

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman dibidang teknologi, perusahaan-perusahaan makin dipicu untuk menggunakan teknologi yang maju sebagai alat atau media untuk tetap bertahan dan memenangkan persaingan yang kian hari terasa ketat dan keras. Internet merupakan suatu media yang sudah tidak asing lagi diberbagai belahan dunia yang memiliki banyak fungsi. Akhir-akhir ini penggunaan internet yang menjurus kepada cyberspace kelihatannya akan mendominasi seluruh kegiatan di atas permukaan bumi dimasa kini dan masa datang dan secara umum akan berubah menjadi alat untuk persaingan antara perusahaan yang satu dengan yang lainnya. Ini pun akan membawa dampak yang sangat besar bagi perusahaan. Dampak pada aspek persaingan adalah terbentuknya tingkat kompetisi yang semakin tajam. Globalisasi ekonomi juga membuat perubahan menjadi konstan, pesat, radikal, dan serentak. Sehingga perusahaan harus memiliki kemampuan yang cepat untuk beradaptasi terhadap perubahan yang terjadi sehingga perusahaan akan mampu bersaing dengan para kompetitornya.

Evolusi yang terjadi pada internet merupakan satu fenomena yang paling menarik dalam kemajuan teknologi yang terjadi sekarang. Satu aspek yang boleh dibilang utama dalam evolusi ini adalah munculnya electronic commerce

(e-commerce) dalam lingkungan bisnis. E-commerce mengubah hampir semua fungsi bisnis area dan setiap kegiatannya, mulai dari transaksi jual belinya sampai periklanannya. Dengan lahirnya E-commerce ini memudahkan konsumen untuk dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang ketempatnya.

Toko baju nonninth, merupakan toko yang bergerak dibidang industri pakaian. Pakaian yang diproduksi mencakup beberapa kategori antara lain kaos, jaket, dan tanktop. Proses penjualannya yaitu mengerjakan barang dan membuat produk dengan brand sendiri. Belum terdapatnya media pemasaran secara online menambah masalah yang ada pada toko nonninth. Saat ini suatu bidang usaha tentu kurang kompetitif jika tidak memiliki media pemasaran online seperti website. Konsumen sangat kesulitan mencari informasi tentang keberadaan Toko nonninth yang tentunya mengakibatkan perusahaan tersebut kurang dikenal oleh banyak orang.

Dengan adanya masalah yang dihadapi oleh toko nonninth tersebut maka dibutuhkan kehadiran sebuah website. Hal ini sangat penting karena keberadaan suatu website dapat membantu penyampaian informasi produk dan harga secara detail kepada konsumen. Selain itu melalui website akan dapat mengakses informasi yang dibutuhkan kapan saja dan dimana saja. Suatu website akan menjelaskan bagaimana proses dalam pembelian barang sehingga dapat ditampilkan waktu pemesanan dan waktu yang dibutuhkan untuk mengirimkan pesanan hingga sampai kepada pelanggan yang memesannya.

Pelanggan akan dapat memperkirakan kapan ia harus memesan dan kapan pesannya akan dikirimkan. Tidak hanya itu saja, keberadaan suatu website akan dapat memperluas jangkauan pemasaran perusahaan ini, maka diperlukan sebuah

program aplikasi yang mendukung dalam proses pemasaran dan pemesanan produk pada Toko nonninth untuk dijadikan bahan penulisan Usulan Penelitian dengan judul : Perancangan Sistem Informasi toko baju nonninth di banjarmasin Berbasis Website.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diajukan, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat sistem pemesanan dan penjualan yang komunikatif dan informatif untuk toko nonninth?
2. Bagaimana merancang media informasi penjualan online berbasis web pada Toko nonninth?
3. Bagaimana pengujian media informasi pemesanan berbasis web pada Toko nonninth untuk memudahkan konsumen?

1.3 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan tentunya memiliki maksud dan tujuan yang jelas. Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini yaitu:

1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi penjualan dan pemesanan yang berbasis web pada toko nonninth.

1.3.2 Tujuan

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Mempermudah konsumen untuk melakukan pemesanan di toko nonninth.
2. Lebih memperluas area pemasaran sehingga menambah jumlah konsumen.
3. Mediainformasi penjualan produk akan lebih komunikatif dan informative untuk promosi produk secara detail.

1.4 Batasan Masalah

Permasalahan yang tercakup tidak berkembang terlalu jauh atau menyimpang terlalu jauh dari tujuannya dan tidak mengurangi efektifitas pemecahannya. Maka penulis melakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi yang dibuat hanya meliputi system pemesanan Dan penjualan produk pada toko nonninth.
2. Pembayaran transaksi dilakukan secara offline, dimana pembeli melakukan transfer uang secara manual ke rekening yang telah ditentukan.
3. Jangkauan penjualan produk hanya melayani pembelian yang berada di Indonesia.
4. Pada perancangan sistem pemesanan dan penjualan ini, tidak dibahas tentang laporan keuangan per periode apapun.
5. Aplikasi ini tidak memuat tentang informasi data pembelian bahan baku yang dibutuhkan.

1.5 Metodologi Penelitian

Tahapan yang dilakukan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data Pengumpulan data dilakukan berdasarkan dari dokumen yang telah diberikan oleh pihak yang bersangkutan.
2. Pengembangan Sistem Pengembangan sistem menggunakan analisa berorientasi objek dengan metoda prototyping, yang dilanjutkan dengan perancangan yang meliputi perancangan proses, perancangan basis data dan antarmuka.
3. Pengimplementasian Implementasi hasil perancangan yaitu pengkodean dengan menggunakan bahasa pemrograman yang telah di tetapkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan Tugas Akhir ini menggunakan kerangka pembahasan yang terbentuk dalam susunan bab, dengan uraian sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, pembatasan masalah atau ruang lingkup, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini pada bab ini berisi teori-teori yang menjadi landasan dan mendasari penelitian yang mendukung penyusunan skripsi sesuai dengan judul yang diambil.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang lokasi, sejarah perusahaan, struktur organisasi perusahaan yang bersangkutan yaitu Nonnint, dan juga Bab ini membahas tentang analisis dan perancangan perangkat lunak, perancangan *database*, perancangan antarmuka serta penjelasan tentang perancangan perangkat lunak yang dibangun.

BAB V IMPLEMENTASI

Bab ini menyajikan tahap pengembangan program yang akan dijelaskan tiap langkahnya serta contoh tampilan dari setiap program.

BAB VI PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran dari sistem yang dibangun.

