

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan penggunaan teknologi informasi saat ini membuat kita terbiasa dengan hal-hal yang sangat cepat dan efisien. Hal tersebut mempengaruhi cara sebuah perusahaan atau para pengelola bisnis, baik yang sudah punya nama besar maupun bagi para pemula untuk mempromosikan dan menjual produk-produk yang mereka hasilkan tidak dengan cara konvensional seperti dahulu kala, seperti menyebarkan pamflet, brosur dan penggunaan spanduk di tepi-tepi jalan untuk sekedar memberikan informasi kepada masyarakat umum bahwa mereka menjual sebuah produk tertentu.

Toko *online* menyediakan fasilitas bagi perusahaan maupun pengusaha muda yang baru saja ingin memulai bisnisnya untuk menjual jasa atau produk-produk mereka secara *online* yang dapat di lihat bukan hanya oleh masyarakat yang ada di Indonesia namun seluruh dunia juga dapat melihatnya. Hal ini tentu sangat efisien di lihat dari sisi promosi jika dibandingkan dengan cara-cara yang dulu dipakai untuk mempromosikan produk atau jasa tertentu.

Demikian halnya dengan usaha Boneka Nasya Shop, membutuhkan suatu *website* yang dapat meningkatkan perkembangan penjualan toko. Boneka Nasya Shop selama ini menangani pemasaran barang di tokonya mulai dari barang-barang dari toko sendiri hingga barang *reseller* atau menjual kembali barang dari

toko lain, dengan cara pemasaran manual, yaitu dengan menawarkan langsung kepada pembeli. Dimana dengan cara ini *market place* yang dapat dijangkau sangat terbatas serta menghabiskan biaya pemasaran dan promosi yang cukup banyak. Hal tersebut dikarenakan, selain promosi dengan sistem penjualan tersebut membutuhkan waktu dan biaya yang kurang efisien, pada saat ini para pembeli lebih cenderung memilih cara berbelanja yang mudah, cepat dan tidak repot yaitu dengan sistem belanja secara *online*. Hal tersebut tentu saja sangat mempengaruhi sistem penjualan manual, sebab dengan banyaknya pembeli yang lebih memilih untuk melakukan pembelian secara *online*, maka sistem penjualan manual menjadi tidak lagi terlalu bermanfaat bagi mereka yang sangat sibuk dengan pekerjaan dan tidak sempat membeli barang di tempatnya.

Meskipun Boneka Nasya Shop telah menggunakan sarana media *online*, akan tetapi sarana promosi dan penjualan media *online* yang digunakan masih sebatas pada jejaring sosial, sedangkan media promosi dan penjualan melalui jejaring sosial sebenarnya masih sangatlah kurang dan terbatas. Batasan-batasan yang ada pada jejaring sosial antara lain batasan ukuran pada foto yang di-*upload*, tata letak yang telah ditentukan sehingga terkadang kurang sesuai dengan keinginan dan belum cukup proposional untuk *interface* sebuah toko *online*. Jejaring sosial juga kurang bisa memperluas target pasar, karena pengguna jejaring sosial masih terbatas pada kalangan tertentu. Misalnya saja di lihat dari segi para pengguna jejaring sosial *Instagram*. Orang-orang yang menggunakan *Instagram* rata-rata adalah anak muda, sedangkan produk yang dijual oleh Boneka Nasya Shop tidak hanya barang-barang untuk kalangan anak muda saja,

melainkan barang-barang untuk semua kalangan mulai dari balita hingga orang tua. Hal tersebut tentu menjadi hambatan dalam penjualan di Boneka Nasya Shop. Oleh karena itu, Boneka Nasya Shop memilih membangun *website* sebagai sarana media promosi dan penjualan untuk menyebarkan informasi bisnisnya. Selain penyebaran informasi yang luas, pembangunan *website* ini juga akan berusaha menjawab kekurangan yang ada pada sistem lama yang digunakan oleh Boneka Nasya Shop.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa Boneka Nasya Shop membutuhkan sebuah sistem untuk membangun *website* toko *online* Boneka Nasya Shop guna membantu Boneka Nasya Shop untuk mempromosikan bisnisnya melalui dunia internet, sehingga Boneka Nasya Shop dapat mengembangkan target pasarnya menjadi lebih luas.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka diambil judul **"RANCANG BANGUN WEB PENJUALAN ONLINE PADA BONEKA NASYA SHOP YOGYAKARTA"**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa masalah yang di hadapai adalah: Bagaimana mengatasi kesulitan dalam penjualan online?

### 1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan informasi yang diperlukan, maka agar penulisan ini tidak menyimpang dari permasalahan yang dimaksudkan dan dapat mencapai sasaran yang diharapkan, maka yang menjadi pokok permasalahan dalam membangun website toko *online* pada Boneka Nasya Shop sebatas pada :

