

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi sangat pesat pada saat ini sebagai tujuan utama untuk memperoleh informasi dengan cara mudah dan cepat. Aplikasi teknologi informasi yang berhubungan dengan perdagangan ialah *e-commerce*, yaitu proses bisnis yang menggunakan dunia maya melalui website (cara aksesnya melalui internet). Penerapan teknologi informasi dapat membantu meningkatkan kemajuan perusahaan, seperti dalam hal pemasaran, pemesanan, sampai proses transaksi penjualan.

Suatu perusahaan yang ingin meningkatkan penjualan untuk memajukan usaha pastinya dengan cara meningkatkan kegiatan pemasaran. Pemasaran yang baik dapat meningkatkan pendapatan perusahaan.

Teknologi internet sudah terbukti merupakan salah satu media informasi yang efektif dan efisien dalam penyebaran informasi yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja. Teknologi internet mempunyai efek yang sangat besar pada perdagangan dan bisnis. Hanya dari rumah atau ruang kantor, calon pembeli dapat melihat produk-produk pada layar komputer, mengakses informasinya, memesan, membayar dengan pilihan yang tersedia. Calon pembeli dapat menghemat waktu dan biaya karena tidak perlu datang ke toko atau tempat transaksi cukup dari tempat duduk, mereka dapat mengambil keputusan dengan cepat. Transaksi secara *online* dapat menghubungkan antara

penjual dan calon pembeli secara langsung tanpa dibatasi oleh ruang gerak dan waktu.

Itu berarti transaksi penjualan secara *online* mempunyai calon pembeli yang potensial dari seluruh dunia.

Sesuai dengan tujuan website yang digunakan untuk memasarkan suatu produk maupun tempat tertentu agar lebih banyak diketahui oleh masyarakat luas, maka penulis mengambil judul : **“Perancangan Dan Pengembangan Website Penjualan Toko Komputer Ratna Wonosobo”**.

Diharapkan nantinya website tersebut dapat memberikan kemudahan dalam proses bisnis yang dilakukan toko Ratna.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas, penulis menetapkan rumusan masalah :

Bagaimana membangun aplikasi berbasis web sebagai media promosi, yang memudahkan konsumen mendapatkan informasi produk Toko Ratna dan transaksi secara online?

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan website pada Ratna Komputer, penulis hanya akan membatasi hal berikut :

1. Informasi seputar produk komputer yang ada di Ratna Komputer.
2. Sistem ini tidak mencakup pembuatan laporan keuangan, tapi hanya laporan pembelian Toko Ratna lewat website.
3. Terdapat dua level penggunaan dalam website ini yaitu, administrator dan pelanggan/konsumen
4. Proses pembayaran dilakukan dengan cara transfer melalui rekening dan tidak menggunakan kartu kredit.
5. Website ini hanya melayani transaksi pemesanan online untuk produk komputer yang ada di Ratna Komputer.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulisan skripsi ini antara lain :

1. Untuk menghasilkan suatu sistem penjualan yang menggunakan media *web* atau *internet* sehingga transaksi penjualan dapat dilakukan dengan cepat dimana saja dan kapan saja oleh semua kalangan masyarakat.
2. Untuk menghasilkan suatu sistem yang memberikan informasi tentang komputer yang dipasarkan kepada calon pembeli sehingga mempermudah pembeli mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
3. Untuk mempromosikan atau lebih memperkenalkan perusahaan kepada semua kalangan masyarakat sehingga dapat memperluas jangkuan pemasaran dengan tujuan dapat meningkatkan penjualan.

4. Untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Strata Satu di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom jurusan Sistem Informasi.

1.5 Metodologi Penelitian

Setiap mengadakan pembahasan maka tidak terlepas dari berbagai masalah yang perlu dihadapi dan harus dipecahkan. Agar lebih praktis digunakan metode ilmiah sehingga dapat diperoleh jalan keluar yang baik, efektif serta mudah dilaksanakan. Dalam penulisan laporan Perancangan Sistem Penjualan Berbasis Web pada Ratna Komputer yang digunakan adalah :

1. Penelitian Pustaka (*Library Reasearch*)

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mempelajari buku-buku referensi yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi, serta informasi melalui internet (makalah, artikel, tulisan ilmiah).

2. Pengumpulan data-data pendukung

Pengumpulan data dalam penelitian yang mendukung dalam pembuatan aplikasi website tersebut.

3. Membuat Rancangan Aplikasi

Proses pembuatan ini meliputi rancangan aplikasi dan pembuatan user interface aplikasi.

4. Implementasi Aplikasi

Menguji aplikasi yang dibuat telah berjalan sesuai dengan keinginan dan melakukan perbaikan kesalahan jika masih terdapat error pada aplikasi.

5. Pengujian Aplikasi

Penerapan Aplikasi yang dirancang melalui tahap pengujian dan telah berjalan dengan baik.

6. Penyusunan Laporan

Tahap akhir dari penelitian yang dilakukan yaitu membuat laporan tentang penelitian yang telah dilakukan.

1.6 Sistematika Penelitian

Gambaran secara garis besar mengenai hal-hal yang akan dibahas dalam laporan skripsi ini terdiri dari lima bab yaitu :

BAB I Pendahuluan

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

BAB II Landasan Teori

Bab ini akan menjelaskan tentang dasar teori sistem informasi, teknologi yang digunakan dalam proses pembuatan, konsep dasar basis data dan teori alur sistem.

BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Dalam bab ini akan diuraikan tentang analisa dan perancangan dari aplikasi ratna komputer yang akan dibuat. Analisa meliputi analisa masalah dan analisa kebutuhan, sedangkan untuk perancangan terdiri dari perancangan proses, perancangan basis data serta perancangan antarmuka.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan Sistem

Bab ini berisikan informasi tentang implementasi dari perancangan yang telah dibuat, yang meliputi cara kerja program, hasil input dan output program.

BAB V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan serta saran untuk pengembangan mengenai program/aplikasi yang dibuat.

