

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Internet adalah suatu media informasi komputer global yang dapat dikatakan sebagai penemuan teknologi tercanggih abad ini. Internet juga dapat disebut sebagai solusi jaringan global yang dapat menghubungkan beberapa jaringan lokal yang ada pada suatu daerah, kota atau bahkan pada sebuah negara. Dengan adanya fasilitas Internet setiap orang dapat melakukan kegiatan apa saja seperti mengirim *Email*, mencari data, bermain *games*, akses Bank atau bahkan melakukan perbelanjaan .

E-Commerce telah lama berkembang sebagai penunjang kelancaran bisnis dalam era globalisasi yang tak lagi mengenal kendala jarak sebagai masalah yang cukup berarti. Adapun definisi E-Commerce itu sendiri adalah suatu cara belanja atau berdagang secara online atau direct selling yang memanfaatkan fasilitas Internet dimana terdapat website yang menyediakan layanan "Get and Deliver". E-Commerce akan merubah semua kegiatan marketing dan juga sekaligus memangkas biaya-biaya operasional untuk kegiatan trading(perdagangan).

Dengan adanya Aplikasi Website ini maka diharapkan barang yang dijual pada suatu perusahaan lebih dikenal luas serta dapat meningkatkan pelayanan kepada konsumen yang terkena kendala jarak untuk memperoleh produk-produknya secara langsung.

Sen

Distro Mag Num adalah suatu perusahaan yang bergerak di bidang penjualan, adapun barang yang dijual adalah pakaian remaja. Selain pakaian di Distro Mag Num menyediakan produk lain seperti dompet, tas, sandal serta asesoris lain yang sangat diminati oleh kalangan muda pada saat ini..

Berdasarkan penelitian penulis di Distro Mag Num Yogyakarta, khususnya dalam pemasaran barang, maka penulis mengambil judul “ Website Sistem Pemasaran Distro Mag Num Yogyakarta”. Dengan aplikasi ini diharapkan distro dapat melakukan promosi secara online dan memudahkan konsumen dalam mendapatkan informasi produk-produk yang ada pada Distro Mag Num maupun konsumen dalam melakukan pemesanan produk yang ingin diperoleh dengan lebih mudah yaitu melalui media internet.

1.2 Rumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana memanfaatkan penggunaan teknologi internet untuk mempermudah user dalam mendapatkan informasi secara cepat dan tepat guna. untuk lebih memfokuskan pada penyelesaian masalah tersebut sesuai dengan latar belakang masalah, maka dalam hal ini rumusan masalah yang dapat penulis ambil adalah Bagaimana membuat aplikasi website yang dinamis sebagai media penyampaian informasi untuk mendukung promosi dan meningkatkan penjualan produk pada Distro Mag Num?

1.3 Batasan Permasalahan

Dari rumusan masalah yang ada agar hasilnya lebih mengenai dan tepat sasaran maka permasalahan yang ada dibatasi pada pengembangan website pada Distro Mag Num secara umum, mulai dari profile perusahaan, sampai produk yang ditawarkan dengan lain-lain dengan menggunakan PHP dan MySQL. Selain itu akan ditampilkan pula layanan pemesanan online dan tidak mempertimbangkan aspek keamanan dan jaringan komprehensif. Berdasarkan pada masalah-masalah yang akan diangkat penulis dalam pengembangan website pada Distro Mag Num menyangkut :

1. Profile
2. Produk
3. Daftar Harga Produk
4. Pemesanan Online
5. Buku Tamu

untuk membuat website pada Distro Mag Num menggunakan memakai client server dan beberapa perangkat lunak antara lain :

1. Macromedia Dreamweaver MX sebagai web editor
2. Adobe Photoshop CS sebagai image editor
3. Apache sebagai web server
4. Microsoft Windows XP Professional sebagai sistem operasi
5. MySQL sebagai database editor
6. IE (Internet Explorer) sebagai internet browsing

Pada website ini terdapat 3 user antara lain :

1. Pemilik Perusahaan

Disini pemilik perusahaan atau distro berhak mengakses semua yang ada didalam web tetapi misal mau merubah sesuatu pemilik perusahaan atau distro harus lewat admin dulu.

