

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan distro di Yogyakarta selalu mengalami peningkatan yang cukup pesat tiap tahunnya, distro secara tidak langsung juga memberikan dampak positif untuk perkembangan mode dan perekonomian di Indonesia. Melihat perkembangan dunia teknologi zaman sekarang bisnis secara *online* sangat membantu memudahkan konsumen. Dengan konsep ini, Distro Crush bisa melakukan proses penjualan tanpa konsumen harus datang ke toko dimana produk itu dijual. Kondisi ini sangat ideal karena internet juga menjadi sarana yang paling tepat sebagai media promosi atau iklan. Selain biaya yang dikeluarkan perusahaan untuk melakukan promosi atau iklan dapat ditekan, keunggulan lain berpromosi menggunakan internet adalah jangkauan penyebaran informasi yang luas. Sedangkan kondisi nyatanya distro ini penjualan tiap bulannya belum bisa memenuhi target yang di inginkan karena masih belum terlalu di kenal. Distro ini juga belum bisa menarik pelanggan secara banyak karena kurangnya media publikasi dan distro ini hanya berada di wilayah Yogyakarta. Konsumen juga kurang berminat ke toko jika kondisi cuaca tidak mendukung.

Melihat keunggulan berbisnis dengan sarana internet, pihak Distro Crush juga berkeinginan untuk memberikan pelayanan dengan konsep tersebut. Dengan cakupan internet yang luas, diharapkan nantinya akan mendatangkan keuntungan lebih. Selain bertambahnya keuntungan penghasilan yang diperoleh, produk

Distro Crush juga lebih dikenal di kalangan masyarakat luas bukan hanya di Yogyakarta tapi seluruh Indonesia.

### 1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan permasalahan yang dikemukakan pada pembahasan latar belakang diatas, maka secara garis besar rumusan masalah yang akan diselesaikan adalah :

- Bagaimana merancang Sistem Informasi Distro Berbasis *Web* yang dapat menyajikan informasi yang cepat, tepat, efisien dan lebih efektif?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka penyusun memberikan batasan masalah pada sistem Distro Crush Yogyakarta, antara lain :

1. Pemesanan
2. Proses Input data *Menu*
3. Proses *Input* data Karyawan
4. Penjualan, Pencarian dan transaksi Pemesanan.

### 1.4 Tujuan Penelitian

- Untuk menerapkan pengetahuan komputer dalam bidang *Web* yang didapat selama di bangku kuliah.
- Menyelesaikan permasalahan Penjualan dan Pemasaran yang terjadi pada Distro Crush Yogyakarta.
- Untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Strata satu di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "Amikom" Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.

### 1.5 Manfaat Penelitian

- Untuk membantu pemasaran dan mempromosikan barang-barang yang ada di Distro Crush dengan cepat dan mudah serta.
- Menerapkan sekaligus mempraktekkan teori yang didapat selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang keilmuan IT.
- Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan skripsi bagi mahasiswa yang sedang mengambil skripsi.

### 1.6 Metode Penelitian

Metode yang dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini adalah :

#### a. Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan penelitian dan pengamatan langsung dilapangan dengan mencatat semua masalah yang ada di Distro Crush Yogyakarta.

#### b. Metode Wawancara

Pada metode wawancara ini dilakukan secara langsung kepada pihak "Distro Crush Yogyakarta" berkaitan dengan obyek yang diteliti.

#### c. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan dilakukan oleh penulis dengan mempelajari literature berupa buku-buku pribadi, dan buku-buku yang ada di perpustakaan yang berhubungan dengan sistem yang akan dibuat.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam skripsi yang akan disusun ini, nanti memiliki sistematika penyusunan yang berisi 5 (lima) Bab, dimana masing-masing Bab menguraikan pemaparan-pemaparan sebagai berikut :

### 1) BAB I PENDAHULUAN

Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

### 2) BAB II LANDASAN TEORI

Menguraikan mengenai dasar teori secara detail, konsep dan *software* yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan layanan ini, serta hal yang berkaitan langsung dengan masalah yang diteliti ini.

### 3) BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Merupakan bagian yang menjelaskan analisis kebutuhan sistem dan perancangan sistem.

### 4) BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini akan diuraikan lebih rinci tentang implementasi dari perancangan sistem yang telah dibahas pada Bab sebelumnya dan pembahasan *output* yang ditampilkan dari *software* yang digunakan.

## 5) BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran penelitian perancangan dan pembuatan sistem untuk pengembangan kedepan.

### DAFTAR PUSTAKA

