

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini khususnya teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat. Saat ini sering sekali kita mendengar mengenai teknologi internet yang merupakan perkembangan terkini dari teknologi informasi. Perkembangan teknologi internet sekarang ini lebih banyak berkembang kearah user friendly, yang arti semakin mempermudah pemakai dalam memahami serta menjalankan fungsi internet tersebut.

Dengan adanya internet segala transaksi dapat dilakukan tanpa dibatasi ruang dan waktu. Internet merupakan sala satu media pemasaran yang bersifat global dengan akses 24 jam tanpa henti sehingga dapat di manfaatkan sebagai media promosi, menyediakan informasi bagi pelanggan, bahkan menyediakan informasi bagi perusahaan itu sendiri.

Cultura Shop merupakan perusahaan yang bergerak dibidang penjualan kain tais di Dili Bertais Timor Leste. Produk yang ditawarkan kebanyakan adalah kerajinan tangan yang berbahan dasar dari benang.

Cultura Shop ingin mengembangkan usahanya dengan cara meningkatkan penjualan dan mengenalkan produk-produknya secara meluas. Dari penjelasan

diatas sangat tepat jika *e-commerce* diterapkan pada perusahaan Cultura Shop untuk menambah daya saing.

Melalui aplikasi *e-commerce* konsumen dapat lebih mudah untuk mendapatkan informasi tentang profile perusahaan, lokasi perusahaan dan produk-produk kerajinan yang ditawarkan di Cultura Shop.

Melalui aplikasi *e-commerce* ini konsumen juga dapat lebih mudah untuk memesan produk-produk Cultura Shop tanpa harus datang langsung ke showroom Cultura Shop karena *e-commerce* juga menyediakan layanan online. Dengan aplikasi *e-commerce*, Cultura Shop dapat memperluas daerah pemasaran tanpa harus mengeluarkan biaya lebih mahal. Dengan demikian, aplikasi *e-commerce* dapat menjadi alternative untuk memenangkan dunia persaingan dalam bisnis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, yang menjadi pokok permasalahannya adalah bagaimana merancang dan membangun sebuah Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web di Culura Shop

1.3 Batasan Masalah

Agar batasan masalah tidak meluas dan menyimpang dari pokok bahasan maka penulis merumuskan batasan masalah sebagai berikut:

1. Sebagai media pemesanan barang secara online
2. Hanya memberikan informasi yang ada di perusahaan Cultura Shop yaitu tentang produk-produk kain tais yang dijual di Cultura Shop

3. Pemesanan kain tais hanya bisa dilakukan oleh user yang telah mendaftar sebagai member.
4. pembayaran pesanan melalui transfer ke rekening yang telah disediakan oleh pihak perusahaan Cultura Shop.

Sedangkan untuk membuat web ini penulis menggunakan beberapa perangkat lunak yaitu Macromedia Dreamweaver MX sebagai web editor, Xampp-win32.1.6.2 sebagai paket web server, Mozilla Firefox atau Internet Explorer sebagai web browser, adobe photoshop CS2 sebagai image editor, Script PHP sebagai Server Side Srcipting, MYSQL sebagai database, script HTML sebagai Client Side Scribing.

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah :

1. Sebagai bahan dalam penulisan laporan skripsi sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan programa strata 1(S1) STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu dunia nyata.
3. Membuat sebuah sistem informasi penjualan on-line untuk perusahaan Cultura Shop Dili Bertais Timor Leste

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi AMIKOM

Memperkaya koleksi skripsi di perpustakaan AMIKOM tentang perancangan Web *e-commerce* dan memberikan referensi untuk mahasiswa amikom yang masih menyelesaikan skripsi.

2. Bagi Penulis

Dapat menyatukan kreatifitas dan kemampuan untuk membangun sebuah web *e-commerce*.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam melakukan penelitian terutama pengumpulan data atau memperoleh data-data dari sumber untuk menyusun laporan ini, penulisan menggunakan beberapa metode penelitian antara lain:

1. Metode observasi

Yaitu penelitian melakukan pengamatan langsung terhadap perusahaan, terutama pengamatan terhadap kegiatan perusahaan.

2. Metode Wawancara

Yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung di perusahaan *Cultura Shop* dalam melaksanakan atau menyelesaikan data yang diperlukan untuk dapat memberikan informasi yang dibutuhkan.

3. Metode Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku yang ada dipergustakaan maupun dokumen-dokumen yang relevan.

4. Metode Internet

Yaitu melakukan penelitian dengan cara mengambil data melalui situs internet.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematika ke dalam 6 bab, masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Diuraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud Dan Tujuan, Metode Penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan tentang tinjauan pustaka, dasar teori yang mendukung penulisan skripsi diantaranya e-commerce, website, perangkat lunak yang digunakan, bahasa pemrograman yang dipakai.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang tinjauan umum dan analisis sistem penjualan yang dilakukan oleh perusahaan Cultura Shop yang digunakan untuk titik ukur apakah sistem yang sudah ada hanya perlu dimodifikasi atau harus ada sistem baru yang dibangun untuk mempermudah dalam proses penjualan.

BAB IV RANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Dalam bab ini diuraikan implementasi dan perancangan sistem mulai dari pengimplementasian database dan pengimplementasian program secara

keseluruhan, untuk selanjutnya dilakukan pengetesan sistem guna mengetahui apakah sistem masih terdapat kesalahan atau kekurangan program yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisikan tentang kesimpulan dari penelitian dan saran yang ditujukan pada pihak yang terkait.

