

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan teknologi mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Salah satu bidang teknologi yang mengalami kemajuan pesat yaitu bidang teknologi informasi dimana komputer menjadi salah satu kebutuhan bagi masyarakat sekarang ini, sebab implementasinya sudah mencakup di berbagai bidang kehidupan, mulai dari pendidikan, politik, kesehatan, telekomunikasi, industri, hiburan, perdagangan, dan lain sebagainya.

Penyampaian informasi yang dulu dilakukan dengan cara konvensional baik dengan cara bertatap muka atau dengan media sederhana seperti surat atau media cetak sekarang sudah berubah menggunakan media elektronik seperti internet, telepon, e-mail, atau media elektronik lainnya yang mampu menyampaikan informasi lebih cepat, tepat, akurat. Banyak keuntungan yang didapat dengan adanya berbagai media tersebut misalnya dapat menghemat biaya waktu, serta informasi dapat sampai ketujuan dengan cepat.

Saat ini salah satu media yang banyak digunakan adalah internet. Internet memberikan kemudahan untuk berkomunikasi dengan jutaan orang di dunia dan juga mengakses berbagai informasi yang didalamnya. Dengan internet kita bisa belajar, mengakses berbagai jejaring sosial, bahkan berbisnis dengan jutaan user didalamnya.

Website merupakan salah satu media informasi yang dapat mempublikasikan informasi dengan cepat dan mudah. Dalam bisnis pemasaran website memberikan manfaat yang besar. Pangsa pasar yang dituju juga lebih luas dan biaya yang dikeluarkan juga efisien. Pemasaran melalui media ini sangat efektif. Kita dapat membuat sistem untuk mengolah data dan mempublikasikannya dengan cepat.

Dari latar belakang masalah tersebut penulis membuat suatu aplikasi web yang digunakan pada jaringan internet untuk melakukan suatu bisnis online sehingga dapat menarik konsumen lebih banyak dan mempercepat proses

pemasaran. Pembuatan website ini dibahas sebagai laporan skripsi dengan judul “Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Distro Bad Creator Di Purworejo” .

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis paparkan maka penulis dapat merumuskan masalah yang akan diteliti adalah :

1. Bagaimana merancang sebuah website yang mampu memberikan informasi tentang distro Badcreator?
2. Bagaimana merancang website distro Badcreator yang dapat memberikan informasi produk yang dijual kepada pelanggan?

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan website pada distro badcreator penulis membuat batasan masalah antara lain :

1. Proses pembayaran dilakukan masih menggunakan transfer rekening antar bank.
2. Sistem informasi yang dibangun meliputi proses penjualan produk.
3. Sistem dibangun dengan menggunakan software Notepad ++, XAMPP, photoshop.
4. Menggunakan bahasa pemrograman PHP.

## 1.4 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Tujuan Penelitian

#### 1.4.1.1 Penulis

1. Sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana komputer, sarana implementasi dari hasil proses pembelajaran pada jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
2. Sebagai referensi bagi penulis untuk pembuatan situs web yang lebih baik selanjutnya.

#### 1.4.1.2 Bagi Toko

1. Membuat sistem informasi penjualan pakaian pada Distro Badcreator.
2. Sarana publikasi yang relatif murah, efektif, dan efisien.
3. Meningkatkan kinerja sistem sesuai visi dan misi.
4. Dengan adanya web promosi toko Badcreator diharapkan bisa berkomunikasi dengan user.

#### 1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah :

1. Membuat sistem informasi penjualan pakaian pada distro BadCreator.
2. Untuk mengetahui sistem informasi penjualan pada distroa BadCreator Purworejo.
3. Untuk membuat perancangan sistem informasi pada distro Bad Creator Purworejo.
4. Untuk mengetahui implementasi sistem informasi penjualan pada distro Bad Creator.

#### 1.5 Keluaran yang dihasilkan

Keluaran yang ingin dicapai dari pembuatan analisa dan perancangan sistem informasi penjualan pada distro bad creator ini adalah :

1. Membuat website sebagai media promosi secara online untuk menampilkan produk terbaru juga event yang akan diadakan sehingga memungkinkan untuk mendapatkan perhatian dari konsumen.
2. Pembelian secara on-line.

## 1.6 Metodologi Penelitian

### 1.6.1 Metode Penelitian

Sebelum membuat sistem informasi penjualan pakaian, terlebih dahulu penulis melakukan berbagai analisis, baik analisis terhadap obyek itu sendiri maupun terhadap prosedur sistem yang sedang berjalan. Maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskripsi yaitu suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, obyek, kondisi, sistem pemikiran, dan peristiwa pada masa sekarang. Pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat dengan tujuan sebagai berikut :

- a. Mencari informasi tentang segala yang ada pada obyek penelitian agar mendapat gambaran masalah yang sedang berlangsung.
- b. Ingin mengetahui bagaimana proses penjualan yang sedang dilakukan berjalan pada distro Bad Creator.

### 1.6.2 Teknik Pengumpulan Data

#### a. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan tanya jawab guna mendapatkan data yang lebih lengkap.

#### b. Observasi

Dengan melakukan pengamatan terhadap kegiatan untuk mendapatkan data secara langsung terhadap obyek penelitian secara sistematis untuk memperoleh informasi yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan.

#### c. Membuat rancangan aplikasi

Proses ini meliputi pembuatan rancangan aplikasi dan pembuatan user interface aplikasi.

#### d. Implementasi aplikasi

Menguji apakah yang dibuat telah berhasil berjalan sesuai dengan keinginan dan melakukan perbaikan kesalahan jika masih ada error pada aplikasi.

e. Pengujian aplikasi

Penerapan aplikasi yang dirancang melalui tahap pengujian dan berjalan dengan baik.

f. Penyusunan dan pengadaan laporan

Tahap akhir dari penelitian yang dilakukan yaitu membuat laporan tentang penelitian yang telah dilakukan.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini penulis menggunakan sistematika penulisan seperti berikut:

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini dijelaskan gambaran skripsi yang akan dibuat yang berisi latarbelakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, hasil keluaran, dan metode penelitian yang digunakan juga sistematika penulisan skripsi.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini dijelaskan tentang dasar teori sistem informasi, teknologi yang digunakan dalam proses pembuatan, konsep dasar basis data dan tori dari alur sistem.

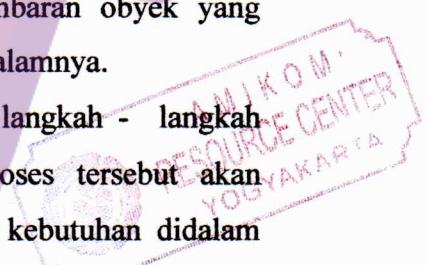
#### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Dalam bab ini akan membahas mengenai gambaran obyek yang diteliti seperti struktur organisasi serta seluk beluk didalamnya.

Dalam bab ini juga akan membahas mengenai langkah - langkah dalam proses pembuatan skripsi dimana pada proses tersebut akan dilakukan analisa mengenai permasalahan dan juga kebutuhan didalam perusahaan. Selain itu pada bab ini juga akan dijelaskan mengenai desain sistem yang terdiri dari Unified Modeling Language (UML), rancangan tabel, dan rancangan tampilan dari website tersebut.

#### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat disertai pembahasannya.



**BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang sudah dilakukan.

