

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dunia usaha di era globalisasi sekarang ini dirasakan sangat berat dan penuh persaingan, tidak hanya perusahaan-perusahaan besar saja yang saling bersaing untuk mendapatkan konsumen agar membeli barang-barang yang mereka hasilkan sehingga pengusaha-pengusaha kecil pun dituntut untuk bekerja lebih cepat dan kreatif mencari peluang usaha demi kemajuan usaha mereka.

Perusahaan akan berkembang jika mereka lebih kreatif dalam mengatur strategi promosi dan penjualan barang-barang yang mereka hasilkan. Tanpa perbaikan strategi promosi dan penjualannya, sebuah perusahaan akan jatuh bangun dan mengalami kebangkrutan. Tanpa adanya promosi, masyarakat tidak dapat mengenal barang-barang yang dihasilkan perusahaan, pada akhirnya barang-barang yang diproduksi tidak laku di pasaran.

Mempromosikan suatu produk kepada masyarakat itu hal yang tidak mudah dan memerlukan waktu. Seorang pengusaha perlu memikirkan mengenai media yang efektif untuk mempromosikan barang produksinya. Banyak perusahaan-perusahaan yang mengalami kerugian karena media promosi dan penjualannya yang mereka gunakan kurang efektif dan masih manual sehingga tidak menjangkau masyarakat luas.

Internet telah menawarkan banyak kemudahan bagi manusia di muka bumi ini. Dengan adanya internet, mereka dapat mempromosikan dan menjual barang yang diproduksinya dengan lebih mudah dan lebih efektif. Salah satunya dengan membuat sebuah web. Dengan website, barang yang diproduksi dapat dipromosikan dan diperjualbelikan oleh seluruh masyarakat, baik dalam negeri maupun luar negeri dengan cara online, sehingga barang yang dihasilkan akan sampai ke pasar internasional.

Melihat banyaknya warga negara asing yang datang ke Indonesia untuk melihat budaya dan kerajinan yang dimiliki masyarakat Indonesia, hal ini tentu akan semakin membuka peluang bagi pengusaha kerajinan di Indonesia untuk mengembangkan usaha mereka. Dengan dibuatnya sebuah website akan mempermudah pengusaha dalam mempromosikan dan menjual barang produksinya kepada warga negara asing dan mempermudah warga asing dalam membeli produk kerajinan secara online.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka permasalahan yang akan dibahas/diteliti dalam skripsi ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana memberikan pemberitahuan awal tentang kapan waktu pembayaran yang harus dilakukan pembeli, bagaimana cara pembayaran bagi konsumen yang memesan barang melalui website ini,

berapa jumlah yang harus dibayarkan konsumen setelah ditambah dengan ongkos kirim untuk konsumen yang tinggal di luar Pulau Jawa maupun luar negeri, dan kapan konsumen dapat menerima barang yang sudah dipesannya.

2. Bagaimana memberikan informasi yang akurat tentang jenis/macam dan model produk yang dihasilkan dan harga yang ditetapkan oleh perusahaan Studio Ukir kepada masyarakat luas.
3. Bagaimana memberikan sebuah sistem sebagai penjualan barang oleh banyak konsumen yang melakukan pemesanan barang secara bersamaan dan berada di tempat yang lebih jauh dari lingkungan perusahaan.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan permasalahan di atas yang akan dibahas/ diteliti dalam skripsi ini dibatasi sebagai berikut :

1. Perangkat lunak (*software*).

Pemilihan perangkat lunak sangat penting peranannya dalam melakukan analisis penelitian. Perangkat lunak yang digunakan adalah **Macromedia Dreamweaver 8** sebagai editor script, beberapa paket yang tersedia dalam **XAMPP** sebagai webserver, **Adobe Photoshop 7** sebagai image editor.

2. Bahasa Pemrograman.

Bahasa Pemrograman yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah HTML (*Hypertext Markup Language*), PHP, CSS (*Cascade Styling Sheet*).

3. Layanan yang disediakan dalam website.

Layanan yang disediakan dalam website ini hanya mencakup pengenalan produk kepada konsumen dan penjualan barang secara online.

1.4. Manfaat dan Tujuan Penelitian

1.4.1. Manfaat

1. Masyarakat

1.1. Mendapatkan kemudahan dalam memesan suatu produk yang ingin dimilikinya.

2. Perusahaan

2.1. Dapat mempromosikan hasil produksinya ke masyarakat luas bahkan ke manca negara.

3. Mahasiswa

3.1. Mengembangkan dan mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama proses perkuliahan sehingga bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat.

3.2. Disusun sebagai syarat melengkapi kurikulum pada Jurusan Sistem Informasi.

1.4.2. Tujuan Penelitian

1. Membuat website bagi perusahaan Studio Ukir untuk mempermudah proses promosi barang-barang hasil produksinya kepada masyarakat luas.
2. Membuat website yang berguna bagi para konsumen dari perusahaan Studio Ukir untuk melakukan pemesanan barang.
3. Untuk mempraktekan ilmu yang sudah didapat selama proses perkuliahan terutama matakuliah Basis Data, dan e-commerce.

1.5. Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan laporan skripsi ini adalah :

1. Metode Observasi

Metode observasi merupakan suatu cara pengumpulan data dengan penglihatan secara langsung maupun tidak langsung yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini, metode observasi dilakukan langsung pada perusahaan Studio Ukir.

2. Metode Wawancara / *Interview*

Metode wawancara / *Interview* adalah sebuah cara untuk pengumpulan data dengan menayai secara langsung kepada orang yang mengetahui seluk beluk tentang obyek yang sedang diteliti. Metode wawancara dalam penelitian ini dilakukan pada manager perusahaan Studio Ukir..

3. Metode Studi Kepustakaan

Metode studi kepustakaan merupakan sebuah cara dalam pengumpulan data dengan mempelajari beberapa buku atau bahan pustaka baik berupa dokumen tertulis ataupun gambar.

1.6. Sistematika Penulisan

Penulisan laporan Skripsi ini secara keseluruhan dibagi dalam 6 bab, yaitu sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan laporan.

Bab II Landasan Teori

Menguraikan mengenai tinjauan pustaka dan landasan teori mengenai pembuatan halaman website, database, dan bahasa pemrograman website.

Bab III Analisis dan perancangan sistem

Bab ini menguraikan tentang profil, Visi dan Misi dari perusahaan, analisa system dan perancangan system yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini perusahaan kerajinan Studio Ukir.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini menguraikan tentang rancangan sistem menggunakan UML (*Unified Modeling Language*).

Bab V Penutup

Bab akhir ini berisi kesimpulan seluruh analisis dan perancangan serta saran-saran bagi perbaikan dan pengembangan yang dimungkinkan.

Daftar Pustaka

Bagian ini memuat keterangan buku, dan studi pustaka lain yang diperoleh dengan membaca koran, internet, referensi penelitian acuan dalam penulisan tugas akhir.

