

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia memiliki keberagaman sumberdaya alam yang melimpah. Tetapi sumberdaya tersebut belum digunakan secara maksimal. Seperti contohnya adalah bahan rotan, enceng gondok adalah bahan-bahan alam yang banyak dijumpai di Indonesia. Bahan-bahan alam asli Indonesia tersebut bisa digunakan sebagai bahan dasar pembuatan tas dan kerajinan tangan seperti pada produsen tas Astocraft.

Astocraft adalah perusahaan lokal yang membuat atau produsen tas dan aksesoris lain dari bahan alam. Selama ini Astocraft masih menggunakan cara-cara manual untuk pemasarannya seperti *constumer* datang sendiri ke workshop Astocraft dan pencatatan pembelian juga masih dilakukan manual.

Perkembangan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dapat dilaksanakan dengan cepat, tepat dan akurat, sehingga akhirnya akan dilaksanakan dengan cepat, tepat dan akurat, sehingga akhirnya akan meningkatkan produktivitasnya. Kemajuan teknologi informasi terlihat semakin pesat pada pengembangan internet khususnya. Internet sudah semakin populer diberbagai kalangan, tidak terkecuali para pelaku usaha. Dengan internet kita dapat mengetahui informasi-informasi terkini dengan sangat

mudah, cepat kapan saja dan dimana saja. Berhubungan dengan internet adalah website. Website digunakan untuk mengenalkan produk atau jasa layanan atau disebut juga dengan promosi sebuah perusahaan kepada para pengguna internet. Untuk itu website yang ditampilkan harus memiliki *interface* yang bagus, menarik dan dinamis sesuai dengan bidang yang dikelola oleh sebuah perusahaan.

Saat ini toko *online* merupakan suatu sistem yang murah untuk perusahaan menjual produknya didalam internet dengan jangkauan pasar yang sangat luas dibandingkan *private network*, toko *online* sendiri merupakan suatu hal banyak diminati di dunia internet. Hal ini disebabkan karena toko *online* memiliki efisien waktu dan tempat. Dan menjadi salah satu solusi yang banyak digunakan perusahaan menjual produk dan jasanya secara global tanpa harus memperluas jaringan perusahaan dan membuka cabang-cabang baru di luar kota juga di luar negeri.

Dengan sistem toko *online* ini akan membantu tercapainya tujuan perusahaan yaitu meraih keuntungan yang kompetitif, membuka pasar baru dan pembinaan kesetiaan pelanggan terhadap merk dagang dan jasa perusahaan tersebut.

Astrocrat merupakan produsen pembuatan tas dari bahan-bahan yang tersedia dari alam. Transaksi Astrocrat masih dilakukan secara manual, sehingga pihak konsumen dan perusahaan harus bertemu tatap muka secara langsung dalam hal menyelesaikan proses transaksi. Melihat dari permasalahan ini, timbul sebuah peluang untuk mengembangkan sebuah aplikasi *web* bersifat dinamis yang dapat

digunakan dengan mudah oleh penjual dan pelanggan. Diharapkan aplikasi ini dapat membantu proses transaksi menjadi lebih mudah, cepat, dan fleksibel. Dengan demikian Astocraft diharapkan memiliki keunggulan kompetitif dalam bidang bisnis terutama pengguna toko *online* dibanding pesaing-pesaing lainnya yang bergerak dibidang sejenis. Disini saya memilih judul “Membangun Website Sistem Informasi Penjualan Pada Astocraft Yogyakarta”

1.2 Rumusan Masalah

Adapun masalah yang muncul dari fakta-fakta yang terjabarkan di dalam latar belakang masalah yaitu :

Bagaimana membuat sebuah aplikasi sistem informasi berbasis *web* pada Astocraft yang dapat membantu para konsumen agar lebih mudah mencari informasi dan melakukan transaksi serta dapat meningkatkan peluang usaha bagi Astocraft ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka penyusun membuat batasan masalah hanya untuk media informasi *web* yang ditawarkan, visi dan misi, kategori, produk, pembelian dan pembayaran. Adapun batasan-batasan ruang lingkup dari informasi yang disampaikan pada website tersebut adalah :

1. Website Astocraft memberikan informasi seputar produk yang ditawarkan, kategori, produk, pen in pembayaran
2. Tidak membahas keamanan sistem
3. Pada tahap pengolahan data dalam membangun website ini dibutuhkan beberapa software antara lain: Adobe Dreamweaver sebagai web editor. Adobe photoshop sebagai desain editor. Aplikasi pendukung (XAMPP, Mysql, phpmyadmin) dan mozila firefox sebagai web browser.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan Tugas Akhir yang kami buat antara lain :

1. Untuk memenuhi syarat kelulusan program Diploma di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Sebagai media sarana presentasi dan promosi pada toko Astocraft.
3. Untuk mengetahui seberapa besar peran internet pada dunia bisnis.
4. Sebagai salah satu sumber penyampaian media informasi dan promosi pada toko Astocraft
5. Sebagai salah satu cara untuk mendapatkan pengalaman dalam mengerjakan sebuah proyek yang dibatasi oleh waktu.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini antara lain:

