

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat dan menghasilkan inovasi baru yang senantiasa terus berubah ke arah yang lebih maju. Salah satu bidang pengetahuan yang berkembang sangat pesat saat ini adalah dunia internet. Saat ini internet sudah bisa diakses dari seluruh penjuru dunia mulai dari anak-anak sampai orang dewasa.

Kemudahan dan biaya akses yang relatif murah menjadikan internet sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan utama. Dengan internet kita bisa mengetahui informasi yang terbaru dalam segala bidang baik itu dalam negeri maupun luar negeri, bahkan dengan internet manusia bisa belanja kebutuhan, menjual barang, dan kegiatan lainnya. Bagi perusahaan atau instansi maupun organisasi, internet merupakan media informasi atau iklan yang bisa dibilang sangat murah.

Informasi merupakan salah satu kebutuhan masyarakat yang utama di era yang modern ini. Informasi dapat disebar dan dipertukarkan antara salah satu pihak dengan pihak lain untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia. Dalam era globalisasi saat ini, sebuah perusahaan yang bergerak dibidang penyedia produk komputer dituntut untuk selalu mengikuti perkembangan teknologi yang semakin pesat sehingga mampu bersaing untuk memenangkan persaingan dengan perusahaan lain. Internet menjadi pilihan untuk

mendapatkan, menyebarkan dan bertukar informasi karena dapat diakses kapan dan dimanapun dengan biaya yang relatif murah dibandingkan menggunakan media yang lain.

Distro Broboss merupakan badan usaha yang bergerak pada pembuatan pakaian dan aksesoris yang berada di Yogyakarta provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Oleh karena itu sangat dibutuhkan media web yang berbasis *E-commerce* sebagai media informasi dan transaksi. Dengan ditambahkannya layanan pembelian secara online pada web maka konsumen maupun *client* dapat mengetahui banyak informasi, diantaranya produk maupun desain, pemesanan produk pakaian dan aksesoris secara *online*, serta berbagai informasi tentang produk pakaian dan aksesoris dari berbagai kategori tanpa harus datang langsung ke Distro Broboss, Oleh sebab situs web bisa menjadi salah satu cara mempertahankan loyalitas konsumen terhadap Distro Broboss.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diambil rumusan masalah, bagaimana membangun sebuah web yang menyajikan mendapatkan informasi produk pakaian dan aksesoris serta dapat melakukan transaksi pemesanan secara *online*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, Maka web yang akan dibangun memiliki batasan masalah sebagai berikut:

- *Web* akan berisi kategori produk: Kaos T-shirt, Kemeja, Jaket, jam dinding, gelas.
- *Web* yang akan dibuat bukan dengan melakukan kartu kredit, pembayaran dilakukan dengan mentransfer sejumlah uang sebesar harga produk barang yang akan dibeli ke rekening yang ditunjuk oleh pihak Distro Broboss yang Hal ini dilakukan berdasarkan kebijakan manajemen Distro Broboss yang belum menginginkan adanya transaksi melalui kartu kredit.
- *Web* pada Distro Broboss menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman, My SQL sebagai database, Adobe dreamweaver CS 5 sebagai *web* editor, Adobe Photoshop CS 5 sebagai desain grafis, Apache sebagai *web* server dan database server, Mozilla Firefox 4 sebagai *web browser*.
- dalam sisten ini tidak membahas mengenai keamanan sistem dari ancaman hacking dan pencurian data

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan baik penulis maupun bagi perusahaan , yaitu:

a. Bagi perusahaan :

- Sebagai bahan pertimbangan perusahaan untuk menentukan kebijakan strategi penjualan.

- Sebagai salah satu alternatif solusi penjualan dalam menyampaikan dan memberikan informasi pada konsumen.
- Memudahkan konsumen dalam menciptakan efektifitas waktu dengan cara bertransaksi secara *online*.

b. Bagi penulis :

- Untuk menerapkan disiplin ilmu yang telah didapat baik didalam maupun di luar bangku kuliah
- Memperoleh pengalaman tentang pembuatan *Web*
- Untuk penyusunan skripsi sebagai syarat kelulusan program Strata 1 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Sebagai media pemesanan untuk meningkatkan jumlah konsumen atau pelanggan, selain itu juga sebagai media promosi produk-produk yang dibuat sehingga dapat dikenal oleh masyarakat yang lebih luas, yang mencakup berbagai wilayah dan golongan,
- b. Manfaat lainnya yang di dapat dari penelitian adalah lebih mudah mengetahui seberapa perkembangan penjualan dan pembelian yang terjadi di Distro Broboss Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, digunakan beberapa metode antara lain :

1.6.1 metode pengumpulan data

dalam pengumpulan data sebagai penyusunan laporan skripsi ini, penulis menggunakan beberapa metode yang diantaranya adalah :

a. Observasi

suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat.

b. Studi pustaka

Teknik ini mempelajari sistem pembelajaran dengan bersumber dari buku-buku, CD pembelajaran, dan internet.

c. Metode wawancara

Yaitu dalam pengumpulan data ini dilakukan dengan mengadakan tanya jawab langsung dengan pihak yang bersangkutan seperti pemilik jenares Clothing itu sendiri.

d. metode dokumentasi

yaitu dalam metode ini penyusun mengambil data dari arsip-arsip atau dokument dari instansi terkait.

e. Metode kepustakaan

Yaitu penelitian dengan mengambil bahan-bahan dari kepustakaan serta sumber lain yang ada hubungannya dengan masalah yang diteliti,

sehingga dapat diperoleh landasan teori dalam menganalisa data yang ada dalam pembuatan skripsi ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan :

Bab I Pendahuluan

Pertama adalah Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Pengumpulan Data, dan Sistematika Penulisan.

Bab II Landasan Teori

Menguraikan tentang teori yang digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan, peralatan yang digunakan, dan *software* yang digunakan.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Tinjauan umum tentang aplikasi e-learning berbasis web Menguraikan analisis sistem dan proses pembuatan.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba program. Bab IV ini akan memaparkan dari hasil – hasil tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil

testing, dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik.

Bab V Penutup

Menguraikan kesimpulan berdasarkan batasan rumusan masalah dan saran yang berupa solusi desain yang didapat dari proses analisis.

