

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dunia internet yang mulai dekade tahun 90-an adalah sebuah dimensi baru dalam kehidupan manusia ternyata telah mengubah sebagian besar kebiasaan orang dalam berkomunikasi dengan orang lain, mulai dari sekadar menyampaikan pesan, sampai aktivitas sehari-hari seperti membaca koran, majalah, berbelanja dan lain sebagainya. Kehadiran internet telah menjadi jawaban bagi orang yang semakin sibuk. Internet juga merupakan salah satu media untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan mulai dari informasi yang sifatnya pribadi sampai pada informasi yang sifatnya umum. Kebutuhan informasi dewasa ini menjadi semakin penting terutama untuk organisasi yang bergerak dibidang pemberian pelayanan jasa atau barang, artinya cara pandang konsumen juga dipengaruhi oleh sejauh mana perusahaan tersebut memberikan informasi-informasi yang mudah diakses oleh konsumen. Di lingkungan perusahaan, penerapan teknologi informasi sangat tepat untuk menunjang proses kinerjanya serta kelangsungan hidup perusahaan tercipta dan terpelihara dengan baik.

Namun, banyak kita lihat perusahaan-perusahaan yang belum memiliki website tentang perusahaannya terutama pada Bogimin keramik, dan mereka juga kesulitan dalam menginformasikan produk yang akan dijual secara *online*.

dikarenakan pengetahuannya akan *website* cenderung kurang, mengingat latar belakang profesinya yang bukan sebagai *webmaster*, sehingga masih mengandalkan pihak ketiga (orang yang mengerti tentang *website*) untuk dapat mengelola dan mengupdate informasi tentang perusahaan serta menginformasikan produknya pada situs perusahaan tersebut.

Oleh karena itu, seiring dengan kemajuan teknologi yang dirasakan semakin cepat, terutama di bidang *website*, maka dibutuhkan suatu metode atau sistem yang dapat meningkatkan produktifitas dan efisiensi dalam penyampaian informasi serta pemesanan mengenai penjualan produk pada suatu *website*. Mengingat kecepatan dalam memproses informasi menjadi salah satu hal yang sangat penting terutama dalam dunia bisnis dan perdagangan. Dengan melihat dari latar belakang masalah diatas maka penulis ingin membuat sebuah sistem yang dapat mengatasi hal tersebut, sehingga dapat menciptakan sebuah web dinamis yang lebih efisien dan lebih mudah serta pemesananyang lebih cepat.

Bogimin keramik bergerak dalam penjualan gerabah hasil kerajinan tangan. Untuk mempermudah pemberian informasi dan pemesanan kepada konsumen yang berada diluar pulau maupun didalam sehingga dapat memudahkan para konsumennya untuk memesan barang yang diinginkan.

Dengan permasalahan yang diuraikan diatas, penulis mengangkat skripsi ini dengan judul "**Anallsis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan berbasis Web pada Bogimin Keramik**".

1.2. Rumusan Masalah

Dukungan informasi dibidang komputer berbasis web telah dirasakan, terobosan canggih dan telah memberikan alternatif yang baru yang biasa disebut *up to date*.

Adapun dalam permasalahan ini akan membahas beberapa hal, yaitu:

- a. Bagaimana memberikan informasi terhadap data yang meliputi data informasi terbaru, forum, polling dan masih banyak lagi.
- b. Bagaimana menyajikan informasi yang interaktif, dinamis dan mudah dikelola pada web site.
- c. Bagaimana memberikan informasi yang akurat, tepat waktu, relevan, jelas dan lengkap terhadap produk-produk Bogimin Keramik.
- d. Bagaimana membuat dan merancang aplikasi web site pemesanan *online* suatu produk.

1.3. Batasan Masalah

Banyaknya permasalahan yang ada tentang penyampaian informasi dan pemesanan secara *online*, maka untuk mempermudah penelitian dibuat suatu batasan masalah, meliputi :

1. Perancangan antar muka dan pembuatan aplikasi web site penyampaian informasi pemesanan produk secara *online*.
2. Sistem ini hanya melakukan pemesanan produk dan pembayarannya melalui transfer rekening bank.

3. Analisis dan implementasi sistem aplikasi web site yang dibuat.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah website yang mudah diakses, digunakan dan dapat dipahami (*user friendly*) guna memudahkan pengguna dalam mengaksesnya dan dapat diketahui oleh khalayak ramai baik berupa informasi dan promosi yang dilakukan secara *online*.
2. Sebagai syarat kelulusan pada jurusan SI Transfer Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan bidang teknologi informasi.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diperoleh beberapa manfaat antara lain:

1. Bagi kalangan Teknologi Informasi, website ini bisa menambah ilmu pengetahuan dalam mengembangkan sebuah aplikasi pemesanan online berbasis web dengan menggunakan PHP dan MySQL untuk penyimpanan databasenya.

2. Bagi Bogimin Keramik, aplikasi web site ini bisa dijadikan sebagai sarana alternatif dalam meningkatkan daya jual produk-produk Bogimin Keramik dan memudahkan para konsumennya dalam pemesanan.

1.6. Metode Penelitian

Dalam mengumpulkan data – data yang diperlukan guna menyelesaikan permasalahan yang ada, penyusun menggunakan beberapa metode pemngumpulan data, yaitu :

a. Metode Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan pengumpulan data dari buku referensi atau literatur – literatur kuliah dan dokumentasi dari instansi maupun sumber lainnya sebagai acuan untuk mendukung data yang diperoleh secara langsung diinstansi terkait.

b. Metode Observasi

Metode observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung pada keadaan yang sebenarnya mengenai objek yang telah ditentukan dan dilanjutkan dengan pengamatan secara cermat dan sistematis sesuai dengan kondisi yang sebenarnya.

c. Metode Interview

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan tanya jawab kepada orang yang mempunyai kapasitas, informasi serta kewenangan di Bogimin keramik.

d. Metode Analisis

Melihat dari rancangan web yang dibuat akan dilakukan analisis dalam segi kebutuhan baik informasi, perangkat keras, maupun perangkat lunak.

1.7. Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara Sistematika ke dalam 5 (lima) bab, yang masing-masing bab diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mengemukakan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, metode penelitian, rencana kegiatan yang digunakan dalam penulisan dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Bab ini akan diuraikan mengenai pengenalan sistem secara umum, serta sistem perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan web perusahaan Bogimin Keramik.

BAB III ANALISIS SISTEM DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan sistem dan pembuatan sistem secara umum naupun secara rinci serta hasil – hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan selama pembuatan aplikasi yang dapat memberikan informasi baru dengan lebih dapat diakses oleh banyak orang.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas implementasi dan uji coba terhadap aplikasi e-Commerce pada Bogimin Keramik. Implementasi berdasarkan dari perancangan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan.

