

# BAB I

## PENDAHULUAAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini penggunaan internet, terutama di kota-kota besar sudah menjamur dengan pesatnya. Terbukti dengan banyaknya tempat yang menyediakan fasilitas *HotSpot*. Hal ini tentu saja memberikan peluang yang sangat besar bagi instansi-instansi atau perusahaan untuk mempromosikan bisnisnya melalui sebuah media *on-line* di internet, sebagai contoh : deskripsi perusahaan, lokasi, produk, event dll.

Perkembangan teknologi internet yang semakin maju, pada akhirnya berpengaruh di banyak bidang. Salah satunya adalah bidang bisnis dan pemasaran, dimana konsep pemasaran produk-produk bisnis dewasa ini banyak menggunakan sistem *E-Commerce* dengan memanfaatkan media *on-line* di internet.

Sistem pemasaran produk dengan *E-commerce* yang memanfaatkan media *on-line* di internet dimaksudkan sebagai media informasi, promosi dan transaksi yang dapat menyediakan informasi-informasi terkait dengan lebih cepat dan *up to date*. Pada akhirnya informasi-informasi tersebut dapat dengan mudah dan cepat untuk diakses.

Telah terbukti promosi dan pemasaran menggunakan sistem *E-Commerce* dengan memanfaatkan media *on-line* di internet dapat mendongkrak bisnis menjadi lebih maju dan berkembang, karena memungkinkan instansi atau perusahaan yang bersangkutan untuk mempromosikan bisnisnya dalam jangkauan yang lebih luas, tidak hanya pada skala lokal namun dapat pula menjangkau skala internasional.

Hateidea Production adalah salah satu perusahaan di Yogyakarta yang bergerak dalam bidang desain grafis dan produksi. Produk-produk yang dihasilkan antara lain: T-shirt, jacket, kartu nama, undangan, desain pamflet, desain logo dll. Sebagai sebuah perusahaan yang sedang berkembang, tidak dapat dipungkiri bahwa informasi dan promosi menjadi salah satu bagian penting yang menjamin kelangsungan perusahaan tersebut.

Informasi dan promosi dalam hal ini dimaksudkan sebagai media perusahaan tersebut untuk memberikan informasi dan promosi mengenai perusahaan tersebut beserta produk-produknya tidak hanya kepada pelanggan saja tetapi juga kepada masyarakat luas, sehingga perusahaan tersebut beserta produk-produknya dapat lebih dikenal oleh masyarakat luas.

Mengingat pemasaran produk-produk perusahaan tersebut sudah mencapai wilayah Jawa Timur, tentu saja pemilihan media informasi dan promosi yang tepat menjadi suatu hal yang penting, dikarenakan area jangkauan pemasaran yang jauh dapat membengkakkan biaya produksi dan pemasarannya.

Kesimpulan mengenai permasalahan yang sedang dihadapi perusahaan tersebut, dari beberapa uraian di atas terutama dalam hal promosi dan pemasaran, antara lain:

- a. Seiring dengan perkembangan bisnis perusahaan ini dengan wilayah pemasaran yang mencapai Jawa Timur, maka diperlukan suatu media yang tepat untuk memberikan informasi sekaligus sebagai media promosi bagi perusahaan yang bersangkutan dalam pemasaran produk-produknya.

- b. Selama ini media informasi dan promosi perusahaan yang bersangkutan hanya dilakukan pada kalangan terbatas saja dengan media brosur atau selebaran dan secara langsung ke calon kosumen.
- c. Proses pemesanan ataupun konfirmasi mengenai produk-produk bagi pemesan dilakukan dengan media telepon yang akan memakan banyak biaya, terutama bagi pemesan di luar kota Yogyakarta.

### 1.2 Rumusan Masalah

Melihat dari latar belakang permasalahan-permasalahan yang terjadi dan telah dijabarkan sebelumnya, maka dapat disusun suatu rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana menyusun suatu aplikasi *E-Commerce* yang mudah dalam penanganan proses transaksi pemesanan ataupun konfirmasi mengenai produk-produk perusahaan yang bersangkutan dan sesuai dengan kondisi dan kebutuhan perusahaan yang bersangkutan?
- b. Bagaimana menyusun suatu aplikasi *E-Commerce* yang dapat mendukung pencapaian tujuan dalam hal penyediaan media informasi dan pemasaran atau promosi yang efektif dan efisien bagi perusahaan yang bersangkutan?

