

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media Informasi yang berbasis internet, bukan merupakan hal yang asing lagi bagi masyarakat khususnya bagi dunia usaha. Informasi yang beragam banyak tersedia diinternet dan dimanfaatkan sebagai media periklanan suatu perusahaan maupun suatu lembaga, baik lembaga bisnis maupun lembaga non bisnis. Informasinyaapun beragam dapat berupa promosi, layanan, pemasaran dan transaksi.Saat ini terdapat jutaan website diinternet, kita dapat mengakses informasi yang mencakup berbagai topik, menjalankan bisnis berbasis web atau *e-commerce* salah satunya. Website juga menjadi sarana komunikasi yang disukai karena sifatnya mendunia (*World Wide*) dan menjadi ajang tukar informasi bagi penggunaannya.

Kemudahan dan biaya akses yang relatif murah menjadikan internet sebagai salah satu media alternatif dalam berbagai keperluan. Teknologi internet sudah terbukti merupakan salah satu media yang efektif dan efisien dalam penyebaran informasi yang dapat diakses siapa saja,kapan saja dan dimana saja selama 24 jam penuh. Teknologi internet sangat berdampak besar bagi dunia perdagangan atau bisnis,khususnya pelaku *e-commerce*.Dengan adanya internet pelaku bisnis ini dapat menghemat berbagai biaya diantaranya mereka tidak perlulagi menggunakan banyak karyawan, dan mereka juga tidak perlu lagi mengeluarkan dana untuk menyewa toko, cukup dari rumah saja mereka sudah

bisa melakukan transaksi ke berbagai penjuru dunia. Hal ini terbukti banyak sekali pelaku bisnis offline beralih ke bisnis online karna melihat sisi bisnisnya yang lebih menguntungkan. Kondisi ini juga bisa lebih disenangi oleh banyak konsumen, karena mereka bisa mencari segala informasi yang ia butuhkan melalui internet. Seseorang bisa melakukan transaksi perdagangan hanya dari rumah tanpa harus mendatangi langsung tempat transaksi sehingga dari tempat duduk mereka dapat mengambil keputusan secara cepat tanpa di batasi ruang dan waktu. Hal itu menandakan transaksi secara online atau *e-commerce* merupakan transaksi bisnis yang paling menguntungkan dari seluruh dunia.

Distro online “Distrix Distro” merupakan salah satu distro online yang perlu berinteraksi dan bersosialisasi dengan masyarakat atau pelanggan khususnya anak muda pecinta fashion dengan cara memberikan informasi yang lengkap dan jelas mengenai distro online ini dan juga memberikan pelayanan sebaik mungkin kepada klien, sehingga distro online ini bisa bersaing dengan distro online lainnya. Distro online ini bekerja sama dengan beberapa clothing (tempat pembuatan pakaian) yang ada di daerah Yogyakarta, salah satunya adalah distro “Kandang Pitek”.

Kandang Pitek merupakan salah satu clothing dan sekaligus distro yang memproduksi dan menjual pakaian khususnya baju kaos, maka dengan demikian penulis bekerja sama dengan clothing tersebut dengan cara menjual semua produk-produknya di website ini sehingga produk yang di hasilkan oleh clothing tersebut bisa lebih di kenali oleh masyarakat luas. Oleh karena itu dengan adanya website ini Penulis berharap dapat mengandalkan distro online ini sebagai mata

pencapaian setelah penulis lulus kuliah nanti, karena alasan tersebut maka penulis mengambil judul *“Perancangan Website Distro “Distrix Distro” sebagai Media Informasi dan Pemesanan Online di Yogyakarta”*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat di ambil rumusan yaitu bagaimana merancang Website Distro “Distrix Distro” sebagai Media Informasi dan Pemesanan Online di Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Menjaga agar pembahasan dalam penulisan ini tidak meluas dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka pembahasan akan di batasi pada hal:

1. Ruang lingkup penelitian di lakukan pada distro Kandang Pitek di Yogyakarta.
2. Produk yang dijual di website distrixdistro ini hanya berupa t-shirt atau baju kaos pria yang bermerk ghosh saja.
3. Pembuatan situs web ini hanya sebatas media informasi dan pemesanan online yang khusus membahas tentang penjualan produk di Distrix Distro.
4. Pembuatan website ini didalamnya tidak menambahkan stok barang karena distro ini hanya sebatas penjual bukan sebagai distributor.
5. Website ini memberikan pelayan gratis ongkos kirim ke seluruh Indonesia dan memberikan garansi atas setiap produk yang di pesan.

6. Website yang dibuat manargetkan pangsa pasar untuk kalangan usia pelajar, mahasiswa ataupun sederajat.

1.4 Software yang digunakan

Pembuatan website ini menggunakan software diantaranya:

1. AdobePhotoshop CS3
2. Xampp 1.7.0
3. Adobe Dreamweaver CS3

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan merancang suatu sistem penjualan online pada Distrix Distro sehingga dapat bersaing dengan distro online lainnya.
2. Menghasilkan sebuah website yang mudah di akses dan dapat di pahami (*user friendly*) guna memudahkan klien dalam mengaksesnya.
3. Sebagai syarat kelulusan pada jurusan SI Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta
4. Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam bidang objek permasalahan dari penelitian.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat di peroleh dari pembuatan website ini adalah:

1. Mempermudah klien untuk memperoleh informasi tentang Distrix Distro melalui website ini.
2. Sebagai sarana promosi sehingga distro online ini bisa lebih dikenal oleh khalayak ramai.
3. Memperluas pangsa pasar untuk mendapatkan klien sebanyak mungkin.
4. Menjadi acuan bagi penulis untuk menjadikan website ini sebagai mata pencaharian setelah penulis lulus kuliah nanti.

1.7 Metode Penelitian

Dalam mengumpulkan data-data yang di perlukan dalam menyelesaikan laporan ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu:

1. Metode Observasi

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

2. Metode Studi Literatur

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari perpustakaan atau literatur-literatur kuliah maupun dari sumber lainnya sebagai acuan untuk mendukung kelengkapan data yang di butuhkan.

3. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data yang di lakukan dengan mengadakan tanya jawab kepada orang yang mempunyai kapasitas, informasi serta kewenangan ditempat penulis melakukan penelitian di distro Kandang Pitek.

1.8 Sistematika Penulisan

Gambaran secara garis besar mengenai hal-hal yang akan di bahas dalam laporan skripsi ini terdiri dari lima bab yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis menguraikan Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang landasan teori yang menunjang didalam penulisan skripsi ini antara lain mengenai *E-commerce*, sistem informasi, internet dan juga

tentang pengenalan sistem secara umum lainnya,serta sistem perangkat lunak yang di gunakan dalam pembuatan website Distrix Distro.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem dengan mrnggunakan analisis PIECES, lalu analisis studi kelayakan sistem yang akan di buat. Pada bab ini di terangkan tentang rancangan *flowchart sistem* dan *data flow diagram*(DFD), *Entity Relationship Diagram*(ERD), dan rancangan tampilan web yang di buat.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menguraikan tentang pengimplementasian program secara keseluruhan, dan melakukan pengetesan sistem guna mengetahui kesalahan dan kekurangan dari program yang telah di buat.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran-saran yang akan di sampaikan penulis.