

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada awal diciptakan, komputer hanya difungsikan sebagai alat hitung saja. Namun seiring dengan perkembangan jaman, maka peran komputer semakin mendominasi kehidupan. Dunia teknologi berkembang semakin cepat dan minat masyarakat akan teknologi semakin besar, inovasi-inovasi dalam bidang teknologi membuat masyarakat selalu haus akan pengetahuan dan trend yang sedang berlaku saat ini, terutama yang berkaitan dengan teknologi komputer. Penggunaan komputer tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang baru. Seiring dengan kemajuan teknologi, khususnya dalam penyajian suatu informasi.

Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang sebagian besar mewarnai kehidupan manusia saat ini, antara lain di perusahaan, rumah sakit, sekolah, swalayan dan lain-lain. Tak terkecuali pada LUCIFFER.INC yang merupakan sebuah merek produk *clothing* yang informasi tentang penjualannya dengan menggunakan brosur, dan cara ini dirasakan masih kurang efektif dan efisien khususnya waktu dan biaya. Salah satu jalan dengan menggunakan teknologi informasi, maka informasi pemasaran harus semakin kompleks. Hal ini menuntut keberadaan aplikasi *e-commerce (website)* untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang ada.

Kebutuhan akan informasi semakin meningkat, oleh karena itu keperluan sejumlah informasi yang cukup luas diperlukan untuk pengambilan keputusan yang efektif dan efisien. Sehingga aplikasi *e-commerce* diharapkan mampu memanfaatkan kemajuan teknologi untuk meningkatkan produktifitas dan efisiensi.

Dengan melihat dan meneliti sistem yang ada maka penulis akan berupaya semaksimal mungkin untuk mengembangkan sistem yang ada dengan membuat sistem yang baru yang diharapkan dapat memberikan lebih banyak kemudahan, efisiensi waktu serta kecepatan informasi yang menunjang pemasarsan di LUCIFFER.INC.

1.2 Rumusan Masalah

Sistem pemasaran yang digunakan LUCIFFER.INC masih bersifat manual dan belum menggunakan teknologi *e-commerce* atau penjualan secara online sebagai pendukung proses pemasaran, sehingga sering terjadi ketidakefisienan waktu dan biaya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada dapat dirumuskan “Bagaimana merancang dan membuat sistem informasi pemasaran untuk perdagangan elektronik (*e-commerce*) berbasis web”.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan yang dimaksud berupa batasan ilmiah yang ada dalam judul untuk memperjelas maksud serta tujuan dan ruang lingkup penelitian. *Website e-commerce* yang akan dibuat hanya sebatas ruang lingkup LUCIFFER.INC. Selain

itu juga dilengkapi dengan informasi yang berhubungan dengan LUCIFFER.INC. Supaya penjelasan nantinya tidak terlalu jauh, batasan yang digunakan hanya pembuatan *website e-commerce* dengan beberapa software yang digunakan serta dengan informasi yang dibutuhkan. Adapun uraian tentang batasan tersebut adalah sebagai berikut :

1.3.1. Ruang lingkup penelitian

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi *e-commerce (website)* sangat luas sesuai fungsi penerapannya. Untuk memfokuskan pembahasan, maka permasalahannya dibatasi pada pembuatan aplikasi *e-commerce (website)* yang didalamnya berisi tentang informasi yang berkaitan dengan perdagangan umum pada LUCIFFER.INC, khususnya mengenai perdagangan barang yang *ready stock*, baik dalam skala besar maupun kecil.

1.3.2. Informasi yang disajikan

Informasi yang disediakan dari aplikasi *e-commerce (website)* ini berisi informasi tentang perusahaan yang bergerak dibidang perdagangan umum yang meliputi gambaran umum, proses jual beli barang atau jasa, fasilitas, serta informasi lainnya yang terdapat pada LUCIFFER.INC.

1.3.3. Media yang digunakan

Bentuk dari aplikasi *e-commerce* yang diusulkan adalah *e-commerce* interaktif dan dinamis yang di dalamnya berisi informasi tentang LUCIFFER.INC berupa teks, gambar dan lain-lain.

1.3.4. Software yang digunakan

Software yang digunakan untuk aplikasi ini *e-commerce* ini adalah Microsoft Windows 7 sebagai sistem operasi yang digunakan, Macromedia Dreamweaver CS3 sebagai media untuk merancang dan membuat sebuah *website*, XAMPP merupakan tool yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket yang isinya Apache, PHP, MySQL dan phpMyAdmin.

1.4 Tujuan penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dari penelitian dan penyusunan tugas akhir ini adalah Untuk mengetahui bagaimana pembangunan system informasi LUCIFFER.INC.

1.5 Manfaat Penelitian

1) Bagi LUCIFFER.INC

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi atau bahan pertimbangan dalam pemecahan masalah yang dihadapi serta dapat digunakan sebagai bahan evaluasi kebijakan yang ditetapkan.

2) Bagi penulis

Hasil penelitian ini dapat memberikan tambahan pengetahuan dalam pengaplikasian ilmu yang diperoleh di bangku kuliah.

3) Bagi masyarakat

Sebagai wacana referensi dalam penelitian lebih lanjut.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam pengumpulan data atau memperoleh data-data sebagai sumber untuk menyusun laporan tugas akhir ini maka digunakan beberapa metode penelitian yang berhubungan dengan masalah yang dijadikan pokok pikiran dalam laporan ini.

Adapun beberapa metode yang digunakan adalah sebagai berikut :

1) Metode observasi

Dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap seluruh aktifitas atau kegiatan yang dilakukan di LUCIFER.INC.

2) Metode kepustakaan

Metode penelitian yang mengacu pada buku-buku obyek penelitian yang ada, baik perpustakaan, pada obyek penelitian maupun dari buku-buku yang mengandung kelengkapan informasi yang dibutuhkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini disusun sistematis kedalam lima bab, dimana masing-masing bab akan dirincikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika laporan penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Dalam bab ini akan diuraikan tentang teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail dapat berupa pengertian-pengertian yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti, antara lain pengertian *e-commerce (website)*, struktur sistem informasi *e-commerce (website)*, penyajian *e-commerce* dan lain-lain.

BAB III TINJAUAN UMUM

Dalam bab ini diuraikan mengenai gambaran secara umum tentang LUCIFFER.INC. Mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi, dan kebutuhan yang terkait dengan pembuatan sistem informasi penjualan online pada LUCIFFER.INC.

BAB IV PEMBAHASAN

Dalam bab ini diuraikan secara umum tentang rancangan dan implementasi sistem informasi yang sedang dikerjakan, urutan-urutan yang diperoleh saat proses berlangsung dan hasil akhir sistem informasi.

BAB V PENUTUP

Pada akhir bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran-saran yang perlu diperhatikan berdasarkan keterbatasan yang ditemukan, dan juga saran yang akan disampaikan penulis semoga sangat bermanfaat bagi bisnis ini, bagi penulis dan pembaca pada umumnya. Sehingga dapat digunakan semestinya.

