

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat turut berpengaruh pada perkembangan aspek – aspek kehidupan yang lain. Tidak terkecuali perkembangan teknologi dalam dunia maya yaitu perkembangan world wide web, yang diikuti dengan perkembangannya yang semakin memudahkan pengguna dalam berinteraksi dengan dunia maya seperti pencarian data, berinteraksi dengan orang lain yang berada jauh di belahan bumi yang lain, berbelanja secara online, bahkan mencari jodoh dari dunia maya.

Penjualan kaos secara online telah dilakukan oleh banyak perusahaan di dunia. Tapi banyak juga dari perusahaan tersebut yang kurang berhasil dalam memasarkan produk mereka secara online. Hal ini dikarenakan banyak hal, salah satunya adalah kurang interaktifnya website penjualan mereka. Para pengguna internet terkadang ingin membeli kaos dengan desain mereka sendiri dan berbeda dengan yang lain. Dan semua itu tidak bisa dilakukan oleh website penjualan yang biasa.

Untuk memenuhi kebutuhan para pengunjung yang ingin berbelanja kaos secara online, perusahaan harus menyediakan fasilitas kepada pengunjung khususnya member untuk mendesain kaos sesuai dengan keinginan mereka.

Website penjualan yang menyediakan fasilitas itu akan menjadi pilihan yang tepat bagi pengguna internet yang senang berbelanja kaos secara online.

Dengan adanya website penjualan kaos yang interaktif, diharapkan dapat meningkatkan minat para pengguna internet untuk berbelanja secara online yang berarti peningkatan penjualan bagi perusahaan.

### 1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dirumuskan sebuah permasalahan yang dapat dijadikan acuan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat website penjualan kaos yang interaktif?
2. Bagaimana menerapkan *Rich Internet Application* pada website penjualan kaos untuk memenuhi kebutuhan konsumen yang ingin mendesain kaos sesuai keinginan mereka secara online?

### 1.3 Batasan Masalah

Implementasi *Rich Internet Application* pada website memiliki cakupan yang luas, sehingga batasan-batasan masalahnya yaitu :

1. Penerapan *Rich Internet Application* pada website penjualan kaos yaitu pada menu *design studio*.
2. Dalam pembuatan *Rich Internet Application* menggunakan bahasa pemrograman utama AJAX.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dalam penelitian ini adalah :

#### 1.4.1 Maksud peneltitan:

1. Menerapkan ilmu yang selama ini sudah didapatkan dibangku kuliah dan menerapkannya ke dalam dunia kerja nyata.
2. Untuk mendapatkan wawasan secara nyata dari apa yang telah penulis teliti di lapangan.
3. Mempelajari lebih dalam terhadap masalah yang dihadapi, yaitu mempelajari bagaimana membuat website yang menarik guna meningkatkan penjualan melalui dunia maya.
4. Belajar mencari dan menemukan penyelesaian dari suatu masalah secara sistematis.

#### 1.4.2 Tujuan penelitian

1. Membuat website penjualan kaos yang berbasis *Rich Internet Application*.
2. Sebagai alat persaingan dengan perusahaan lain dengan mengandalkan kemajuan teknologi informasi dalam memperluas area pemasaran.
3. Sebagai salah satu syarat kelulusan dalam menyelesaikan program Strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

#### 1.5 Metodologi Pengumpulan Data

Metode ini mempunyai peran penting dalam menyusun suatu laporan skripsi, sebab keberhasilan sebuah skripsi ditentukan oleh ketetapan metode

yang diterapkan. Sedangkan untuk metode itu sendiri merupakan cara kerja untuk dapat memahami obyek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan. Adapun metode yang digunakan dalam menyusun skripsi adalah sebagai berikut :

#### **1. Metode Interview**

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data-data yang berisi interview secara langsung terhadap pemilik serta karyawan, tentang metode yang selama ini digunakan pada perusahaan tersebut.

#### **2. Metode Observasi**

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data-data antara lain daftar barang, lama produksi dan layanan yang tersedia.

#### **3. Metode Kepustakaan**

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku yang ada di perpustakaan maupun dokumen-dokumen yang relevan.

#### **4. Metode Kearsipan**

Metode ini ialah metode yang dilakukan dengan cara membaca atau membuka arsip-arsip yang ada ditempat penelitian. Metode ini digunakan untuk memperoleh landasan teori atau pengetahuan secara teoritis tentang masalah yang dibahas.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

### **BAB I Pendahuluan**

Dalam bab ini terdiri dari penjelasan tentang latar belakang masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian dan sistematika penulisan itu sendiri.

### **BAB II Landasan Teori**

Landasan teori akan membahas tentang konsep dasar pembuatan web, pemrograman internet dan software yang digunakan dalam pembuatan web.

### **BAB III Analisis dan Perancangan**

Dalam bab ini berisi sekilas tentang website beserta analisis dan perancangan perusahaan.

### **BAB IV Implementasi dan Pembahasan**

Dalam bab ini membahas tentang implementasi sistemnya

### **BAB V Penutup**

Bab kelima ini berisi kesimpulan dan saran terhadap penelitian

### **DAFTAR PUSTAKA**

Memuat keterangan dari buku-buku dan literatur - literatur lain yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi ini.

## **1.7 Rencana Kegiatan**

Adapun rencana kegiatan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

