

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi komputer berkembang sangat pesat dengan munculnya internet, dimana komputer-komputer dapat saling terhubung untuk mempermudah melakukan berbagai kegiatan dalam kehidupan, salah satunya kegiatan jual beli, baik produk maupun jasa melalui jaringan komputer yang disebut dengan Internet Marketing.

WWW atau (Word Wide Web) adalah sebuah metode untuk berjalan di dunia internet, sebagai media penyampaian berbagai macam informasi dan media promosi online. Banyak perusahaan lokal hingga perusahaan multinasional telah menggunakan website untuk mempromosikan produk dan jasa mereka. Kegiatan jual beli melalui internet mempunyai beberapa manfaat, seperti memperluas *market place*, mengurangi biaya promosi, meningkatkan citra perusahaan, dan memberikan lebih banyak pilihan kepada pelanggan.

Namun pada saat ini, Voala huit gift sebuah perusahaan yang bergerak pada jasa pembuatan merchandise berupa papercraft, pop-up book dan lukisan wajah, masih menggunakan cara pemesanan yang masih manual dan kurang terpusat. Pelanggan memesan dengan mendatangi website dengan tampilan yang membingungkan dan mencari kontak info untuk dihubungi, setelah konsultasi dengan costumer servis mengenai produk yang akan dipesan pelanggan kembali diberi link Google Form untuk

menuliskan pesannya. Setelah data pesanan masuk maka akan diproses oleh bagian produksi, hal semacam ini dirasa tidak simpel dan berbelit-belit oleh pelanggan. Disamping itu website yang sudah tersedia juga masih kurang info yang diperlukan oleh pelanggan untuk yakin dengan Voala Huit Gift dan produk produknya, website yang seharusnya menjadi muara informasi dari berbagai social media marketing yang dilakukan Voala Huit Gift menjadi kurang efektif dikarenakan berbagai hal diatas.

Proses yang berbelit-belit tersebut dapat menyebabkan pelanggan merasa malas terlebih dahulu sebelum memesan pesannya dan merasa tidak nyaman dan akhirnya menjadi tidak percaya karena tidak kompetennya penanganan, hal ini akan mengurangi jumlah pelanggan di Voala Huit Gift, dan proses pendataan pemesanan menggunakan Google Form dirasa sangat riskan terjadi kesalahan karena pemesan tidak dapat merevisi pesannya setelah memesan, serta jika ada data ganda yang hampir sama maka akan terjadi kebingungan di bagian produksi. Kesalahan juga akan timbul ketika pemesan memasukan data pesanan tapi tidak tau bagian yang dimaksudkan di merchandise yang akan dipesan, contohnya seperti panggung papercraft, tema pakaian papercraft, dan lain sebagainya. Untuk menyelesaikan semua masalah yang di jabarkan diatas maka dibuatlah sebuah sistem informasi penjualan produk merchandise di Voala Huit Gift berbasis website.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat diketahui rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana membangun *website* yang mudah digunakan sehingga calon pembeli lebih dimudahkan dalam pemesanan merchandise di Voala Huit Gift?
2. Bagaimana membuat *website* sebagai media promosi?
3. Bagaimana membuat *website* sebagai pengelola data penjualan dan pemesanan?

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk menjaga agar pembahasan tidak meluas dan tidak menyimpang dari pokok pembahasan, maka pembahasan akan dibatasi pada:

1. Sistem Informasi ini berbasis web.
2. Sistem Informasi ini dibuat dengan bahasa pemrograman PHP, webserver Apache dan MySQL sebagai databasenya.
3. Sistem Informasi ini tidak membahas masalah keamanan secara detail hanya sebatas username dan password.
4. Sistem Informasi ini hanya terbatas di pemesanan tiga item merchandise yaitu papercraft, pop-up book, dan lukisan wajah.
5. Pengguna dari website ini terbagi menjadi tiga yaitu admin, member dan user (pengunjung biasa yang belum memiliki akun member).

