

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pemegang kunci penting di dalam pengembangan bisnis toko adalah konsumen. Setiap toko selalu memikirkan cara terbaik untuk menarik konsumen. Cara-cara berbeda yang diambil setiap toko tersebut disebut strategi pemasaran. Pemasaran merupakan proses manajemen untuk mengidentifikasi keinginan, pola, respon konsumen, mengantisipasi, dan memuaskan konsumen, namun tetap menghasilkan keuntungan bagi pihak toko. *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.

Harvest Toys adalah salah satu *distribution mainan* yang berada di Indonesia, khususnya di Yogyakarta, yang bergerak dalam bidang pemasaran *mainan*. Produk yang ditawarkan Harvest Toys antara lain boneka barbie, remote control, tamiya, dan berbagai macam mainan. Tujuannya adalah memasarkan dan menjual produk-produk Harvest Toys kepada konsumen sehingga konsumen dapat mengenal produk-produk dari Harvest Toys.

Sistem penjualan yang saat ini diterapkan oleh Toko Harvest Toys yaitu penjualan dilakukan di tempat toko berada. Hal ini dikeluhkan oleh pemilik toko karena tidak dapat mencakup banyak konsumen. Selain itu, konsumen diharuskan

datang ke toko untuk melakukan pemesanan produk sedangkan toko tidak dapat menampung banyak konsumen karena area toko yang sempit. Sesuai dengan keterangan pemilik toko, perluasan tempat tidak mungkin dilakukan karena keterbatasan tempat dan biaya sedangkan alternatif lain seperti pemesanan lewat telepon dirasa kurang efektif.

Dari uraian di atas, sangatlah tepat jika *e-commerce* di terapkan pada Harvest Toys untuk menambah daya saing. Melalui *e-commerce* ini para konsumen lebih mudah untuk mendapatkan informasi tentang profil perusahaan dan produk yang ditawarkan dari segi persediaan barang maupun produk baru. Melalui aplikasi ini para konsumen tidak perlu takut karena aplikasi yang ditawarkan, konsumen lebih mudah untuk melakukan pemesanan barang tanpa harus mendatangi tempat toko itu berada. Karena di sini Harvest Toys menyediakan layanan penjualan secara online. Maka tidak salah lagi aplikasi *e-commerce* ini diterapkan di Harvest Toys. Untuk memperluas daerah pemasaran tanpa harus mengeluarkan biaya yang lebih mahal. Dengan demikian, aplikasi *e-commerce* dapat menjadi sebuah alternatif untuk memenangkan persaingan bisnis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah “Bagaimana membuat web pada Harvest Toys Yogyakarta yang dapat meningkatkan pemasaran dan kepuasan bagi pelanggan?”.

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. Mencakup media teks dan gambar sebagai sarana menyajikan informasi yang lengkap.
4. Fitur-fitur yang akan ditampilkan :
 - a) Katalog Produk
 - b) Profil perusahaan
 - c) Testimonial
 - d) Pemesanan Online
 - e) Konfirmasi Pembayaran
 - f) Biaya pengiriman barang
5. Yang menjadi sasaran dari pemasaran ini adalah kalangan masyarakat pengguna internet.
6. Dalam penerapannya system dalam Harvest Toys ini dibuat menggunakan software Adobe Dreamweaver dengan PHP sebagai *script* yang digunakan.
7. Produk yang dijual adalah mainan anak-anak.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini diantaranya adalah :

1. Membuat web *e-commerce* pada Harvest Toys.
2. Membuat aplikasi berbasis *e-commerce*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dalam pembuatan skripsi ini adalah:

1. Bagi Toko
 - a. Sebagai sarana promosi toko 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.
 - d. Memudahkan toko dalam hal pemasaran dengan sistem yang ditawarkan.
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. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata 1 (S1) Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) "AMIKOM" Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini adalah:

1. Pengumpulan Data
 - a. 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.
 - b. Wawancara, teknik ini dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung terhadap pihak yang terkait dengan masalah yang diteliti.
 - c. Studi Pustaka, merupakan studi yang dilakukan dengan membaca, mempelajari dan mencatat dari buku-buku, artikel-artikel dan bahan-bahan referensi lainnya yang berkaitan dengan topik skripsi.

2. Analisis

Mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan yang ada dan merumuskan usulan pemecahan masalah sebagai dasar untuk memperbaiki sistem.

3. Perancangan

Mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik.

4. Implementasi

Proses merancang, mempersiapkan, menguji dan menerapkan sistem untuk melakukan verifikasi bahwa sistem telah berjalan dengan benar.

5. Uji Coba

Tujuan utama uji coba program adalah untuk mencari kesalahan-kesalahan yang ada dan untuk memastikan bahwa program benar-benar siap dijalankan.

Ada dua uji coba pengujian program yaitu :

- a. Black Box Testing
- b. White Box Testing

6. Pemeliharaan Sistem

Pemeliharaan sistem diperlukan untuk menjaga kinerja web itu sendiri agar masalah yang terjadi saat sistem berjalan dapat terdeteksi sehingga sistem dapat berjalan sebagaimana mestinya.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas pada penulisan skripsi ini, maka penulis membagi penulisan secara sistematis kedalam lima bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan teori-teori dasar maupun teori-teori khusus yang mendasari penulisan skripsi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas tentang analisis dan perancangan sistem secara umum serta segala kelebihan dan kekurangan dari keseluruhan rancangan sistem yang diusulkan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan tentang pembahasan sistem yang diusulkan, perangkat yang dibutuhkan baik perangkat keras maupun perangkat lunak yang akan digunakan untuk menjalankan sistem yang diusulkan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran. Kesimpulan berisi garis besar dari keseluruhan hasil penelitian dan saran berisi garis besar saran-saran yang perlu diambil untuk tindak lanjut yang lebih baik dari pemecahan masalah.