

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Sebuah era baru di dalam dunia usaha dan berorganisasi muncul sejalan dengan diperkenalkannya istilah teknologi informasi dan sistem informasi yaitu bagaimana sebuah organisasi baik berorientasi profit maupun non profit berusaha untuk menggunakan perangkat komputer, aplikasi, dan sarana telekomunikasi untuk meningkatkan kinerjanya secara signifikan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi telah meliputi masyarakat dunia saat ini. Sebagai bagian dari masyarakat dunia, kita tentunya tidak ingin ketinggalan teknologi dan informasi yang sedang berkembang. Ada banyak cara yang dapat ditempuh untuk mengetahui perkembangan teknologi yang sedang terjadi. Salah satu cara adalah dengan memanfaatkan komputer sebagai sarana untuk pengolahan data dan informasi. Demikian halnya dengan asyik souvenir, perusahaan yang bergerak dibidang miniatur bahan dasar kayu masih mengalami kesulitan dalam pemasarannya. Pekerjaan ini bukan tidak mungkin dilakukan secara manual (telepon, kunjungan-kunjungan, penyebaran brosur) yang hasilnya kurang efektif dan efisien.

Agar dapat mengefektifkan dan mengefisiensi kerja dalam kegiatan pemasaran dibutuhkan sebuah sistem informasi berbasis web yang sangat dibutuhkan dunia usaha sekarang untuk meminimalkan waktu dan biaya dalam operasionalnya. Oleh karena itu penulis mencoba mengembangkan suatu sistem

informasi pemasaran miniatur pada asyik souvenir dengan menggunakan jaringan internet berbasis web dengan menggunakan bahasa PHP, yang diharapkan dapat mengatasi kesulitan bagian pemasaran dalam memasarkan produknya.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut: “Bagaimana menganalisis dan merancang pembuatan website sebagai media informasi dan promosi pada asyik souvenir”.

## **1.3 Batasan Masalah**

Mengingat waktu, biaya serta kemampuan peneliti yang masih terbatas dan untuk menghindari agar tidak menyimpang dari tujuan utama, maka peneliti membatasi ruang lingkup sebagai berikut :

- a. Sistem informasi penjualan berbasis web menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa dasar dalam website.
- b. Perancangan antar muka dan pembuatan aplikasi website penyampaian informasi pemesanan produk secara online.
- c. Web ini mempunyai fasilitas informasi mengenai: daftar katalog barang, daftar detail barang yang dijual dan transaksi yang berkaitan dengan Asyik Souvenir.
- d. Proses transaksi pembayaran pembelian barang yang dilakukan melalui sistem transfer rekening bank.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

- a. Melatih pola pikir dalam menganalisa suatu masalah sekaligus mengasah intelektualitas peneliti, serta sebagai bukti terutama untuk menerapkan ilmu yang telah di peroleh selama di bangku kuliah, sekaligus untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana strata satu (S1).
- b. Menambah panduan skripsi dalam pembuatan sistem informasi penjualan berbasis web bagi mahasiswa STMIK AMIKOM.
- c. Membantu mengatasi permasalahan dalam proses penjualan produk-produk yang dimiliki oleh Asyik Souvenir, sehingga diharapkan dengan bantuan komputer dapat mempermudah seseorang untuk dapat melihat, memesan atau membeli barang yang disukainya melalui internet, selain itu dapat membantu pihak perusahaan dalam mempromosikan produk-produk yang dimilikinya.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Bagi Penulis
  - Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.
  - Menambah pengetahuan dan pengalaman bagi penulis terutama dalam pembuatan sistem informasi berbasis web, dan mempraktekkan apa yang telah penulis dapatkan di bangku kuliah.

- Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta
  - Sebagai pedoman bagi mahasiswa lain yang akan membuat skripsi yang berhubungan dengan sistem informasi Penjualan berbasis web.
- Bagi Asyik Souvenir
  - Menjadikan Website ini Sebagai media untuk memberikan informasi tentang penjualan barang yang ditawarkan oleh Asyik Souvenir.

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk memahami permasalahan dan pengumpulan data guna pemecahan masalah yang berkaitan dengan penelitian ini, maka di perlukan beberapa metode penelitian untuk memperoleh data dengan tujuan mendapatkan informasi yang objektif antara lain :

### 1. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melihat, mengamati dan mencermati proses maupun keadaan yang berlangsung pada objek penelitian, yaitu pada asyik souvenir.

### 2. Metode Wawancara

Dengan metode ini penulis melakukan tanya jawab secara langsung kepada pihak yang bersangkutan untuk memperoleh data yang diperlukan.

### 3. Metode Pustaka,

Suatu cara atau metode untuk mendapatkan informasi secara tidak langsung yang mengacu pada buku-buku pedoman yang ada, baik dari perpustakaan, maupun dari buku-buku yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga dapat membantu dalam penyusunan skripsi.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah penyusunan dan pemahaman dalam melakukan penelitian skripsi nanti, maka peneliti membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas latar belakang masalah yang mendasari pembahasan materi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan skripsi.

#### **BAB II DASAR TEORI**

Bab ini membahas dan menguraikan tentang pengenalan sistem serta gambaran website secara umum maupun metode yang berhubungan dengan sistem yang akan dibuat.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan sistem dan pembuatan sistem secara umum maupun secara rinci serta hasil penelitian dan pengembangan



yang telah dilaksanakan selama pembuatan aplikasi yang dapat memberikan informasi baru dengan lebih dapat diakses oleh orang banyak secara mudah.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini merupakan paparan implementasi, menguraikan pembahasan program dan analisis dari hasil program yang telah dibuat.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN**

