

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Teknologi informasi merupakan salah satu teknologi yang sedang berkembang dengan pesat pada saat ini. Dengan kemajuan teknologi informasi, pengaksesan terhadap data atau informasi yang tersedia dapat berlangsung dengan cepat, efisien serta akurat. Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi dan kebutuhan akan informasi yang cepat dan akurat, komputer telah dapat terhubung antara satu dengan yang lain menggunakan jaringan.

Pemanfaatan teknologi internet terhadap pemasaran di suatu perusahaan merupakan salah satu solusi dalam meningkatkan penjualan produk. Dengan adanya internet, seseorang dapat memperoleh informasi dari berbagai tempat yang terhubung dengan jaringan internet. Dalam hal ini setiap orang mempunyai kesempatan yang sama dalam berbisnis. Perkembangan bisnis semakin meningkat dan semakin kompleks sehingga menimbulkan persaingan.

Selain persaingan yang ketat, perusahaan yang ingin berkembang harus dapat memberikan produk kepada konsumen berupa barang atau pelayanan yang lebih baik dan lebih murah, serta pelayanan yang lebih baik dari pesaingnya. Hal ini dilakukan dalam upaya untuk memberikan kepuasan kepada konsumen. Kepuasan konsumen merupakan evaluasi purnabeli dimana alternatif yang dipilih memberikan hasil sama atau melampaui harapan konsumen.

Toko Clumsysport merupakan sebuah toko yang menyediakan produk

pakaian, sepatu, serta aksesoris olahraga terutama olahraga basket. Kegiatan bisnis toko tidak dapat lepas dari masalah seperti pengolahan data pesanan, penjualan dan laporan, promosi kurang difasilitasi, sehingga tidak dapat dijangkau oleh pelanggan diluar lingkup toko atau diluar kota Serang. Oleh karena itu dibutuhkan media yang bisa digunakan sebagai sarana bertransaksi bagi konsumen sehingga mempermudah berbelanja dan bertransaksi.

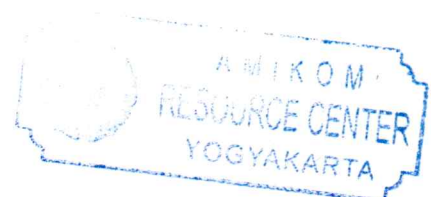
### **1.2 Rumusan Masalah**

Dari apa yang dijabarkan dalam latar belakang masalah, toko Clumsysport Serang memerlukan solusi yang lebih tepat dalam promosi produk, sehingga dapat memberikan informasi yang lebih akurat terhadap konsumen. Maka dapat dirumuskan masalah yaitu : "Bagaimana memanfaatkan teknologi informasi komputer untuk mengembangkan sebuah Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pada Toko Clumsysport Serang"?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dari rumusan masalah di atas maka batasan masalah pada pengembangan *website* penjualan toko Clumsysport Serang sebagai berikut :

- 1) Aplikasi ini merupakan sistem informasi pemasaran dan penjualan berbasis web dan bisa digunakan jika komputer terhubung dengan jaringan internet.
- 2) Pengenalan produk, proses belanja atau transaksi sampai laporan transaksi belanja/jual beli. Transaksi terbatas untuk lokal atau nasional.
- 3) Untuk membeli atau bertransaksi, konsumen harus menjadi anggota



dahulu dengan cara mendaftar pada menu daftar.

- 4) Metode pembayaran yang digunakan adalah konsumen mengirim uang pembayaran melalui Bank lokal ke nomor rekening admin dan melakukan konfirmasi kepada admin setelah uang dikirim.
- 5) Barang yang sudah dipesan dan dibayar mendapat laporan bukti transaksi disertai keterangan pengiriman.
- 6) Jenis, produk, anggota/member, berita, faq, jarak, status stok barang, konfirmasi status pembayaran dan pengiriman di *update* dan dikelola oleh administrator.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud diadakannya penelitian ini adalah menyusun hasil penelitian dalam bentuk skripsi sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program sarjana dan memperoleh gelar Sarjana di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini secara garis besar sebagai berikut :

- 1) Mempelajari bagaimana cara membuat web dinamis yang menarik dan efektif untuk mempromosikan produk suatu toko.
- 2) Membuat sistem pengolahan data yang akurat agar dapat memudahkan toko dalam membuat laporan pesanan dan penjualan.
- 3) Memberikan pelayanan transaksi online yang optimal.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Diharapkan dapat memfasilitasi pemecahan masalah untuk setiap masalah

seperti promosi barang, manajemen order, penjualan dan laporan data yang akurat. Manfaat lain penelitian ini juga memberikan kemudahan bagi konsumen yang jauh dari atau diluar lingkup toko fasilitas order, pembayaran dan pengiriman yang terjamin.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Dalam pengumpulan data sebagai sumber untuk menyusun skripsi ini, dilakukan beberapa metode pendekatan sebagai berikut :

1) **Metode Observasi**

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung pada objek guna memperoleh informasi data yang akurat dalam sistem yang sedang berjalan.

2) **Metode Wawancara**

Merupakan metode pokok kedua yang dilakukan dengan cara wawancara langsung kepada pihak-pihak yang terkait yang dapat menjadi sumber dalam pengumpulan data guna mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

3) **Metode Kepustakaan**

Merupakan metode ketiga yang dilakukan untuk pengembangan aplikasi ini, dilakukan metode pustaka sebagai referensi. Pustaka yang digunakan berupa buku-buku referensi, dokumen yang relevan yang diambil dari perpustakaan dan internet.

4) **Metode Eksperimental**

Metode eksperimental dilakukan dengan cara mengimplementasikan perancangan yang telah dibuat.

### 1.6.2 Metode Analisis

Model analisis yang digunakan adalah PIECES sebagai berikut:

- 1) *Performance*
- 2) *Information*
- 3) *Economy*
- 4) *Control*
- 5) *Efficiency*
- 6) *Service*

### 1.6.3 Metode Perancangan

- 1) DFD
- 2) Normalisasi data
- 3) Relasi tabel
- 4) Diagram Link

### 1.6.4 Metode Pengembangan

- 1) Pembuatan *database*
- 2) Pembuatan *interface*
- 3) Koneksi antara *interface* dan *database*

### 1.6.5 Metode Testing

- 1) *White-Box Testing (Alfa testing)*
- 2) *Black-Box Testing (Beta testing)*

## 1.7 Sistematika penulisan

Skripsi ini disusun secara sistematis dalam lima bab, masing-masing bab sebagai berikut:

### **Bab I : Pendahuluan**

Bab ini berisi tentang latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

### **Bab II : Landasan Teori**

Bab ini akan menjelaskan tentang teori-teori yang relevan dengan objek penelitian yang digunakan sebagai dasar untuk pembahasan dan menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara *detail*, dapat berupa defenisi-defenisi atau model matematis yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

### **Bab III : Analisis dan Perancangan Sistem**

Pada bab ini akan menguraikan informasi tentang penelitian, perancangan web berdasarkan rumusan masalah. Menganalisis semua masalah yang akan diselesaikan melalui penelitian.

### **Bab IV : Implementasi dan Pembahasan**

Bab ini menjelaskan perancangan *database*, web yang akan dibangun dan penggunaan dari hasil sistem yang telah dibangun.

### **Bab V : Penutup**

Bab ini menguraikan kesimpulan dan saran dari pembuatan web ini sehingga nantinya *website* ini dapat dikembangkan lebih baik lagi.