2. Admin

Disini admin bertugas sebagai pemegang semua akses pada web dan adminlah yang berhak mengubah web ini.

3. Konsumen

Konsumen berhak mengisi buku tamu dan melihat produk-produk pada perusahaan atau distro itu.

Penulis hanya membatasi pada masalah diatas, penulis tidak membahas tentang keamanan web secara menyeluruh pada penelitian ini.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksanaan penelitian tugas akhir ini adalah :

1. Dengan adanya aplikasi E-Commerce untuk sistem pemasaran ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perusahaan sebagai media promosi untuk memperluas pasar.
2. Memudahkan konsumen dalam mengakses informasi produk-produk yang ada pada Distro Mag num maupun untuk mendapatkan produk yang ingin diperoleh.

3. Melatih kemampuan dalam membuat aplikasi E-Commerce yang menangani Sistem Pemasaran di Distro Mag num
4. Memasyarakatkan transaksi bisnis dengan media internet.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin diperoleh dari penelitian Skripsi ini adalah, membantu memberikan solusi alternatif baik kepada perusahaan yang ingin meningkatkan pangsa pasar, dengan memanfaatkan aplikasi E-Commerce diharapkan transaksi akan lebih mudah dilakukan.

1.6 Metodologi Penelitian

Memperoleh data yang diperlukan untuk menyusun Skripsi ini, kami menggunakan beberapa metode, yaitu :

1.6.1 Observasi Masalah

Pengumpulan data dengan cara meneliti langsung, mengadakan pengamatan terhadap permasalahan yang akan diteliti.

1.6.2 Pengumpulan Data

Dalam membangun sistem informasi ini diperlukan data-data dari pihak yang bersangkutan yaitu Distro Mag Num. adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan data tersebut yaitu sebagai berikut :

1. Metode Interview

Pengumpulan data dengan cara peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan masalah yang akan dipecahkan.

2. Metode Dokumentasi

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengambil dokumen-dokumen yang berkaitan dari obyek yang akan diteliti.

3 Metode Pustaka

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mempelajari buku-buku atau referensi yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi, serta informasi melalui internet (makalah, artikel, tulisan ilmiah).

4 Metode Pemikiran Langsung

Yaitu merupakan metode dengan mengambil analisis secara langsung dengan mengambil referensi dari pengamatan dan bahan-bahan data yang didapat.

1.6.3 Desain Aplikasi

Setelah melakukan observasi dan berbagai metode pengumpulan data, maka penulis akan mendapatkan gambaran tentang apa yang harus dikerjakan dan gambaran tersebut akan menghasilkan suatu desain dan perencanaan aplikasi yang akan dibuat.

1.6.4 Membuat Program

Setelah semua data terkumpul dan desain sudah dilakukan, maka dilakukan pembuatan program yaitu pengisian kode program pada program yang telah didesain.

1.6.5 Tes Program

Tes program merupakan suatu analisis terakhir untuk mengetahui apakah program telah berhasil beroperasi tanpa kesalahan (error) dan telah sesuai dengan aplikasi yang direncanakan.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini, kami menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB II. DASAR TEORI

Dalam bab ini diuraikan tentang konsep dasar sistem serta pengenalan secara umum sistem perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan.

BAB III. TINJAUAN UMUM

Bab ini diuraikan tentang sejarah, visi dan misi serta daftar personalia Mag Num

BAB IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang analisis yang akan dibuat, identifikasi masalah, serta analisis kelayakan sebuah sistem dan susunan rancangan pembuatan program aplikasi yang berbasis web pada interface dari tahap awal sampai akhir. Mulai dari perancangan database sampai pembuatan programnya

BAB V. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil dan pembahasan mengenai proses pembuatan program aplikasi dengan menggunakan software-software pilihan yang mendukung dalam proses pembuatan.

BAB VI. PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran yang diberikan penulis pada pembuatan program aplikasi ini.