

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan perkembangan teknologi informasi komputer yang telah berkembang dengan pesat, dimana komputer tidak hanya bisa untuk menghitung atau menulis file tetapi komputer juga bisa digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi yang perancangannya berbasis web. Sekarang ini teknologi informasi memberikan pengaruh yang besar terhadap berbagai aspek kehidupan masyarakat.

Perkembangan teknologi pada hardware komputer, software, dan internet semakin berkembang. Sehingga dengan kemajuan perkembangan tersebut, memungkinkan dibangunnya sebuah media yang berbasis internet. Dan yang menjadi salah satu pintu gerbangnya adalah website. Ditinjau dari cakupan wilayah dan jumlah dari pengakses web tersebut, maka penyampaian informasi yang berbasis internet melalui web, yang lebih efisien dibanding dengan media informasi yang lain. Dengan adanya web ini, maka pemasaran produk-produk tersebut menjadi lebih cepat dan cakupan wilayahnya menjadi lebih luas.

Dengan demikian, penulis bermaksud untuk membangun sebuah sistem informasi berbasis web sebagai media penjualan pada sebuah toko baju yang menyediakan berbagai kebutuhan fashion yang update khusus untuk wanita.

Tugas Akhir ini diberi judul **“MEMBANGUN WEB E-COMMERCE PADA TEEN’S BOUTIQUE YOGYAKARTA”**

1.2 Rumusan Masalah

Teen’s Boutique bermaksud untuk meningkatkan sistem informasi penjualannya melalui media internet berbasis web. Dalam web tersebut berisi informasi mengenai produk-produk yang dijual oleh Teen’s Boutique. Sehingga orang bisa tahu mengenai toko dan produk-produk dari toko tersebut. Dari uraian latar belakang diatas, maka pokok permasalahan dalam penelitian ini yaitu : Bagaimana membangun website sistem informasi penjualan pada Teen’s Boutique Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Agar cakupan masalah tidak begitu meluas, maka diperlukan batasan masalah yang akan dibahas pada pembuatan situs website Teen’s Boutique yang meliputi:

1. Masalah yang dibahas dalam website ini meliputi form-form yang berisi tentang informasi mengenai produk-produk yang terdapat pada Teen’s Boutique
2. Perancangan program sebagai seb e-commerce.
3. Tidak membahas mengenai masalah keuangan pada Teen’s Boutique.
4. Dalam web ini, pemesanan dilakukan dengan cara user melakukan pendaftaran kemudian login pada web.
5. Transaksi pembayaran dilakukan melalui transfer via ATM.

6. Transaksi jual-beli sudah didasari atas kepercayaan antara pihak Teen's Boutique dan konsumen.
7. Penulis tidak membahas tentang spesifikasi hardware.
8. Penulis tidak membahas tentang keamanan web, penginstalan software, sistem operasi serta jaringan.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Sebagai syarat mendapatkan gelar Ahli Madya komputer, Sarana implementasi dari hasil proses pembelajaran pada jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Sebagai sarana publikasi bagi Teen's Boutique yang relatif murah, efektif dan efisien
3. Sebagai media komunikasi antara pemilik Teen's Boutique dengan pengguna atau user.
4. Karena dunia internet sudah berkembang pesat dan semua orang bisa mengakses internet, maka penulis membuat suatu web yang bertujuan untuk memasarkan produk-produk pada Teen's Boutique.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis
 - a. Menambah relasi dan mempunyai hubungan baik dengan dengan owner butik.
 - b. Mendapatkan informasi tentang produk-produk yang ada di Teen's Boutique.

2. Bagi Teen's Boutique
 - a. Meningkatkan kinerja bagi perusahaan dalam melakukan aktifitas dengan menggunakan sistem informasi yang efektif dan efisien.
 - b. Meningkatkan produktifitas dalam penerimaan konsumen akan produk dan pelayanan yang ada.
3. Bagi User (Pengguna)
 - a. Dapat mengupdate produk-produk terbaru dari Teen's Boutique serta detail-detailnya.
 - b. Dapat melakukan transaksi dengan mudah dan cepat.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian pada perancangan web ini menggunakan metode eksperimen. Sebelum melakukan sebuah metode eksperimen, perlu dibuat suatu rancangan yang baik. Menurut Yatim Riyanto (1996:28-40), penelitian eksperimen merupakan penelitian yang sistematis, logis, dan teliti didalam melakukan kontrol terhadap kondisi. Langkah pokok eksperimen diantaranya.

1. Melakukan survei kepustakaan yang relevan bagi masalah yang akan dikerjakan.
2. Mengidentifikasi dan mendefinisikan masalah.
3. Merumuskan hipotesis, berdasarkan atas penelaahan kepustakaan.
4. Mengidentifikasi pengertian-pengertian dasar dan variable-variabel utama.
5. Menyusun rencana eksperimen.
6. Melakukan eksperimen.

1.7 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan guna mendapatkan berbagai informasi atau data-data yang diperlukan dalam membangun web pemasaran tersebut sebagai berikut:

1.7.1 Metode *Observasi* (Pengamatan)

Dengan menggunakan pengamatan langsung terhadap obyek yang menjadi pokok masalah dalam mendesain *web* tersebut.

1.7.2 Metode Wawancara

Pengumpulan data dengan cara bertatap muka langsung dengan yang bertanggung jawab dan menanyakan hal-hal yang diperlukan.

1.7.3 Metode Kepustakaan

Yaitu metode yang mengacu pada buku-buku pedoman yang ada akan digunakan untuk mendapatkan kajian teoritis sebagai dasar teori didalam melakukan analisis perancangan dari sistem yang sedang berjalan dan untuk pengumpulan data dengan membaca buku dan literatur lain yang berhubungan dengan permasalahan yang ada.

1.7.4 Metode Dokumentasi

Yaitu metode yang dilakukan dengan mengambil data dari arsip-arsip atau dokumen-dokumen pada instansi/lembaga yang terkait. Dari dokumentasi penulis memperoleh data-data yang diperlukan untuk proses pembuatan *web* tersebut.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

2. BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang dasar teori, pendapat, prinsip, dan sumber- sumber lain yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah dan dapat dipergunakan sebagai pembanding atau acuan didalam pembahasan masalah yang melandasi penyusunan dan pengerjaan proyek kerja dan penjelasan singkat tentang latar belakang proyek kerja.

3. BAB III : GAMBARAN UMUM

Pada bab ini akan membahas dan menjelaskan tentang sejarah, visi dan misi dan struktur organisasi pada Teen's Boutique.

4. BAB IV : PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang pembahasan dari aplikasi yang telah dibuat yaitu mengenai tentang sistem yang diusulkan, perancangan sistem, perancangan database, serta implementasi sistem.

5. BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari apa yang telah diuraikan pada bab sebelumnya.