

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sebagai salah satu negara paling religius di dunia, beberapa tahun terakhir ini terjadi fenomena “revolusi hijab” di Indonesia[1]. Hal ini berimbas pada permintaan produk *hijab* di kalangan pasar muslimah. Meningkatnya pasar muslimah terlihat dari berbagai macam toko *online hijab* yang bermunculan.

Pasar belanja *online* Indonesia sendiri pada tahun 2015 diprediksi tumbuh 57% atau naik 24% dibandingkan tahun lalu di mana total nilai belanja per orang selama setahun 825 ribu rupiah [2]. Tendensi dalam berbelanja *online* ini juga terjadi pada kalangan muslimah dalam membeli hijab secara *online*. Dengan adanya toko online, memberikan kemudahan bagi produsen dan konsumen. Jangkauan promosi bagi produsen akan lebih luas dan konsumen dapat berbelanja dengan mudah.

Dubidu Butik adalah salah satu toko *online hijab* yang hanya memanfaatkan platform Blackberry Messenger dan Instagram untuk mempromosikan produk *hijab* yang dibuat. Selain itu, dalam mempromosikan produksinya Dubidu Butik mengikuti pameran *fashion* dengan menyewa tempat pada saat pameran. Hal ini tentu saja membutuhkan biaya yang besar dan jangkauannya terbatas pada waktu dan tempat tertentu.

Pendataan produk dan pemesanan dari konsumen juga tidak teratur karena belum adanya sistem pendataan yang baik. Toko *online* berbasis *website* memiliki ruang lebih luas untuk menyimpan data sehingga pemilik dapat mendeskripsikan

produknya dengan lebih leluasa [3].



Untuk itu, diperlukan sebuah media berbasis *website* untuk mempermudah layanan informasi dan promosi pada konsumen agar dapat menjangkau konsumen lebih luas lagi.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana cara merancang sistem informasi berbasis *website* pada Dubidu Butik?

## **1.3 Batasan Masalah**

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Sistem yang dibuat dapat memberikan informasi produk yang dijual di "Dubidu Butik".
2. Sistem ini dibuat untuk mengelola data produk, mencatat transaksi pemesanan.
3. Sistem ini dibuat hanya sampai pada tahap pengujian.
4. Software yang digunakan dalam merancang *website* yaitu Sublime Text, XAMPP, MySQL, Mozilla Firefox, Adobe Photoshop CS4.
5. Script yang digunakan yaitu, Java Script, PHP, CSS, HTML.

## **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Sebagai suatu strategi pemasaran untuk promosi produk Dubidu Butik.
2. Membuat sebuah sistem informasi secara online di Dubidu Butik.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini, sebagai berikut.

1. Bagi akademis, memperkaya literatur mengenai penelitian di bidang yang sama sehingga dapat menjadi acuan dan sumber referensi pada penelitian selanjutnya tentang sistem informasi.
2. Bagi Dubidu Butik, membantu dalam promosi dan pemasaran produk.
3. Bagi konsumen, mendapatkan informasi barang-barang terbaru dan mempermudah proses transaksi jual-beli.

## 1.6 Metode Penelitian

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

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu.

#### 1. Metode Observasi

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung ke obyek penelitian. Hal ini dilakukan untuk mengetahui secara langsung kebutuhan objek dan permasalahannya sehingga bisa menjadi bahan pertimbangan dalam pembuatan website.

#### 2. Metode Wawancara

Penulis menggunakan metode wawancara dengan melakukan tatap muka dan mengajukan pertanyaan pada narasumber mengenai informasi dan data yang dibutuhkan untuk membuat sistem.

### **3. Studi Pustaka**

Untuk mendukung penelitian, penulis melakukan pengumpulan data dari buku dan sumber informasi yang relevan seperti jurnah ilmiah, dan internet.

#### **1.6.2 Metode Analisis**

Menganalisa permasalahan-permasalahan yang ada, mengumpulkan informasi untuk memahami dan mendokumentasikan kebutuhan bisnis dan persyaratan proses dari sistem baru.

#### **1.6.3 Metode Perancangan**

Merancang sebuah sistem setelah menganalisa permasalahan yang ada. Mengubah kebutuhan yang masih berupa konsep menjadi spesifikasi sistem yang riil.

#### **1.6.4 Implementasi**

Rancangan kemudian diimplementasikan ke dalam sistem informasi yang dapat menghasilkan sebuah program yang dapat menyelesaikan masalah.

#### **1.6.5 Pengujian**

Menguji hasil kode program yang telah dirancang apakah layak digunakan atau tidak.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Pada bagian ini dituliskan urutan-urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan. Berikut ringkasan mengenai isi masing-masing:

## 1. BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

## 2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka, dan membahas tentang teori-teori yang menjadi acuan untuk pelaksanaan penelitian.

## 3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan memaparkan tentang analisis kebutuhan, rancangan basis data, rancangan proses, rancangan *user interface*. Juga dibahas tentang gagasan pengembangan sistem.

## 4. BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menguraikan mengenai rancangan yang dibuat, desain dan cara kerja serta implementasi dari situs *webvite* toko online tersebut.

## 5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran yang perlu diperhatikan berdasarkan keterbatasan-keterbatasan yang ditemukan selama melakukan penelitian.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

Berisi referensi-referensi dari penulisan skripsi ini.

## 1.8 Jadwal Penelitian

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Tahun 2015 - 2017				
		Sep	Oktober	November	Mei	Juni
<b>A</b>	<b>PERSIAPAN</b>					
1	Pengajuan Proposal	■	■			
<b>B</b>	<b>PELAKSANAAN</b>					
1	Studi Literatur	■	■	■		
2	Pengumpulan Data					
3	Analisis Data					
4	Desain Perancangan dan Pembuatan Web					
5	Uji Coba dan Analisis Kesalahan					
6	Penyusunan laporan					