### 1.3 Batasan Masalah

Ada beberapa batasan masalah yang membatasi dalam penyusunan sistem yang diusulkan, diantaranya :

- a. Sistem aplikasi *E-Commerce* yang dibangun di tujuan khusus untuk Hateidea Production (*special purpose*), disesuaikan dengan kebutuhan perusahaan yang bersangkutan, yakni dapat memberikan kemudahan dalam menyediakan media informasi dan promosi dalam pemasaran produk-produk perusahaan, dalam jangkauan yang lebih luas lagi bagi perusahaan yang bersangkutan.
- b. Sistem aplikasi yang akan dibangun menggunakan software Macromedia Dreamweaver 8, Adobe Photoshop CS2 dan XAMPP.

#### 1.4 Tujuan dan Manfaat

Ada beberapa tujuan dan manfaat dari sistem yang diusulkan, diantaranya :

- a. Bagi perusahaan yang bersangkutan :  
Memberikan kemudahan dalam menyediakan media informasi dan promosi dalam pemasaran produk-produk perusahaan, dalam jangkauan yang lebih luas lagi bagi perusahaan yang bersangkutan.
- b. Bagi penyusun:
  - 1) Mengembangkan ilmu pengetahuan sesuai dengan bidang yang bersangkutan.
  - 2) Menambah referensi mengenai bidang pemasaran perusahaan menggunakan media website (*E-Commerce*).

#### 1.5 Metodologi Penelitian

Analisis dan perancangan sistem yang diusulkan didasarkan pada penelitian di perusahaan yang bersangkutan, sehingga mengacu pada penerapan metodologi penelitian.

### **1.5.1 Sumber Data**

Sumber data adalah data yang akan digunakan sebagai acuan dalam analisis dan perancangan sistem yang diusulkan. Adapun sumber-sumber data yang dipakai, diantaranya :

#### **a. Data Primer**

Data primer adalah data asli yang diperoleh dari perusahaan yang bersangkutan.

#### **b. Data Sekunder**

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber-sumber lain diluar perusahaan sebagai referensi dan sebagai data pendukung.

### **1.5.2 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah suatu cara atau metode dalam mengumpulkan data-data yang diperlukan. Adapun beberapa teknik pengumpulan data, diantaranya :

#### **a. Penelitian Lapangan**

Data diperoleh dengan cara melakukan penelitian secara langsung ke lapangan dan melihat secara langsung permasalahan yang terjadi di lapangan.

b. **Kepustakaan**

Data diperoleh dengan cara mengambil referensi-referensi dari keputakaan, yang dapat berupa : buku, artikel, majalah, essay dll.

### **1.5.3 Alat Pengumpulan Data**

Alat pengumpulan data adalah alat-alat yang dipakai dalam pengumpulan data, diantaranya :

a. **Observasi**

Observasi adalah melakukan pengamatan langsung atas permasalahan yang terjadi dan membuat kesimpulan sendiri atas permasalahan yang terjadi.

b. **Wawancara**

Wawancara adalah menanyakan secara langsung kepada pihak-pihak yang bersangkutan atas permasalahan yang terjadi dan solusi yang diharapkan.

c. **Kepustakaan**

Kepustakaan adalah mencari sumber-sumber referensi lain diluar perusahaan yang terkait dengan permasalahan yang terjadi.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi ini, sebagai berikut :

### 1. BAB I : PENDAHULUAN

Bab I meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, beserta metodologi penelitian.

### 2. BAB II : LANDASAN TEORI

Bab II meliputi landasan-landasan teori dari sistem aplikasi beserta software-software yang dipakai dalam membangun sistem aplikasi tersebut.

### 3. BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab III meliputi tahapan-tahapan analisis dan perancangan sistem aplikasi tersebut.

### 4. BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV meliputi tahapan-tahapan implementasi sistem aplikasi beserta pembahasannya.

### 5. BAB V : PENUTUP

Bab V meliputi kesimpulan-kesimpulan dari analisis, perancangan dan implementasi sistem aplikasi yang dibangun.