

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi khususnya teknologi informasi, mendorong banyak manusia untuk menciptakan inovasi-inovasi baru untuk membantu manusia dalam mendapatkan informasi dengan cepat dan mudah. Begitu halnya dengan sebuah perusahaan, sebuah perusahaan harus dapat membuat layanan informasi dan promosi dengan baik untuk menarik perhatian konsumen. Disamping informasi yang akurat, cepat, dan mudah, informasi yang disampaikan harus dikemas dengan menarik. Kemajuan teknologi informasi ini terlihat semakin pesat pada pengembangan internet khususnya. Bicara tentang internet, pasti tidak lepas dari sebuah website. Website digunakan untuk mengenalkan suatu produk atau jasa layanan atau yang disebut dengan promosi sebuah perusahaan kepada para pengguna internet. Untuk itu website yang ditampilkan haruslah memiliki interface yang bagus, menarik dan dinamis sesuai dengan bidang yang dikelola oleh sebuah perusahaan.

Zaahirah Collection merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang penjualan busana-busana Muslim yang terletak di Pusat Grosir Blok B Tanah Abang Lt. 5 Los C No. 18, Tanah Abang, Jakarta Pusat dan beberapa cabang. Masalah yang dimiliki Perusahaan ini masih kurang di bagian promosi dan publikasi, sehingga para konsumen masih jarang yang mengetahuinya.

Dari penjelasan di atas, sangat tepat jika *e-commerce* diterapkan pada perusahaan Zaahirah Collection sebagai solusi. Oleh karena itu penulis akan membuat sebuah aplikasi *e-commerce* yaitu “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA PENJUALAN BUSANA MUSLIM PADA ZAAHIRAH COLLECTION”.

Melalui aplikasi *e-commerce* konsumen dapat lebih mudah untuk mendapatkan informasi tentang profil perusahaan, lokasi perusahaan, produk-produk yang ditawarkan oleh Zaahirah Collection. Melalui aplikasi *e-commerce* ini konsumen juga dapat lebih mudah untuk memesan produk tanpa harus datang langsung ke Zaahirah Collection, perusahaan juga dapat memperluas daerah pemasaran tanpa harus mengeluarkan biaya lebih mahal. Dengan demikian, aplikasi *e-commerce* dapat menjadi alternative untuk memenangkan dunia persaingan dalam bisnis.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka pokok permasalahan yang akan dijawab dalam penelitian ini dirumuskan dengan sebuah rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana merancang dan membangun sebuah *Web E-Commerce* Sebagai Sarana Media Penjualan di *Zaahirah Collection* agar lebih mudah dalam transaksi jual beli produk, serta meningkatkan citra dan profit perusahaan.

## 1.3 Batasan Masalah

Dari sistem yang penulis buat, penulis menentukan batasan-batasan masalah sebagai berikut :

1. Sistem akan berisi diskripsi jenis barang, harga barang, informasi cara bertransaksi secara online, dan profil tentang "Zaahirah Collection"
2. Sistem yang dibuat memberikan informasi produk yang dijual atau *display product user* berupa gambar-gambar produk dan juga *picture slideshow* yang hanya 4 *slide*
3. Sistem juga memberikan informasi seperti *best seller*, *news* untuk produk baru
4. Sistem dapat melayani konsumen, baik yang sudah menjadi pelanggan maupun yang belum menjadi pelanggan
5. Sistem yang dibuat digunakan oleh konsumen untuk melakukan transaksi pembelian dengan *contact person* yang sudah tercantum di web

6. Sistem dapat melayani konsumen dalam pemesanan, konsumen hanya perlu *login* untuk menjadi *member* di laman *Home*, lalu pilih *Product* yang akan dibeli dan *Checkout*
7. Sistem yang dibuat untuk melakukan pembayaran, dilakukan dengan mentransfer uang sebesar harga barang yang ditawarkan, ke rekening yang ditunjuk oleh pemilik “Zaahirah Collection”
8. Untuk harga dan proses pengiriman barang ke alamat tujuan didasarkan pada lokasi alamat pemesan produk. Untuk sekarang tidak berlaku melayani transaksi ke luar negeri ( hanya wilayah Indonesia).
9. *Software* yang digunakan untuk membuat Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis Website di ”Zaahirah Collection” yaitu Adobe Dreamweaver CS3, XAMPP, Mozilla Firefox, Adobe Photoshop CS3, Script PHP, CSS, JavaScript, dan script HTML.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana ( S.Kom ) pada jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Untuk membuat sebuah Sistem Informasi Publikasi dan Penjualan secara Online di “Zaahirah Collection“ berbasis Web.
3. Untuk mengaplikasikan dari ilmu yang penulis dapatkan selama menempuh studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang penulis lakukan adalah :

### 1. Bagi Pimpinan Zaahirah Collection

- a. Meningkatkan citra perusahaan dan meningkatkan profit perusahaan karena dengan adanya system Publikasi dan Penjualan secara online maka proses pelayanan terhadap pelanggan menjadi lebih cepat dan praktis.

### 2. Bagi Masyarakat

- a. Memudahkan masyarakat atau pelanggan dalam bertransaksi pembelian barang secara online tanpa harus datang langsung ke Zaahirah Collection.

### 3. Bagi Penulis

- a. Menambah ilmu pengetahuan mengenai pemanfaatan teknologi informasi ke dalam dunia bisnis.
- b. Menambah ilmu tentang cara membuat aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu untuk suatu tujuan bisnis.

## 1.6 Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian, untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian Skripsi ini, yaitu :

### a. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang dilakukan oleh obyek penelitian, dalam hal ini adalah Zaahirah Collection.

### b. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan mengadakan Tanya jawab secara langsung ataupun tidak terhadap pihak – pihak yang terkait di Zaahirah Collection untuk mendapatkan informasi yang tepat dan akurat.

### c. Metode Kearsipan

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan menggunakan arsip yang diperoleh penulis dari perusahaan yang bersangkutan dalam bentuk dokumen dan gambar.

#### d. Metode Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data yang merujuk pada buku-buku yang bersumber atau tersedia di perpustakaan yang dapat mendukung dalam penyusunan dan penulisan penelitian Skripsi ini.

### 1.7 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian

Sistematika penulisan terdiri dari 5 (lima) bab yang bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas tentang penulisan ini, mengolah, menyebarkan dan menguraikan data yang telah diperoleh sehingga penulisan ini dapat disajikan dengan baik dan benar.

#### **Bab I Pendahuluan**

Bab pendahuluan materinya sebagian besar berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

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

Bab Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tools/software* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

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

Bab ini berisi antara lain: Tinjauan Umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, misalnya gambaran umum perusahaan (struktur organisasi, jabaran tugas dan wewenang), atau gambaran umum produk, serta data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, berkaitan dengan kegiatan penelitian.

Bab ini point utamanya adalah “analisis masalah”, yang akan menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat di kasus yang sedang diteliti. Meliputi analisis terhadap masalah sistem yang sedang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan terhadap sistem yang diusulkan, dan analisis kelayakan sistem yang diusulkan.

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

Bab ini merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba program. Bab IV ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik. Selain itu, sebaiknya hasil penelitian juga dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu yang sejenis atau keadaan sebelumnya.



## **Bab V Penutup**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran. Bab ini berisi tentang kesimpulan dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan saransaran yang diberikan penulis. Selain keempat bab tersebut diatas, terdapat juga lampiran yang berisi listing program.

