat dirancang suatu sistem yang lebih interaktif, sehingga informasi yang ditampilkan tidak hanya terbatas dalam model teks tetapi juga melibatkan unsur-unsur yang bersifat seni dalam tampilannya tersebut sehingga *customer* dapat lebih tertarik untuk menyimak informasi yang disajikan.

Perkembangan teknologi dibidang aplikasi *e-commerce* saat ini semakin marak bersaing dan banyak digunakan oleh para para pelaku dalam dunia bisnis dan pemasaran. Teknologi *e-commerce* sudah mampu bersaing dan sangat fleksibel digunakan di berbagai bidang. Didalam dunia pemasaran hubungan teknologi *e-commerce* telah dirasakan sebagai suatu terobosan baru dalam mencari alternatif suksesnya kegiatan tersebut. Sebagian besar perusahaan maju atau menengah menerapkan jalur pemasaran melalui teknologi berbasis *e-commerce*.

FnM Gospel T-Shirt Inc Yogyakarta merupakan suatu usaha yang bergerak dalam bidang penjualan garment berupa pakaian dengan berbagai corak dan model, dimana dalam usahanya pemasarannya ditempuh dalam

proses penjualan langsung (*business to consumer*) menjual barang secara langsung pada *customer* ditempat yang tidak bergerak. Pada saat ini penyajian informasi yang dilakukan oleh FnM Gospel T-Shirt Inc Yogyakarta ini menurut penyusun masih terbatas melalui media *sales promotion*. Adapun informasi yang diberikan melalui media diatas belum sepenuhnya terjabarkan dan kurang informatif. Untuk mengatasi masalah itu, penulis ingin memberikan solusi dalam mempermudah penyampaian informasi kepada *customer* yaitu dengan layanan informasi berbasis *e-commerce* dinamis yang dibutuhkan oleh FnM Gospel T-Shirt Inc.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang ada dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

“Bagaimana merancang suatu sistem informasi berbasis *e-commerce* yang dapat menarik minat *customer* dan pelanggan sehingga para *customer* dan pelanggan merasa dilayani dengan mudah dan memuaskan dalam membeli atau memilih produk pada “FnM Gospel T-Shirt Inc Yogyakarta”. Maka akan dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun aplikasi *e-commerce* yang mampu mendeskripsikan semua elemen-elemen dan kegiatan yang ada di FnM Gospel T-Shirt Inc, seperti : profil, jenis barang, merk barang, harga barang, informasi karakteristik barang, dan jumlah persediaan barang

yang dihasilkan agar nantinya konsumen dapat dengan leluasa mengetahui produk-produk FnM Gospel T-Shirt Inc.

1.3 Batasan Masalah

Banyak hal yang bisa dikembangkan dalam hal pengoptimalan pemasaran untuk penginformasian yang tersusun secara terstruktur. Penulis membatasi masalah yang dibahas untuk menghindari meluasnya ruang lingkup masalah, untuk itu, dalam web FnM Gospel T-Shirt inc menyangkut:

1. Profil perusahaan.
2. Cara melakukan pemesanan produk
3. Galeri produk dan harga.
4. Pada aspek keamanan, penulis tidak berani menjamin bahwa suatu aplikasi web benar – benar aman dari serangan cracking yang tidak bertanggung jawab tapi penulis menggunakan keamanan disisi administrator menggunakan password yang terenkripsi.
5. Penulis tidak menjelaskan web FnM Gospel T-Shirt inc ini menggunakan topologi jaringan yang digunakan karena didalam pembuatan web FnM Gospel T-Shirt inc ini menggunakan teknologi internet yang mana beragam topologi jaringan yang akan saling terhubung.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Adapun tujuan penelitian ini secara garis besar adalah sebagai berikut :
adalah membangun sebuah sistem informasi berbasis web yang dapat membantu penanganan penjualan produk khususnya dalam FnM Gospel T-Shirt Inc.
2. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan di masyarakat dan dunia pekerjaan.
3. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan yang sesuai dengan teknologi informasi khususnya *web* dan aplikasi *e-commerce*.
4. Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk dapat meningkatkan nilai penjualan dengan aplikasi *e-commerce* yang telah dibuat sebagai media pendukung dari sistem penjualan secara langsung (konvensional) yang selama ini diterapkan oleh FnM Gospel T-Shirt Inc.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi ini:

1. Observasi

Metode pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian dan melakukan pencatatan secara cermat dan teliti atas objek yang sudah diteliti.

2. Wawancara

Pengumpulan data dengan cara penelitian bertatap muka secara langsung dengan narasumber untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara lisan.

3. Kearsipan

Mengumpulkan data dengan pengumpulan dokumen-dokumen yang telah ada untuk dilakukan analisis.

4. Tinjauan Pustaka, mempelajari buku, artikel, dan situs yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas dalam tugas akhir ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar dapat mempermudah pemahaman dan penyusunan tugas akhir ini maka penulis membuat suatu sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi pengantar, latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi landasan teori yang digunakan yaitu pengertian dasar sistem informasi, Macromedia Dreamweaver 8 ,Photoshop CS2,Intranet, HTML, *Server Side* dan *Client Side*, Web Server, web dinamis, PHP, dan MySql, serta sistem perangkat lunak lainnya yang digunakan untuk mendukung pembuatan aplikasi ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang penganalisaan sistem dan gambaran yang dibuat, sedangkan perancangan sistem tersebut meliputi desain proses, perancangan basis data, perancangan *user interface*/antarmuka.

BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM

Berisi penjelasan tentang hasil implementasi rancangan sistem dan proses. Berisi hasil-hasil yang diperoleh dan cara penggunaan program aplikasi.

BAB V : PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran dari sistem yang telah dirancang dan diimplementasikan

DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang digunakan penyusun untuk menulis laporan, baik berupa buku, buku panduan, majalah, dan internet.

LAMPIRAN