

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebutuhan manusia saat ini akan teknologi dalam kehidupan tidak dapat dipisahkan lagi, hampir semua aspek kehidupan kita tidak lepas dari teknologi. Banyak orang yang memanfaatkan teknologi untuk memudahkan mereka dalam melakukan aktivitasnya. Penggunaan teknologi dapat menunjang dan meningkatkan keberhasilan aktivitas bisnis, sehingga banyak perusahaan berlomba-lomba menerapkan teknologi untuk bersaing dengan perusahaan lain. Dengan perkembangan teknologi yang semakin cepat, membuat perusahaan juga harus mengikuti perkembangan teknologi yang ada dan ingin menjadi pemimpin dari perusahaan lain.

Distro Deep Heaven adalah perusahaan yang bergerak dibidang pakaian, celana, sepatu, dan aksesoris, Distro Deep Heaven hanya berlokasi di Kebumen, sehingga Distro Deep Heaven tidak terlalu dikenal di luar kota Kebumen. Distro Deep Heaven juga mengalami kesulitan apabila ingin memasarkan barang-barang baru kepada pembeli yang berada di luar kota Kebumen. Karena Distro Deep Heaven ini masih menggunakan sistem penjualan secara manual dan proses pencarian data untuk pembuatan laporan tidak dilakukan dengan cepat karena tidak teraturnya data dalam penyimpanan arsip.

Oleh karena itu penerapan teknologi dengan penggunaan web dapat membantu kegiatan bisnis, memberikan kenyamanan bagi pelanggan,

memperkenalkan Distro Deep Heaven ke masyarakat luas dan meningkatkan kesempatan memperluas pasar yang lebih baik bagi perusahaan. Maka penulis mengambil judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN TOKO ONLINE DISTRO DEEP HEAVEN BERBASIS WEB”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang penulis kemukakan diatas, maka penulis dapat merumuskan pokok permasalahan yaitu: Bagaimana meningkatkan penjualan pada Distro Deep Heaaven agar pembeli lebih mudah melakukan transaksi melalui website?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari pelebaran permasalahan serta memperhatikan keterbatasan yang ada, maka dapat di uraikan beberapa batasan-batasan yang harus diselesaikan dalam permasalahan sistem lama. Beberapa permasalahan yang harus diselesaikan diantaranya:

1. Proses input dilakukan oleh admin dan pembeli.
2. Output dari website adalah menampilkan barang yang ada pada Distro Deep Heaven.dalam menampilkan transaksi pembelian.
3. User yang terlibat dalam website ini adalah admin dengan pembeli.

4. Program Aplikasi Pendukung
 - a. Notepad++
 - b. Adobe Photoshop CS 6
 - c. XAMPP
 - d. Mozila Firefox

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Pembuatan analisis dan perancangan toko online Distro Deep Heaven berbasis web ini dibuat bertujuan untuk menghasilkan website toko online yang dapat membantu manajemen data pada Distro Deep Heaven dan memudahkan customer dalam melakukan suatu transaksi pembelian.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari analisis dan perancangan toko online penjualan ini yaitu:

1. Membantu mempromosikan dan memasarkan produknya dengan pasar yang lebih luas.
2. Mempermudah calon pembeli untuk mengetahui produk-produk yang di tawarkan.
3. Dapat meningkatkan kenyamanan pelanggan dalam melakukan proses transaksi.

1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk membantu kelancaran penyusunan skripsi ini, diperlukan data-data dan informasi yang cukup mengenai permasalahan yang akan dibahas agar sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Teknik pengumpulan data antara lain:

1.6.1.1 Metode Observasi

Melakukan pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung terhadap Distro Deep Heaven.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Melakukan wawancara secara langsung dengan cara tanya jawab dengan pemilik Distro Deep Heaven.

1.6.1.3 Studi Pustaka

Salah satu metode pengumpulan data dengan cara menggunakan pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi.

1.6.2 Metode Analisis

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode analisis SWOT.

1.6.2.1 Analisis SWOT

Analisis SWOT adalah suatu bentuk analisis di dalam manajemen perubahan atau di dalam organisasi yang secara sistematis dapat membantu dalam usaha penyusunan suatu rencana yang matang untuk mencapai tujuan, baik itu tujuan jangka pendek maupun tujuan jangka panjang. SWOT adalah singkatan dari:

S = Strength (Kekuatan).

W = Weaknesses (Kelemahan).

O = Opportunities (Peluang).

T = Threats (Hambatan).

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam penelitian ini menggunakan 3 metode perancangan yaitu:

1. Flowchart

Flowchart adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (intruksi) dengan proses lainnya dalam satu program.

2. Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data pada suatu sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, terstruktur dan jelas.

3. Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dibagi dalam beberapa bab dimana masing-masing bab terdiri dari sub-sub tertentu yang saling berkaitan. Untuk lebih jelasnya sistematika pembahasan tiap-tiap bab adalah sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

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

BAB II. LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang teori yang digunakan oleh penulis sebagai dasar penelitian.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang gambaran umum objek penelitian, analisis rancangan dan proses pembuatan.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai hasil rancangan system dan disertai listing program

BAB V. PENUTUP

Bab ini menyajikan beberapa kesimpulan mengenai jawaban dari rumusan masalah dan pembahasan serta saran-saran untuk mengembangkan rencana sistem ini lebih lanjut di masa datang.

