

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat, berbagai macam bentuk teknologi informasi tercipta dan memudahkan pekerjaan bagi manusia. Perkembangan tersebut tidak bisa lepas dari teknologi komputer dan teknologi komunikasi, keduanya berperan penting dalam perkembangan teknologi informasi. Dengan menyatukan teknologi komputer dan teknologi komunikasi, manusia dapat berinteraksi jarak jauh dengan mudah dan cepat, salah satunya dengan *go online* melalui teknologi internet.

Teknologi internet merupakan suatu jaringan yang menghubungkan jutaan komputer di seluruh dunia dan siapapun dapat terhubung ke dalam jaringan ini. Perkembangan teknologi internet saat ini memberikan banyak manfaat yang sangat signifikan bagi dunia informasi, salah satunya yaitu sangat berpengaruh terhadap dunia bisnis dalam perusahaan maupun usaha perseorangan untuk mencapai tujuan finansial bisnis tersebut.

Dunia bisnis pada era perkembangan teknologi internet ini tentunya akan menjadi penuh tantangan, karena sebuah bisnis dapat berkembang dengan cepat, kompleks, global, kompetitif dan terfokus pada pelanggan dengan menggunakan internet. Dengan demikian perusahaan-perusahaan harus merespon dengan cepat dalam menghadapi kendala dan peluang yang muncul dari teknologi internet ini, salah satunya dengan strategi pemasaran pada komunitas internet. Hal ini sangat dibutuhkan untuk mendapatkan lebih banyak pelanggan, komunitas internet

merupakan kumpulan orang-orang yang berinteraksi menggunakan internet yang menghasilkan banyak relasi tanpa dibatasi tempat dan waktu.

Beberapa pemikiran untuk selangkah lebih maju dalam pencapaian finansial tentunya akan bermunculan dengan adanya teknologi internet, salah satunya yaitu memodifikasi proses bisnis agar lebih efisien dengan memanfaatkan *Electronic Commerce* atau *E-Commerce*. *E-Commerce* dapat didefinisikan sebagai proses pembelian atau penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer. Salah satu jaringan yang digunakan adalah internet, sehingga istilah *E-Commerce* pun menjadi identik dengan menjalankan bisnis di internet. Untuk menjalankan *E-Commerce* itu sendiri dibutuhkan sebuah website yang berfungsi untuk menampilkan produk, jasa dan informasi yang ditawarkan.

Saat ini *E-Commerce* telah banyak digunakan oleh perusahaan atau perorangan untuk melakukan bisnis, karena keberadaan *E-Commerce* telah terbukti meningkatkan promosi produk kepada pelanggan dengan informasi yang lengkap dan interaktif. Dengan demikian transaksi bisnis dapat dilakukan secara otomatis dan dalam waktu yang singkat. Dari waktu ke waktu infrastruktur *E-Commerce* semakin berkembang, khususnya dalam bentuk website. Semua pengguna website *E-Commerce* berusaha agar penyampaian informasi di dalamnya mudah dipahami oleh pelanggan dan lebih interaktif. Dengan adanya website *E-commerce* yang interaktif maka akan meningkatkan fungsionalitas dan fleksibilitas dari website tersebut. Kemudian yang terpenting adalah mendapatkan pelanggan dari segi ketertarikan, kemudahan dan kenyamanannya. Website juga

digunakan sebagai media promosi dan penjualan serta membangun citra konsumen, dimana kontinuitas dan inovasi dalam pemasaran produk-produk secara berkala dan berkesinambungan menjadi hal yang memegang peranan penting dalam tercapainya target pemasaran.

Demikian halnya dengan usaha produk seni dan kerajinan pada Pasar Seni dan Kerajinan Kulon Progo membutuhkan sebuah website penjualan yang interaktif sebagai media promosi dan penjualan untuk memberikan kemudahan kepada konsumen maupun Pasar Seni dan Kerajinan Kulon Progo sendiri. Produk seni dan kerajinan di Pasar Seni dan Kerajinan Kulon Progo cara pemasarannya langsung tradisional, dan secara *order* melalui telepon. Di mana dengan cara ini *market place* yang dapat dijangkau sangat terbatas serta menghabiskan biaya pemasaran dan promosi yang cukup banyak.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tergerak untuk membangun website promosi dan penjualan untuk Pasar Seni dan Kerajinan Kulon Progo. Untuk membangun website promosi dan penjualan ini agar lebih menarik dan interaktif, diperlukan beberapa teknologi bahasa pemrograman yang bersifat dinamis yaitu PHP, HTML dan jQuery. Dengan website berbasis PHP, HTML dan jQuery maka akan menciptakan suatu interaksi yang mudah, cepat dan meningkatkan kinerja usaha penjualan serta menyediakan layanan mandiri bagi karyawan, *partner*, dan pelanggan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana memanfaatkan fasilitas internet sebagai media promosi dan penjualan pada Pasar Seni dan Kerajinan Kulon Progo?
2. Bagaimana membuat website yang dinamis dan interaktif sebagai media penjualan, promosi dan informasi untuk Pasar Seni dan Kerajinan Kulon Progo?
3. Bagaimana membuat sistem transaksi online yang mudah dipahami oleh pengunjung website penjualan Pasar Seni dan Kerajinan Kulon Progo?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan dan informasi yang diperlukan dan agar penulisan ini tidak menyimpang dari permasalahan yang dimaksud sehingga dapat mencapai sasaran yang diharapkan, maka yang menjadi pokok permasalahannya adalah :

1. Batasan admin Pasar Seni dan Kerajinan Kulon Progo yaitu :
 - a. Mengolah semua data produk seni dan kerajinan yang ada di dalam website Pasar Seni dan Kerajinan Kulon Progo
 - b. Mengolah semua data pesanan konsumen dan memberikan informasi terbaru kepada konsumen.
 - c. Mengolah semua data transaksi yang ada dalam website.
2. Batasan konsumen Pasar Seni dan Kerajinan Kulon Progo :
 - a. Konsumen dapat memilih produk seni dan kerajinan yang ada pada website dan kemudian melakukan pemesanan apabila ingin membeli produk tersebut.

