

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi telah membawa resolusi besar pada dunia komunikasi. Semakin berkembangnya internet, kebutuhan masyarakat akan internetpun semakin bertambah. Internet dapat diakses dengan mudah untuk berbagai kebutuhan seperti, sebagai sarana hiburan, bisnis, dan sumber informasi. Fasilitas website yang ada pada internet merupakan salah satu pilihan utama sebagai media penyampaian yang dapat digunakan.

Glagah Arjuna merupakan salah satu home industri yang bergerak dibidang pengolahan Sapu Glagah di desa Pekuncen Watukumpul Pemalang ini, masih menggunakan sistem penjualan produk yang manual. Sehingga konsumen yang berasal dari luar kota membutuhkan produk yang akan dipesan, tentunya membutuhkan suatu teknik dalam penginformasian dan penjualan produk.

Sistem manual yang digunakan oleh Glagah Arjuna Watukumpul Pemalang bisa dikatakan kurang optimal. Dengan adanya kemajuan teknologi sudah seharusnya Glagah Arjuna Watukumpul Pemalang mempunyai sistem informasi penjualan yang lebih baik. Oleh karena itu penulis menawarkan sebuah solusi untuk mengatasi masalah tersebut dengan judul "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Glagah Arjuna Watukumpul Pemalang" dengan adanya sistem informasi yang baru, diharapkan dapat memfasilitasi Glagah Arjuna dalam memperluas pemasaran produk yang mencakup seluruh

wilayah, baik lokal maupun nasional, dan bahkan internasional tanpa batasan teman dan komunitas saja.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang diatas, Maka munculah rumusan masalah yaitu “Bagaimana cara membuat website pada Glagah Arjuna Watukumpul Pematang sebagai Media Penjualan”.

## **1.3 Batasan Masalah**

Mengingat begitu luasnya permasalahan yang terdapat dalam tugas akhir ini, maka penulis membuat batasan masalah yang akan dibahas, yaitu:

1. Membuat Website untuk media penjualan kerajinan Sapu pada Glagah Arjuna di desa Pekuncen kec. Watukumpul kab. Pematang.
2. Pembayaran dilakukan melalui transfer via ATM.
3. Perancangan website menggunakan bahasa pemrograman PHP dan HTML dengan database menggunakan MySQL.
4. Tidak membahas terkait dengan keamanan website.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian tentang Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Glagah Arjuna Watukumpul Pematang, dirancang dan dibuat dengan maksud dan tujuan yaitu :

1. Terciptanya sebuah website bagi Home Industri Glagah Arjuna sebagai sarana Penjualan pada kerajinan Sapu Glagah.
2. Mempermudah para konsumen untuk melihat berbagai macam contoh produk sapu glagah.

3. Memperkenalkan sistem informasi Perusahaan Glagah Arjuna kepada masyarakat umum.
4. Sebagai syarat tugas akhir untuk kelulusan pada jenjang Diploma III (D3) jurusan Manajemen Informatika STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Penulis:
  - a) Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
  - b) Menambah pengalaman dan keterampilan dalam perancangan website sebagai media penjualan.
  - c) Memperoleh gelar Diploma pada "STMIK AMIKOM Yogyakarta".
2. Bagi Glagah Arjuna :
  - a) Mempunyai website sebagai sarana media Penjualan Kerajinan Sapu Glagah
  - b) Memudahkan pihak Glagah Arjuna untuk menerima pesanan dari konsumen yang berada diluar daerah watukumpul dengan adanya layanan pemesanan online pada website Glagah Arjuna.
  - c) Menambah keuntungan finansial pada Glagah Arjuna dengan adanya penyebaran informasi yang cepat kepada masyarakat tentang usahanya.
  - d) Dapat meningkatkan taraf perekonomian masyarakat watukumpul khususnya para pengrajin sapu glagah.

- e) Menanggulangi jumlah angka pengangguran.
- f) Dapat melestarikan kebudayaan kerajinan pembuatan sapu glagah.
- g) Sebagai jembatan penghubung antara home industri kepada perusahaan besar yang ada di perkotaan.

3. Bagi Masyarakat

- a) Mempermudah masyarakat untuk mengetahui kerajinan khas dari kabupaten pemalang khususnya kecamatan watukumpul yaitu Sapu yang terbuat dari kembang Glagah
- b) Mendapatkan informasi tentang produk lebih mudah dan efektif.

#### 1.6 Metode Penelitian

Adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan data yang didapatkan menjadi lebih akurat dalam penelitian Tugas Akhir mengenai Glagah Arjuna, yang juga diharapkan mampu membantu Glagah Arjuna dalam memberikan informasi data yang tepat dan akurat adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi Masalah

Merupakan langkah pertama dalam penelitian ini. Tahapan identifikasi masalah akan menghasilkan laporan kelayakan yang berisi definisi masalah dan rangkuman tujuan yang ingin dicapai.

2. Metode Pengumpulan Data

a) Metode Observasi

Pengamatan (Observasi) yang penulis lakukan meliputi metode pengumpulan dan pengamatan data secara langsung di lapangan dengan

tujuan mendapatkan informasi kendala apa yang dihadapi dalam pemasaran produk.

b) Metode Wawancara

Pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab secara langsung terkait dengan profil usaha dan produk-produk yang dihasilkan.

c) Studi Pustaka

Pengumpulan data dari buku-buku yang sesuai dengan tema permasalahan yang penulis bahas, misalnya buku Analisis dan Desain Sistem Informasi yang ditulis Jogiyanto HM, dan sumber-sumber lain yang sesuai dengan permasalahan yang dibahas berkaitan dengan program aplikasi dan website guna memperlancar dalam pembuatan web sebagai media penjualan pada Glagah Arjuna.

3. Metode perancangan sistem.

Yaitu merancang desain dan sistem yang akan mempermudah user untuk melakukan pembelian sapu glagah di Glagah Arjuna Watukumpul Pemalang.

4. Metode Implementasi

Yaitu peneliti dapat mengimplementasikan atau mempraktekan sistem yang telah dirancang sebelumnya sehingga dapat menjadi sistem yang berguna bagi Glagah Arjuna.

5. Testing

Menguji hasil program yang telah dihasilkan.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika tugas akhir ini terbagi atas 5 (lima) bab, yaitu:

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini pendahuluan materi sebagian besar berupa Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, Dan Sistematika Penulisan Laporan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori-teori yang digunakan berkaitan dengan website yang akan di bangun dan pengenalan software yang akan digunakan. Pada bab ini menguraikan tentang teori-teori yang digunakan.

Membahas mengenai E-Commerce, Sistem Informasi, Basis Data, Internet, Web, MySQL, domain name system, database, serta software website dan bahasa pemrograman yang berisi tentang gambaran dari sejarah objek penelitian dan profil perusahaan.

### BAB III GAMBARAN UMUM

Pada bab ini akan membahas tentang objek yang menjadi pilihan dalam pembuatan tugas akhir yaitu Glagah Arjuna.

#### BAB IV. PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang pembuatan website meliputi struktur database, perancangan sistem dan perancangan program yang meliputi perancangan dan output yang akan dimuat pada website.

#### BAB V. PENUTUP

Pada bab ini akan dibahas mengenai kesimpulan dan saran dari hasil pembuatan Tugas Akhir ini.

