

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Semakin ketatnya persaingan perusahaan yang bergerak dalam bidang garment, membuat perusahaan semakin berkompetisi untuk mencari peluang pasar. Dengan berbagai teknologi yang digunakan, salah satunya bidang teknologi informasi. Dengan kemajuan teknologi yang sangat cepat menyebabkan perusahaan untuk dapat memperoleh informasi dengan cepat, tepat dan akurat. Teknologi informasi akan memudahkan sebuah perusahaan untuk memasarkan produk atau jasa pada konsumen, sehingga perusahaan dapat bersaing secara kompetitif.

Dorongan kemajuan teknologi untuk para pelaku usaha menciptakan strategi membuat layanan informasi dan promosi dengan baik untuk menarik perhatian konsumen. Kemudahan dan biaya akses yang relatif murah menjadikan internet sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan utama. Bicara tentang internet, pasti tidak lepas dari *website*. *Website* digunakan untuk mengenalkan suatu 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.

Website dapat digunakan sebagai strategi pemasaran, untuk memenangkan persaingan dalam bisnis. *Website* adalah media yang sangat tepat untuk mempromosikan produk yang bisa diakses konsumen dengan mudah.

Nanoni *Boutique* adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang garment atau pakaian. Produk yang ditawarkan bervariasi, diantaranya pakaian wanita, dress, dan aksesoris. Nanoni *Boutique* selama ini melakukan transaksi penjualan hanya secara offline begitu juga media promosi yang digunakan.

Dari penjelasan di atas, sangatlah tepat jika *website* dapat diterapkan dan digunakan sebagai media informasi dan promosi pada Nanoni *Boutique*. Dengan *website* ini konsumen dapat lebih mudah mendapatkan informasi tentang produk-produk yang ditawarkan oleh Nanoni *Boutique*. Konsumen juga dapat mengakses kapan dan dimana saja selama ada jaringan internet. Dengan *website* ini konsumen juga lebih mudah untuk memesan dan membeli barang serta membayarnya secara online tanpa harus datang langsung ke Nanoni *Boutique*. Selain itu Nanoni *Boutique* juga dapat memperluas daerah pemasaran tanpa harus mengeluarkan modal yang lebih besar. Dengan demikian, sistem ini dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan pendapatan dan memenangkan persaingan bisnis di dunia fashion.

Dari uraian di atas, maka penulis akan mengambil judul **“PERANCANGAN WEB SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI PADA NANONI BOUTIQUE YOGYAKARTA”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis mencoba untuk mengidentifikasi masalah yang ditemukan diantaranya :

1. Bagaimana merancang sebuah *website* yang mampu memberikan informasi tentang Nanoni *Boutique*?
2. Bagaimana merancang *website* yang dapat melakukan transaksi jual beli secara online?
3. Bagaimana merancang *website* Nanoni *Boutique* yang dapat memberikan informasi produk yang dijual kepada pelanggan?
4. Bagaimana membuat *website* Nanoni *Boutique* agar dapat memfasilitasi konsumen yang hendak memesan produk dan mengetahui perkembangan produksi dari pesannya?

1.3 Batasan Masalah

Pembuatan *website* pada Nanoni *Boutique* bertujuan untuk media informasi dan promosi serta media untuk melakukan pemesanan barang secara online. Agar pembahasan tidak menyimpang dari topik yang dibahas maka diambil batasan-batasan. Web memberikan informasi seputar produk yang ditawarkan, visi dan misi, kategori, produk, pembelian dan pembayaran. Web memiliki 2 admin yaitu admin dan super admin. Admin hanya bisa melihat, menambah, mengedit dan menghapus data kategori, produk dan ongkir, sedangkan super admin bisa melihat, menambah, mengedit dan menghapus semua data yang ada.

1.4 Tujuan Penelitian

Maksud dari pelaksanaan penelitian ini adalah Perancangan Web Sebagai Media Informasi dan Promosi Pada Nanoni *Boutique* Yogyakarta. Dengan harapan membantu mempromosikan produk dari Nanoni *Boutique* Yogyakarta.

Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui bagaimana cara perancangan web sebagai media informasi dan promosi pada Nanoni *Boutique* Yogyakarta.
2. Memudahkan Nanoni *Boutique* dalam hal pemasaran produk dengan sistem baru yang diusulkan.
3. Sebagai prasyarat kelulusan studi Diploma Tiga Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer (A. Md).

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini antara lain:

1. Bagi Mahasiswa
 - Penelitian ini akan menambah pengetahuan mahasiswa untuk meningkatkan kreatifitas serta menumbuhkan jiwa wirausaha.
2. Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta:
 - Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Tugas Akhir dan perangkat lunak.
 - Menambah referensi bacaan sehingga bisa menambah wawasan bagi pihak-pihak yang akan melaksanakan penelitian.

3. Bagi Nanoni *Boutique* Yogyakarta:

- Diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi dan masukan-masukan yang bermanfaat bagi Nanoni *Boutique* untuk menentukan kebijaksanaan pemasaran selanjutnya, sehingga butik ini semakin maju.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian untuk memperoleh data sehubungan dengan penelitian, digunakan beberapa langkah-langkah penelitian dengan pengumpulan data sebagai berikut :

1. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Pengamatan (*Observasi*)

Metode observasi yaitu suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti tanpa menggunakan alat bantu standar.

b. Metode Wawancara (*Interview*)

Dalam metode ini penulis mengadakan tanya jawab langsung dengan pihak-pihak yang berkepentingan yang merupakan narasumber untuk mendapatkan informasi.

c. Metode Kepustakaan (*Library*)

Pengumpulan data dengan membaca buku dan literature lain yang berhubungan dengan permasalahan yang ada.

d. Metode Kearsipan (*Dokumentation*)

Metode kearsipan merupakan metode pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data dari arsip yang telah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi.

2. Metode Perancangan Sistem

Metode Perancangan Sistem yaitu merancang desain dan sistem yang akan mempermudah user untuk melakukan belanja maupun transaksi online.

3. Metode Implementasi

Metode Implementasi yaitu peneliti dapat mengimplementasikan atau mempraktekkan sistem yang telah dirancang sebelumnya sehingga dapat menjadi sistem yang berguna bagi *Nanoni Boutique*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat dari penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan, dan jadwal rencana kerja.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai pengenalan sistem secara umum, dan tentang sistem perangkat lunak yang digunakan dalam

merancang program Tugas Akhir. Landasan teori merupakan rangkuman dari hasil studi pustaka yang dilakukan oleh penulis.

3. BAB III TINJAUAN UMUM

Pada bab ini akan menguraikan mengenai gambaran umum Nanoni Boutique dan penjelasan- penjelasannya.

4. BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan beberapa tahap pembuatan system yang diusulkan. Mengenai implementasi hasil uji coba program system yang berjalan, spesifikasi aplikasi, prosedur operasional, serta memaparkan analisis desain, implementasi desain dan hasil testing.

5. BAB V PENUTUP

Merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan-kesimpulan dari penelitian dan saran-saran bagi Nanoni Boutique.

1.8 Rencana Kegiatan

No	Rencana Kegiatan	Oktober				November				Desember				Januari				
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	
1	Pengumpulan Data	■	■	■	■	■	■	■	■									
2	Perancangan Website													■	■	■	■	
3	Pembuatan Website																	
4	Pengujian Website																	
5	Implementasi																	

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan