

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, persaingan di dunia bisnis semakin ketat dan dalam rangka memperkuat bisnisnya banyak yang menggunakan media-media periklanan untuk meningkatkan hasil penjualan dalam memasarkan produk. Perkembangan teknologi informasi yang secara pesat telah berkembang akhir-akhir ini membuat lebih banyak pelaku bisnis untuk menggunakan internet sebagai media iklan. Internet yang merupakan produk dari teknologi informasi yang ada saat ini dinilai oleh pelaku bisnis merupakan media yang cepat dan efisien dalam memasarkan produk-produk.

Seperti halnya perusahaan yang menjual produk berupa kamera yang saat ini sudah banyak menjamur di berbagai pelosok daerah dengan persaingan yang sangat ketat. Tujuan menggunakan media internet juga agar membantu mengenalkan produk kepada calon pembeli secara tepat karena tidak memandang ruang dan waktu. Strategi pemasaran ini banyak dipakai karena memiliki peran yang penting dalam dunia bisnis dan memiliki jangkauan pasar yang sangat luas.

Kamera Mbantul merupakan toko kamera professional DSLR yang didirikan tahun 2007 di Badegan Bantul Yogyakarta. Pasar kamera professional di daerah Bantul khususnya yang masih minim membuat Indra Prianthoro, pemilik toko kamera ini membangun bisnisnya di Bantul yang juga merupakan tempatnya tinggal. Memasarkan kamera professional karena kecintaanya pada dunia

fotography yang dapat membantu para pecinta photography di daerah Bantul untuk lebih mudah mendapatkan kamera yang diinginkan. Awal pemasaran yang hanya mencakup daerah Bantul menggunakan media facebook dan kaskus malah membuat lebih banyak calon pembeli merupakan dari luar Bantul bahkan luar pulau Jawa sehingga membuat banyaknya omset penjualan produk kamera yang dijual. Semakin banyaknya produk kamera yang dijual namun hanya menggunakan media facebook dan kaskus sebagai alat pemasaran kini membuat calon pembeli kesulitan untuk sekedar melihat bentuk produk yang dijual karena tidak adanya pengkategorian produk baik itu dari merk maupun seri atau spesifikasi produk yang dijual.

Berkaitan dengan hal tersebut maka diperlukan sebuah *E-Commerce* yang tepat guna secara efisien dan efektif untuk memudahkan para calon pembeli dalam mengenali produk yang dijual mengenai merk, seri, spesifikasi, dan bentuk fisik serta pencarian secara spesifik.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari observasi yang dilakukan, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada ialah :

- a. Bagaimana toko kamera mbantul dapat menyampaikan produknya secara tepat kepada calon pembeli ?
- b. Bagaimana membangun sebuah *website e-commerce* sehingga dapat diakses oleh semua calon pembeli yang *user-friendly* dan dapat melakukan transaksi secara langsung tanpa datang ke toko ?

1.3. Batasan Masalah

Masalah yang ada dalam sistem informasi penjualan barang di toko ini dibatasi pada ruang lingkup seperti :

- a. Data yang diolah hanya data barang dan data Pengguna Sistem Informasi (Pengguna transaksi secara *online*)
- b. Sistem hanya memberikan informasi barang yang tersedia dan proses pembelian barang tersebut .
- c. Sistem ini tidak membahas mengenai masalah persediaan barang.
- d. Pembayaran transaksi dilakukan secara *offline*, dimana pembeli melakukan transfer uang secara manual pada rekening yang ditetapkan.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penulisan skripsi ini adalah :

- a. Mengembangkan sistem informasi penjualan sebagai salah satu usaha cara meningkatkan penghasilan toko kamera tersebut.
- b. Mempermudah bagi masyarakat atau dunia luar untuk melakukan transaksi pembelian barang secara langsung

Maksud dari penulisan skripsi ini adalah :

- a. Mengembangkan Pengetahuan Teknologi Informasi Global
- b. Memenuhi syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Studi Strata 1 jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- c. Menerapkan ilmu serta teori-teori yang telah diperoleh selama kuliah sebagai upaya untuk mempersiapkan diri dan mengaplikasikan ke dunia kerja.

1.5 Metodologi Penelitian

Adapun metode yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini adalah :

1. Metode Penelitian, yaitu :

a. Observasi

Yaitu merupakan suatu teknik pengumpulan data yang efektif untuk mempelajari sistem, dengan cara mengamati langsung objek penelitian.

b. Wawancara

Yaitu suatu teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab langsung mengenai data yang diperlukan dari masalah yang akan diangkat.

c. Studi Literatur

Yaitu teknik pengumpulan data dengan membaca buku-buku pustaka yang merupakan penunjang dalam memperoleh data untuk melengkapi dalam penyusunan laporan yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan yaitu paradigma *Waterfall (Classic Life Cycle)*, untuk lebih jelasnya tahapan dari paradigma *Waterfall* ini adalah :

a. **System Engineering (Rekayasa Sistem)**, merupakan kegiatan untuk menentukan informasi apa yang dibutuhkan oleh sistem atau menentukan kebutuhan-kebutuhan dari sistem yang akan dibuat.

b. **Analisis System (Analisis Sistem)**, dilakukan untuk memperoleh informasi tentang sistem, menganalisis data – data yang ada dalam sistem yang berhubungan dengan kegiatan. Informasi yang dikumpulkan terutama mengenai kelebihan dan kekurangan sistem.

c. **Design (Perancangan)**, merupakan perancangan sistem baru berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya dengan cara

merancang perangkat lunak diantaranya Diagram Konteks, Data Flow Diagram (DFD), Entity Relationship Diagram (ERD), Data Dictionary (Kamus Data), Struktur File, Struktur Menu, Merancang *input* dan rancangan *output*.

- d. **Coding (Pengkodean)**, yaitu suatu kegiatan untuk membuat program atau mengimplementasikan hasil rancangan program aplikasi yang didalamnya memuat pengkonversian data kedalam sistem yang baru dan pengkonversian sistem secara berkala termasuk dalam hal pemeliharaan sistem itu sendiri.
- e. **Testing (Pengujian)**, yaitu kegiatan untuk melakukan pengetasan program yang sudah dibuat, apakah sudah benar atau belum, sudah sesuai atau belum diuji dengan cara manual jika testing sudah benar maka program boleh digunakan.

1.6 Sistematika Penulisan

Pada dasarnya, penyusunan sistematika penulisan bertujuan untuk memudahkan para pembaca dalam mengikuti apa yang dipaparkan dalam laporan tugas akhir ini. Sistematika penulisan tugas akhir ini disusun sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini, berisikan gambaran umum penelitian yang dilakukan meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, waktu dan tempat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan yang merupakan panduan dalam penyusunan landasan teori.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang berkaitan dengan isi laporan tugas akhir dan aplikasi web yang dibuat, diantaranya *World Wide Web*, HTML, Pemrograman dilingkungan web, *E-Commerce*, konsep aplikasi web yang interaktif, bahasa web *scripting* PHP, mengenai I-Paymu dan database server MySQL .

BAB III ANALISIS & PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini berisikan analisis data, analisis kebutuhan system, analisa proses, dan perancangan sistem. Rancangan terperinci yang mencakup diagram konteks dan data flow diagram (DFD), analisis database, entity relationship diagram, perancangan struktur program, perancangan struktur file, perancangan struktur menu dan antar muka.

BAB IV IMPLEMENTASI & PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisikan rancangan prosedural. Rancangan dokumen masukan maupun keluaran yang baru serta rancangan kodefikasi dan hasil dari kodefikasi serta tahap pengujian program

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisikan tentang kesimpulan dari seluruh pembahasan yang telah dikerjakan dari bab I sampai dengan bab V serta saran-saran yang mengacu pada rancangan yang telah diusulkan, untuk dikembangkan.