- 1) Admin berperan dalam membuat, menambah maupun mengubah data yang ditampilkan pada *web* seperti mengolah data daftar member, data produk dan data kategori secara *up to date*.
- 2) Perangkat lunak yang dibangun dapat melakukan otentikasi *member* dan *admin*.
- 3) Perangkat lunak yang dibangun dapat menerima proses registrasi *non member* untuk menjadi *member*.
- 4) Perangkat lunak yang dibangun dapat menangani transaksi pembelian dan pemesanan produk.
- 5) Sistem pembayaran produk dilakukan dengan transfer antar rekening bank secara manual dengan berkomunikasi dengan kontak Boneka Nasya Shop yang tersedia, seperti BBM, WhatsApp, sms atau telepon.
- 6) Perangkat lunak yang dibangun dapat menampilkan produk terbaru, produk promo dan produk terlaris pada halaman *home* serta rekomendasi produk lainnya pada halaman detail produk.
- 7) Perangkat lunak yang dibangun dapat memberikan fasilitas pencarian produk untuk *user*.
- 8) Perangkat lunak yang dibangun dapat melakukan pengumpulan produk yang dibeli dalam keranjang belanja atau *shopping cart* yang tersedia pada *website* dan konsumen dapat mengolah isi keranjang belanja tersebut.
- 9) Perangkat lunak yang dibangun dapat memberikan fasilitas kepada admin untuk mengolah semua data produk yang ada di dalam *website* Boneka Nasya Shop.

- 10) Perangkat lunak yang dibangun dapat memberikan fasilitas kepada admin untuk dapat mengolah data, meliputi data admin, data konsumen, halaman, testimonial ulasan produk dari pengunjung dan customer support.
- 11) Pembeli harus menjadi member untuk dapat membeli barang atau produk.
- 12) Sistem dapat dijalankan dengan asumsi konsumen dan administrator mengakses melalui media internet, ada ketersediaan server baik hosting dan domain serta fungsi JavaScript dapat dieksekusi dengan baik.
- 13) Pembeli dapat menulis testimonial ulasan pada setiap produk.
- 14) *Software* yang digunakan dalam membangun website toko online ini yaitu Xampp Versi 5.5.24, Notepad++ Versi 6.9.2, Photoshop CS 6, Google Chrome Versi 52.0.2743.116, FileZilla Versi 3.11.0.2 dan Microsofti Visio 2010.



## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

### 1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian yang dilakukan adalah untuk memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata 1 Jurusan Sistem Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM YOGYAKARTA.

### 1.4.2 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah :

- 1) Penerapan serta praktek dari berbagai ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM YOGYAKARTA.
- 2) Merancang *website* toko *online* Boneka Nasya Shop untuk pengaturan penjualan dalam menyelesaikan masalah pada sistem lama yang digunakan oleh Boneka Nasya Shop.

## 1.5 Metode Penelitian

Pada penyusunan skripsi ini, melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

### 1.5.1 Metode pengumpulan data.

- 1) Kepustakaan

Teknik pengumpulan data yang dikumpulkan bersumber dari beberapa buku yang salah satunya berjudul Sistem Informasi Penjualan Online untuk Tugas Akhir untuk mendapatkan konsep teori mengenai masalah yang diteliti.

## 2) Observasi

Teknik pengumpulan data dimana diadakannya pengamatan langsung pada objek yang diteliti untuk memperoleh informasi tambahan yang dijadikan bahan penelitian.

## 3) Wawancara

Yaitu suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan wawancara atau tanya jawab secara langsung kepada pemilik toko Boneka Nasya Shop untuk memperoleh keterangan yang dibutuhkan.

### 1.5.2 Metode Analisis

Pada tahap ini dilakukakan analisis kebutuhan sistem sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan oleh Boneka Nasya Shop dalam penjualan online dengan menggunakan metode Analisis SWOT (Strength, weakness, opportunities, threats).

### 1.5.3 Perancangan

Merancang sistem yang akan dibuat dengan pemodelan sistem. Digunakan diagram alir untuk memudahkan pembacaan alur proses dalam sistem yang akan dibuat. Perancangan database dengan menyajikan data dalam bentuk relasi antar tabel, diagram konteks dan DFD serta perancangan halaman-halaman yang akan dibuat.

### 1.5.4 Implementasi

Pembahasan tentang pembuatan website yang dibuat sesuai dengan perancangan yang telah disajikan pada tahap sebelumnya. Pada tahapan ini diperlukan data source code, screenshot website yang telah dibuat serta penjelasan tentang kesesuaian perancangan dan hasil dari implementasinya.

### 1.5.5 Testing

Uji coba website dari yang telah dibuat dengan menggunakan black box testing ataupun dengan white box. Pada tahap ini dilakukan pengujian keberhasilan sistem sehingga sistem dapat dinyatakan layak digunakan atau tidak.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi yang berjudul “RANCANG BANGUN WEB PENJUALAN ONLINE PADA BONEKA NASYA SHOP YOGYAKARTA” mempunyai sistematika penulisan sebagai berikut.

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian yang berisi mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan penelitian.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bagian ini menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori berisi tentang tinjauan pustaka yang berisi penelitian sebelumnya yang serupa dari tesis/ skripsi 5 tahun terakhir.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang tinjauan umum objek penelitian, analisis masalah dan solusi yang ditawarkan dengan merancang sistem yang akan dibuat untuk memenuhi kebutuhan Boneka Nasya Shop dalam penjualan online.



## BAB VI IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang hasil uji coba sistem, uji coba program, cara menggunakan program yang sudah dibuat, memelihara sistem, menguraikan pembahasan program serta memaparkan hasil testing dari sistem yang dibuat.

## BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari keseluruhan pembahasan pada bab-bab sebelumnya. Kesimpulan yang diperoleh merupakan jawaban-jawaban yang menjadi pokok permasalahan dari rumusan masalah. Saran yang diberikan merupakan manifestasi dari penulisan yang tidak terlepas dari ruang lingkup penelitian.