

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada zaman yang modern serba berbau digital dan disertai perkembangan teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam waktu relative singkat. Sehingga di sisi kehidupan sekarang manusia tidak lepas dengan namanya dengan teknologi. Salah satu penunjang dari perkembangan teknologi informasi ini adalah internet. Internet merupakan jaringan komputer secara global yang dapat diakses dari manapun dengan cepat dan akurat.

Melalui internet banyak manusia yang bisa saling terhubung dan berbagi informasi melalui media yang bernama *website* atau *world wide web* (www) yang merupakan layanan penyedia informasi di internet yang berbasis teks dan grafis.

Seiring dengan banyaknya inovasi ini kemudian website dijadikan media promosi bagi pelaku bisnis. Dalam hal ini maka berkembanglah *online store* atau yang sering kita sebut dengan istilah "toko *online*". Dengan hadirnya toko *online* maka merupakan suatu transformasi bisnis yang mengubah cara perusahaan dalam melakukan aktifitasnya. Hal ini untuk mengatasi masalah pada system penjualan secara konvensional.

Toko online ini dapat mempermudah konsumen untuk mengetahui detail produk yang dihasilkan tanpa berkunjung distore, selain itu transaksi dapat dilakukan kapan pun dan dimanapun. Sehingga banyak konsumen yang dulu

melakukan transaksi face to face atau secara manual beralih transaksi online dengan transaksi online karena memiliki keuntungan tersendiri , diantaranya : lebih mudah, hemat waktu, dan juga hemat tenaga. berkembangnya toko *online* juga memberikan manfaat bagi para pelaku bisnis dimana toko *online* ini sebagai media promosi dengan biaya yang murah sehingga perusahaan besar maupun kecil mempunyai kesempatan yang sama untuk mengembangkan bisnisnya.

*Website* ini nantinya bisa menampilkan informasi seperti profil toko, info tentang Toko Rumput Liar Adventur, harga barang dan ketersediaan barang. Untuk proses pembelian, konsumen dapat menggunakan fitur konsumen, memilih barang dan melihat jumlah biaya belanja setelah konsumen memilih barang yang ingin dibeli. Jadi tidak perlu lagi datang ke toko, hanya dengan mengakses *website*. Dengan adanya media toko *online* pada Rumput Liar Adventure diharapkan dapat meningkatkan omset dan laba pada toko tersebut.

Dari latar belakang masalah di atas, penulis akan membuat sebuah sistem informasi berbasis *website* yang nantinya akan dijadikan laporan skripsi oleh penulis yang berjudul "PEMBUATAN TOKO ONLINE RUMPUT LIAR ADVENTURE SEBAGAI MEDIA PROMOSI".

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diambil kesimpulan bahwa masalah yang dihadapi adalah :

1. Bagaimana membuat *website* yang dapat digunakan kegiatan penjualan produk dari Rumput Liar ?

2. Bagaimana membuat *website* yang dapat memberikan detail setiap produk yang dijual ?

### 1.3 Batasan Masalah

Dengan maksud agar pembahasan dan penyusunan skripsi dapat dilakukan secara terarah dan tidak menyimpang serta sesuai dengan apa yang diharapkan, maka perlu ditetapkan batasan-batasan dari masalah yang dihadapi yaitu :

1. Sistem yang mampu memberikan informasi detail tentang produk / barang yang dijual oleh Rumput Liar Adventure serta transaksi *online*.
2. Transaksi pembayaran dengan cara mentransfer ke rekening yang ditunjuk oleh pemilik perusahaan.
3. Dalam sistem ini tidak membahas mengenai keamanan sistem dari ancaman hacking dan pencurian data.
4. Jangkauan pemesanan barang hanya dalam kawasan Indonesia saja.
5. Bahasa yang dipakai oleh penulis untuk pembuatan program ini adalah PHP dan MySQL sebagai database sistem.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memenuhi persyaratan kelulusan jenjang studi S1 pada jurusan Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Memudahkan Toko Rumput Liar Adventure dalam hal promosi dan pemasaran produk.

3. Memberikan informasi produk atau barang yang dijual pada Toko Rumput Liar Adventure
4. Untuk membuat *website Toko Online* pada Toko Rumput Liar Adventure.
5. Mengimplementasikan SMS gateway sebagai informasi transaksi yang dilakukan.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

### **1.5.1 Bagi Toko Rumput Liar Adventure**

Dengan adanya sistem informasi penjualan berbasis *website* ini, diharapkan membantu dan mempermudah kinerja sistem yang ada sehingga Toko Harys Komputer memperoleh kinerja yang baik sehingga dapat lebih efisien dalam pengerjaan dan pengelolaan data penjualan.

### **1.5.2 Bagi Pelanggan**

mempermudah konsumen untuk mengetahui detail produk dan transaksi online dengan pertimbangan kenyamanan dan keuntungan, diantaranya: lebih mudah, hemat waktu, dan juga hemat tenaga.

### **1.5.3 Bagi peneliti**

1. Dapat menerapkan dan mengimplementasikan ilmu yang telah didapatkan melalui pembuatan *website e-commerce* serta profil toko/perusahaan..

2. Memenuhi persyaratan kelulusan jenjang studi S1 pada jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

## **1.6 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan untuk menyusun laporan ini, penulis menggunakan beberapa metode penelitian antara lain :

### **1.6.1 Metodologi Pengumpulan Data**

#### **1. Metode Observasi**

Yaitu peneliti survey , menganalisis, mengamati secara langsung aktivitas yang dilakukan oleh objek yakni Toko Rumput Liar Adventure.

#### **2. Metode Wawancara**

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab antara peneliti dengan responden yang terkait untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan guna menjawab suatu permasalahan penelitian. Dalam hal ini pihak yang dimaksud adalah pemilik Toko Rumput Liar Adventure.

#### **3. Metode Studi Pustaka**

Pengumpulan data melalui buku-buku literatur, majalah, internet atau sumber data lainnya yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti sebagai bahan referensi bagi penulis.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dibagi dalam beberapa bab dimana masing-masing bab terdiri dari sub-sub tertentu yang saling berkaitan. Untuk lebih jelasnya sistematika pembahasan tiap-tiap bab adalah sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

### BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi mengenai landasan-landasan teori yang digunakan dan diterapkan dalam melakukan penulisan skripsi.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai analisa perancangan website yang akan dibuat.

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai hasil rancangan sistem dan disertai listing program.

### BAB V PENUTUP

Bab ini menyajikan beberapa kesimpulan mengenai rancangan sistem yang disusun dan juga saran-saran untuk mengembangkan rancangan sistem ini lebih lanjut dimasa mendatang.