

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Semakin pesatnya perkembangan jaman, pengembangan sistem informasi berbasis web merupakan sistem informasi yang digunakan untuk memperkenalkan informasi dalam suatu perusahaan menggunakan jaringan *global internet*.

Sonic Team Game Shop merupakan sebuah perusahaan yang menjual berbagai alat game, antara lain PlayStation, XBOX, Nintendo, DVD game, Harddisk, dan lain-lain. Oleh karena itu tidak diragukan lagi bahwa Sonic Team Game Shop membutuhkan media untuk memasarkan produk – produk kepada masyarakat yang lebih luas.

Dari uraian di atas, sangatlah tepat jika *website* dengan sistem penjualan *online* diterapkan pada Sonic Team Game Shop untuk menambah daya saing. Melalui *website* dengan sistem penjualan *online* ini para konsumen lebih mudah untuk mendapatkan informasi tentang profil perusahaan dan produk yang ditawarkan dari segi persediaan barang maupun produk baru, dan melalui media ini konsumen tidak perlu takut akan produk yang ditawarkan, karena konsumen akan lebih mudah untuk melakukan transaksi *online*, serta konsumen tidak perlu

datang ke toko langsung karena melalui media ini konsumen akan dipermudah untuk mendapatkan barang yang diinginkan tanpa harus pergi ke toko langsung.

Sistem aplikasi dengan sistem penjualan *online* ini memiliki kontribusi yang sangat besar bagi Sonic Team Game Shop untuk melakukan kegiatan promosi dan penjualan produk. Sedangkan di sisi lain yaitu pengguna atau pengunjung, memperoleh informasi tentang produk yang selalu diupdate dan teknologi yang disertakan.

Hal tersebut mendorong penulis untuk membuat suatu *website* untuk Sonic Team Game Shop yang dapat digunakan sebagai media pemasaran dan penjualan *online*. Maka dalam penulisan laporan Tugas Akhir dengan judul **“Pembuatan *Website* Sebagai Media Pemasaran dan Penjualan *Online* Pada Sonic Team Game Shop”**.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang masalah tersebut, serta membaca referensi seputar pembuatan *website* untuk media penjualan *online*. Maka penulis mencoba menerapkannya, dan rumusan masalah yang didapat adalah bagaimana proses membuat sebuah *website* yang dapat mendukung sistem penjualan secara *online*?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian dalam tugas akhir ini lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, maka perlu adanya pembatasan masalah. Tulisan Tugas Akhir ini membatasi permasalahan pada proses pembuatan *website* dengan

bahasa pemrograman PHP dan pengolah basis data menggunakan MySQL serta jenis barang yang dijual meliputi berbagai jenis konsol game seperti PlayStation, Nintendo, Xbox, dan Accessories game lainnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. Membuat sistem informasi berbasis web yang dapat digunakan sebagai media pemasaran pada Sonic Team Game Shop.
- b. Membuat aplikasi shopping cart yang dapat diterapkan pada *website* Sonic Team Game Shop untuk memudahkan transaksi jual beli secara *online*

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Objek Penelitian

- a. Meningkatkan promosi produk toko Sonic Team.
- b. Mempermudah transaksi jual beli produk

2. Bagi Peneliti

- a. Meningkatkan kemampuan dalam menganalisis dan merancang sistem informasi berbasis web
- b. Menambah portofolio karya ilmiah yang pernah dibuat peneliti
- c. Menambah pengalaman dalam membuat karya ilmiah

3. Bagi Masyarakat Umum

- a. Mempermudah transaksi jual beli konsumen Sonic Team Game Shop
- b. Mempermudah calon konsumen dalam memilih barang yang ingin dibeli
- c. Mempermudah pengunjung *website* dalam mencari informasi tentang konsol game

1.6 Sistematika Penulisan

Bab I - Pendahuluan, bab ini materinya sebagian besar berupa uraian dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan laporan penelitian.

Bab II - Landasan Teori, bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

Bab III - Gambaran Umum, bab ini menguraikan tentang gambaran objek penelitian, misalnya gambaran umum perusahaan, gambaran umum produk, serta data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah yang dihadapi yang berkaitan dengan kegiatan penelitian.

Bab IV - Pembahasan, pada bab ini dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif,

atau secara statistik. Kecuali itu, sebaiknya hasil penelitian juga dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu yang sejenis atau keadaan sebelumnya.

Bab V - Penutup, berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan akan mengemukakan kembali masalah penelitian (menjawab rumusan masalah), bukti-bukti yang dihasilkan dan akhirnya menarik kesimpulan apakah penelitian atau kegiatan yang dilakukan sudah memberi manfaat nyata bagi objek penelitian.

Saran merupakan manifestasi dari penulis untuk dilaksanakan sesuatu yang belum ditempuh dan layak untuk dilaksanakan. Saran dicantumkan karena peneliti melihat adanya jalan keluar untuk mengatasi masalah atau kelemahan yang ada, saran yang diberikan tidak terlepas dari ruang lingkup penelitian (untuk objek penelitian maupun pembaca yang akan mengembangkan hasil penelitian).

Daftar Pustaka, memuat semua pustaka yang dijadikan acuan dalam penulisan Tugas Akhir yaitu semua sumber yang dikutip. Daftar ini berguna untuk membantu pembaca yang ingin mencocokkan kutipan-kutipan yang terdapat dalam Tugas Akhir. Penyusun diurutkan secara alfabetis berdasarkan nama penulis tanpa gelar kesarjanaan. Pustaka yang dikutip dapat berupa buku, jurnal, majalah, surat kabar, atau internet.