- b. Produk yang dipilih akan dimasukkan ke dalam daftar belanja yang tersedia pada website dan konsumen dapat mengolah isi daftar belanja tersebut.
 - c. Konsumen mengisi data alamat pengiriman apabila ingin membeli produk yang telah dipilih dalam daftar belanja.
 - d. Konsumen wajib melakukan konfirmasi pembayaran secara *online* pada website ataupun *offline* via telepon setelah melakukan transaksi dengan menyertakan id pesanan.
3. Sistem dapat berjalan dengan asumsi pihak Pasar Seni dan Kerajinan Kulon Progo (admin) dan konsumen memiliki :
- a. Koneksi / layanan internet.
 - b. Perangkat untuk mengakses sistem (komputer dan browser).
 - c. Server website yang digunakan untuk mengakses sistem dalam kondisi aktif.
 - d. Browser untuk mengakses sistem harus mendukung.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah :

1. Memenuhi syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer pada jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat website informasi promosi dan penjualan pada Pasar Seni dan Kerajinan Kulon Progo

3. Menjadikan website sebagai media promosi dan penjualan pada Pasar Seni dan Kerajinan Kulon Progo.
4. Mempermudah masyarakat dalam mendapatkan informasi maupun berbelanja produk seni dan kerajinan melalui media internet.
5. Memberikan informasi mengenai *e-commerce* kepada pembaca dan mahasiswa sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan dalam mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam pelaksanaan penelitian ini adalah :

- a. Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta
 - 1) Sebagai bentuk pengalaman Tri Dharma perguruan tinggi, yaitu pengabdian kepada masyarakat.
 - 2) Membantu menyelesaikan permasalahan pada masyarakat, sebagai bentuk tanggung jawab untuk turut serta dalam memanfaatkan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komputer.
 - 3) Memberikan informasi dan pengetahuan mengenai *e-commerce* kepada pembaca dan mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Bagi Penulis
 - 1) Melakukan penelitian untuk bahan skripsi.

- 2) Mengamalkan ilmu yang sudah penulis pelajari dan peroleh di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
 - 3) Memenuhi salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer pada jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
- c. Bagi Pasar Seni dan Kerajinan Kulon Progo
- 1) Sebagai media informasi promosi Pasar Seni dan Kerajinan Kulon Progo dan media penjualan produk-produk yang ada pada Pasar Seni dan Kerajinan Kulon Progo.
 - 2) Pasar Seni dan Kerajinan Kulon Progo dapat meningkatkan pelayanan yang lebih baik terhadap konsumen melalui media website ini.
 - 3) Dapat meningkatkan penjualan dan memperluas daerah pemasaran produk-produk Pasar Seni dan Kerajinan Kulon Progo

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah sebagai berikut :

- a. Kepustakaan
Teknik pengumpulan data yang dikumpulkan bersumber dari literatur (buku-buku yang mendukung) untuk mendapatkan konsep teori mengenai masalah yang diteliti.
- b. Observasi

Teknik pengumpulan data di mana penulis mengadakan pengamatan langsung pada objek yang diteliti untuk memperoleh informasi tambahan yang dijadikan bahan penelitian.

c. Wawancara

Yaitu suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan wawancara atau tanya jawab secara langsung kepada karyawan dan pemilik yang diberikan wewenang untuk menjawab suatu pertanyaan dan memperoleh keterangan yang dibutuhkan.

d. Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan dalam penelitian ini karena sebagian besar dokumentasi terdapat di Pasar Seni dan Kerajinan Kulon Progo berupa produk yang dijual dan laporan-laporan lain yang berkaitan dengan penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber data.

1.7 Objek Penelitian

Adapun penelitian dilaksanakan pada Pasar Seni dan Kerajinan Kulon Progo yang beralamatkan Jalan Raya Jogja- Wates km 16, Jlaban, Sentolo, Kulon Progo, Yogyakarta.

1.8 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi yang berjudul “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Promosi dan Pemasaran berbasis Web pada Pasar Seni dan Kerajinan Kulon Progo” mempunyai sistematika penulisan sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini penulis menguraikan hal hal mendasar dari penulisan skripsi. Penulisan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, objek penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bagian ini menguraikan teori- teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori berupa definisi- definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tools/ software* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan sistem atau keperluan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, urutan sistem manual dari sistem yang diteliti pada objek penelitian serta menjelaskan konsep kegiatan analisis dan tujuan langkah analisis yang dilakukan terhadap sistem yang diteliti.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menguraikan tentang hasil uji coba sistem, uji coba program, cara menggunakan program yang sudah dibuat, memelihara sistem, dan menguraikan pembahasan program dan analisis dari program yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari keseluruhan pembahasan pada bab-bab sebelumnya. Kesimpulan yang diperoleh merupakan jawaban-jawaban yang menjadi pokok permasalahan dalam rumusan masalah. Saran yang diberikan merupakan manifestasi dari penulis yang tidak terlepas dari ruang lingkup penelitian.