1. Bagi Astocraft

- a) Memberikan solusi dalam menghadapi persaingan bisnis terutama di dunia internet ataupun teknologi
- b) Media informasi semacam ini, dapat menarik perhatian orang banyak terutama dalam marketing dan juga bisa digunakan media promosi yang baik

2. Bagi penulis

Penulis berharap dapat membarikan pengetahuan praktis dan pengalaman secara langsung dengan mempraktekan teoritis terhadap Astocraft dengan membuat web toko *online* ini

3. Bagi Civitas Akademik Amikom

Harapannya dapat bermanfaat sebagai bahan informasi dan menjadi bahan pemikiran dalam penemuan ide-ide baru yang lebih kreatif dalam penyampaian informasi sesuai dengan ilmu pengetahuan yang bersangkutan

4. Bagi masyarakat/konsumen

Masyarakat dapat mengetahui perkembangan informasi tentang tas-tas rajut buatan produsen lokal dan konsumen juga dapat melakukan transaksi yang lebih efektif dan efisien tanpa harus datang ke toko.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penyusunan Tugas Akhir ini adalah :

1. Metode Analisis

a. Studi Keputusan (*Library Research*)

Studi keputusan merupakan riset yang dilakukan dengan membaca, mengumpulkan, mencatat dan mempelajari buku-buku, majalah-majalah, dan sumber-sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Data yang dihasilkan dari riset ini adalah data sekunder yang bersifat teoritis dan ilmiah, serta dapat dijadikan landasan teori yang dapat bermanfaat dan menunjang penelitian.

b. Studi Lapangan (*Field Research*)

Studi lapangan merupakan riset yang dapat dilakukan dengan mendatangi objek penelitian secara langsung untuk mendapatkan data dan informasi dari keadaan sebenarnya yang dapat diyakini

c. Wawancara (*interview*)

Wawancara ini merupakan salah satu proses untuk mendapatkan *system requirements* langsung dari pihak yang berkepentingan di perusahaan.

2. Metode Perancangan

a. Perancangan Layar

Merancang *design* mati (*statis*) dari *web* yang akan dibuat untuk kemudian disetujui oleh kedua pihak sebelum dimulai

b. *Database*

Merancang *database* yang mana adalah sekumpulan data atau informasi yang teratur berdasarkan criteria tertentu yang saling berhubungan

c. UML (*Unified Modeling Language*)

Bahasa spesifikasi standar untuk mendokumentasikan, menspesifikasi, dan membangun sistem perangkat lunak. UML tidak berdasarkan pemrograman tertentu. UML ini akan digunakan untuk menentukan alur proses data yang terjadi di dalam web ini. Dan UML yang digunakan adalah :

- a. *Use Case Diagram*
- b. *Activity Diagram*
- c. *Sequence Diagram*
- d. *Class Diagram*

3. Metode Implementasi (*Development Progress*)

a. Konstruksi (*Construction*)

Pada tahap ini, aplikasi mulai dibuat berdasarkan *prototype* yang dilakukan pada tahap *modeling design*

b. *Development Test*

Pada tahap ini dilakukan test yang berguna memastikan *liability* dari web yang dibuat

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini, kami menggunakan sistematika penulisan berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini penulis menjelaskan tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan, Jadwal Kegiatan

BAB II DASAR TEORI

Bab ini diuraikan tentang mengenai hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan website yang dibuat. Pemaparan teori meliputi konsep dasar sistem informasi, komponen-komponen pembuatan website, macam-macam struktur aplikasi toko *online*, teknik penyajian web toko *online* dan *hardware/software* yang diperlukan.

BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini dijelaskan tentang tinjauan instansi yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang dihadapi berkaitan dengan kegiatan penelitian di Astocraft.

BAB IV PENERAPAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang susunan rancangan dari proses pembuatan program aplikasi toko *online* pada interface dari tahap awal sampai akhir. Mulai dari

pembuatan database sampai pembuatan programnya. Serta dijelaskan mengenai proses pembuatan aplikasi dengan menggunakan software-software pilihan yang mendukung dalam proses pembuatan.

Bab V PENUTUP

Bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran-saran penulis untuk pembuat program aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi mengenai sumber-sumber materi yang digunakan penulis dalam mengerjakan TA ini.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran ini memuat keterangan atau informasi tambahan seperti listing program.



1.8 Rencana Kegiatan

Jadwal kegiatan dalam pembuatan Tugas Akhir :

Tabel Rencana Kegiatan

Kegiatan	Februari				Maret				Mei			
Persiapan												
Pengumpulan Data												
Analisis Data												
Merancang Sistem												
Progammng												
Uji Coba Sistem												
Membuat Laporan												

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan