

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pemegang kunci penting di dalam pengembangan bisnis perusahaan adalah konsumen. Setiap perusahaan selalu memikirkan cara terbaik untuk menarik konsumen. Cara-cara berbeda yang diambil setiap perusahaan tersebut disebut strategi pemasaran. Pemasaran merupakan proses manajemen untuk mengidentifikasi keinginan, pola, respon konsumen; mengantisipasi, dan memuaskan konsumen, namun tetap menghasilkan keuntungan bagi pihak perusahaan. *E-commerce* atau Pemasaran secara elektronik adalah salah satu strategi pemasaran yang menggunakan media elektronik seperti web untuk melakukan pemasaran produk atau jasanya. *E-commerce* merupakan cara pemasaran yang tidak memerlukan biaya tinggi namun memiliki jangkauan pemasaran yang sangat luas.

Koffin Distro adalah salah satu *choting outlet* yang berada di Indonesia, khususnya di Yogyakarta, yang bergerak dalam bidang pemasaran *distro pakaian*. Produk yang ditawarkan Koffin Distro antara lain T-shirt, Merchandise Band, Sepatu dan aksesoris lainnya. Tujuannya adalah memasarkan dan mempromosikan produk-produk Koffin Distro kepada konsumen sehingga konsumen dapat mengenal produk-produk dari Koffin Distro. Sistem yang diterapkan pada Koffin Distro saat ini masih bersifat *konvensional*, dimana pemesanan produk secara datang langsung ke outlet menyebabkan kurangnya fleksibilitas dari segi akses

tempat dan waktu, kemungkinan kesalahan *input* data pun besar karena masih dilakukan secara manual, penyebaran informasi mengenai promo yang sedang berlangsung terhadap suatu produk kurang meluas, karena masih menggunakan media cetak.

Untuk mengatasi hal tersebut maka sangat diperlukan sistem pemasaran berbasis website yang dinamis dan menarik. Sistem ini dirancang untuk memperluas pemasaran, sebagai media promosi dan informasi produk yang ditawarkan dan mempersiapkan Koffin Shop memasuki era bisnis yang berbasis teknologi informasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana merancang sistem pemasaran berbasis web pada Koffin Distro yang dapat meningkatkan promosi pemasaran, dan penjualan kepada masyarakat luas ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Pembahasan lebih berfokus pada sistem pemasaran dan pemesanan *online*.
2. Informasi produk dan pemesanan barang melalui web.

3. Sistem hanya terfokus pada profil koffin Distro, informasi produk terbaru, jenis-jenis produk, harga, informasi agenda acara dan pemesanan produk.
4. Perancangan sistem Web ini tidak memuat database karyawan, laporan laba rugi dari penjualan.

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian bagi penulis adalah :

1. Sebagai syarat kelulusan jenjang Sastra 1 jurusan Sistem Informasi di "STMIK AMIKOM" Yogyakarta.
2. Untuk mencapakan ilmu yang telah di dapat dari bangku kuliah di "STMIK AMIKOM" Yogyakarta.
3. Salah satu alternative solusi dari media internet pemasaran dan transaksi perusahaan koffin Distro secara online.
4. Memanfaatkan media internet (*e-commerce*) dengan sebaiknya dalam bidang penjualan dan perdagangan.
5. Mengemas suatu informasi produk fashion Koffin Distro yang di terapkan di website.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Perusahaan
 - a. Sebagai sarana promosi perusahaan atas barang yang ditawarkan.
 - b. Memperluas jaringan pemasaran dimana pelanggan dapat mengakses informasi dimana saja kapan saja.

- c. Memperluas pemasaran barang dalam menjangkau pelanggan baru.
- 2. Bagi Masyarakat
 - a. Memberikan kepuasan kepada konsumen dalam hal penyampaian informasi yang selalu *up to date* tanpa dibatasi ruang dan waktu.
 - b. Mempermudah akses pemesanan.
- 3. Bagi Penulis
 - a. Menambah wawasan bagi penulis dalam bidang pemasaran khususnya pemasaran berbasis web.
 - b. Memperdalam pengetahuan tentang transaksi secara online terutama pada sistem yang diusulkan dalam penulisan skripsi ini.

1.6 Metode Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Setiap pelaku bisnis selalu menginginkan mendapatkan keuntungan serta proses pemasaran dan penjualannya dapat memuaskan setiap konsumen sehingga mereka tidak akan melupakan produk-produk yang telah ditawarkan. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis menemukan beberapa permasalahan yang selama ini dihadapi penjualan Koffin Distro, permasalahan-permasalahan tersebut meliputi:

- a. Pemasaran dan penjualan yang dilakukan masih secara *konvensional*, dimana konsumen ditunggu datang ketoko untuk melihat atau membeli produk yang ditawarkan tanpa mencari alternatif cara pemasaran dan pemesanan yang lainnya, sedangkan konsumen ada juga yang berasal dari luar Yogyakarta.

- b. Belum adanya cara pemasaran dan penjualan dengan menggunakan teknologi internet berbasis website.
- c. Kurangnya media tambahan yaitu media promosi dan pemesanan produk secara *online*.

2. Identifikasi kebutuhan sistem

a. Pengumpulan data

- 1) Observasi, teknik ini dilakukan dengan melakukan survei secara langsung terhadap sistem yang sedang berjalan pada perusahaan yang bersangkutan. Dengan menggunakan teknik ini, penulis dapat melihat secara langsung kegiatan apa saja yang dilakukan diperusahaan secara umum.
- 2) Wawancara, teknik ini dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung terhadap pihak yang terkait dengan masalah yang diteliti.
- 3) Analisis Dokumen, teknik ini dilakukan dengan mempelajari material yang menggambarkan sistem yang sedang berjalan. Dokumen yang diamati berupa data banyaknya produk, agenda beruita acara Koffin Distro.
- 4) Studi Pustaka, merupakan studi yang dilakukan dengan membaca, mempelajari dan mencatat dari buku-buku, artikel-artikel dan bahan-bahan referensi lainya yang berkaitan dengan topik skripsi.

1.8 Sistematika Penulisan

Seerti pada umumnya proposal kegiatan maupun laporan penelitian ilmiah maka pada laporan skripsi ini meliputi :

BAB I PENDAHULUAN

Diuraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, perumusan masalah,

Batasan permasalahan, pokok masalah dan metode penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan tentang dasar teori dari pengenalan sistem informasi secara umum, konsep dasar aplikasi web yang meliputi definisi, sejarah, *protocol* dan fasilitas *internet*, konsep dasar WWW, sekilas tentang HTML, dan PHP, dan macromedia flash dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan dan pengembangan web atau aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Membuat analisi permasalahan yang akan diselesaikan, secara rancangan system yang di bangun baik rancangan secara umum maupun spesifik.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini dibahas system yang diusulkan, implementasi dan manual program.

BAB V PENUTUP

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

