

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi berbasis web dan internet saat ini telah menjadi salah satu kebutuhan yang penting dalam aktifitas kehidupan. Pengguna web sebagai media informasi sebuah toko online cukup berperan aktif dalam mencari informasi dan media mempromosikan usaha mereka kepada masyarakat luas memang langkah yang efektif bagi dunia bisnis, sehingga banyak perusahaan menerapkan teknologi berbasis web untuk bersaing dengan perusahaan lain. Dengan perkembangan teknologi yang semakin cepat, membuat perusahaan juga harus mengikuti perkembangan teknologi yang ada dan ingin menjadi pemimpin dari perusahaan lain.

Biang Bola merupakan salah satu toko yang menjual berbagai macam jersey sepak bola, celana, sepatu, Biang Bola berlokasi di Klaten. Biang Bola juga mengalami kesulitan apabila ingin memasarkan barang-barang baru kepada pembeli yang berada di luar kota Klaten. Selama ini dalam melakukan promosi, Toko Biang Bola masih menggunakan sistem penjualan secara manual dan proses pencarian data untuk pembuatan laporan tidak dilakukan dengan cepat karena tidak teraturnya data dalam penyimpanan arsip.

Oleh karena itu penerapan teknologi dengan penggunaan web dapat membantu kegiatan bisnis, memberikan kenyamanan bagi pelanggan, memperkenalkan Toko Biang Bola ke masyarakat luas dan meningkatkan kesempatan memperluas pasar yang lebih baik. Maka penulis tertarik untuk

melakukan penelitian dengan judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN TOKO ONLINE BIANG BOLA BERBASIS WEB”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang diatas, maka dapat diambil perumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana meningkatkan penjualan pada toko biang bola melalui media penjualan website ?
2. Bagaimana pembeli lebih mudah melakukan transaksi melalui website?

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembangunan sebuah website toko online pada toko Biang Bola, dengan batasan masalah :

1. Pembuatan website ini hanya sebatas membahas sistem informasi dan penjualan tentang toko Biang Bola.
2. Aplikasi ini mengolah data dan penjualan Produk Biang Bola.
3. Calon pembeli dapat melihat, memilih dan memesan produk Biang Bola.
4. Progam Aplikasi pendukung
  - a. Adobe Dreamweaver
  - b. Adobe Photoshop CS 6
  - c. AMPPS
  - d. Mozila Firefox

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan website toko online yang dapat membantu manajemen data pada Toko Biang Bola dan memudahkan calon pembeli dalam melakukan suatu transaksi pembelian.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari analisis dan perancangan toko online penjualan ini yaitu :

1. Membantu penjual untuk mempromosikan dan memasarkan produknya dengan pasar yang lebih luas.
2. Mempermudah calon pembeli untuk mengetahui produk-produk yang di tawarkan
3. Dapat meningkatkan kenyamanan pelanggan dalam melakukan proses transaksi.

#### 1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

##### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk membantu kelancaran penyusunan skripsi ini, diperlukan data-data dan informasi yang cukup mengenai permasalahan yang akan dibahas agar sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Teknik pengumpulan data antara lain :

### **1.6.1.1 Metode Observasi**

Melakukan pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung terhadap toko Biang Bola.

### **1.6.1.2 Metode Wawancara**

Melakukan wawancara secara langsung dengan cara tanya jawab dengan pemilik toko Biang Bola.

### **1.6.1.3 Studi Pustaka**

Salah satu metode pengumpulan data dengan cara menggunakan pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi.

## **1.6.2 Metode Analisis**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode analisis SWOT.

### **1.6.2.1 Analisis SWOT**

Suatu bentuk analisis di dalam manajemen perusahaan yang secara sistematis dapat membantu dalam usaha penyusunan suatu rencana yang matang untuk mencapai tujuan, baik itu tujuan jangka pendek maupun jangka panjang.

## **1.6.3 Metode Perancangan**

Dalam penelitian ini Menggunakan 3 metode perancangan yaitu:

### **1. Flowchart**

Flowchart adalah adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan

antara suatu proses (instruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program.

## 2. Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data pada suatu sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, tersruktur dan jelas.

## 3. Entity Relationship Diagram ERD (Entity Relationship Diagram)

adalah suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi.

### 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 membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

#### BAB II. LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang teori yang digunakan oleh penulis sebagai dasar penelitian.

### BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang gambaran umum objek penelitian, analisis rancangan dan proses pembuatan.

### BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

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

### BAB V. PENUTUP

Bab ini menyajikan beberapa kesimpulan mengenai jawaban dari rumusan masalah dan pembahasan serta saran-saran untuk mengembangkan rencana Sistem ini lebih lanjut dimasa mendatang.