6. Tipe pengguna member dapat melihat halaman homepage dan melihat pesanan yang sudah pernah dipesan serta mengedit pesanan yang baru saja dipesan sedangkan user hanya dapat membuka fitur-fitur pada homepage.
7. Laporan yang dibuat hanya diperuntukan oleh admin selaku manajer dari Voala Huit Gift
8. Produk yang ditampilkan saat akan memesan hanya tiga jenis, papercraft, pop-up dan sketsa dan setiap jenis memiliki berbagai jenis lagi dengan harga yang berbeda.
9. Sistem ini tidak bisa menambah produk baru.
10. Tidak ada fitur virtualisasi pemesanan merchandise.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

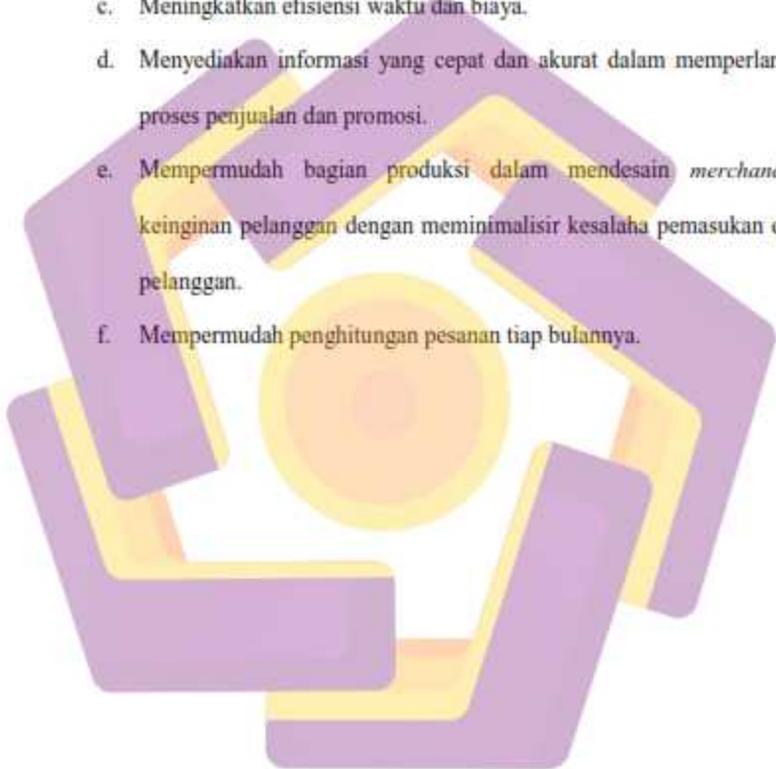
Dari latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Membuat sistem informasi yang berfungsi sebagai media promosi yang menarik dan memudahkan pelanggan dalam mencari informasi ketika akan memesan produk Voala Huit Gift. Sehingga karena kenyamanan pemesanan yang ada dan promosi yang jelas maka jumlah pelanggan akan meningkat.
2. Membuat sebuah sistem informasi yang dapat memudahkan mengelola data transaksi penjualan. Dari data penjualan yang didapat secara jelas maka pemilik Voala Huit Gift dapat membuat rencana kedepan untuk pengembangan perusahaan lebih terarah.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini bagi jasa Voala Huit Gift adalah sebagai berikut :

- a. Mempermudah proses transaksi penjualan.
- b. Memperluas jangkauan daerah pemasaran.
- c. Meningkatkan efisiensi waktu dan biaya.
- d. Menyediakan informasi yang cepat dan akurat dalam memperlancar proses penjualan dan promosi.
- e. Mempermudah bagian produksi dalam mendesain *merchandise* keinginan pelanggan dengan meminimalisir kesalahan pemasukan data pelanggan.
- f. Mempermudah penghitungan pesanan tiap bulannya.



## 1.6 Metode Penelitian.

Untuk mempermudah dalam proses penelitian penulis membagi Metode Penelitian menjadi beberapa bagian dalam pengolahan data dan informasi yang digunakan untuk penyusunan skripsi ini antara lain :

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode-metode pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut:

#### a. Observasi

Pada metode pengumpulan data ini, penulis melakukan Observasi pada pemilik Voala Huit guna mengetahui kekurangan dari cara penjualan yang lama.

#### b. Studi Literatur

Metode Pengumpulan data dengan membaca buku-buku referensi, artikel dari internet dan jurnal yang berkaitan dengan tema penelitian yang diambil.

#### c. Konsultasi

Melakukan diskusi dengan dosen pembimbing mengenai topik dan permasalahan yang terdapat dalam penelitian.

### 1.6.2 Metode Analisis

Analisis yang digunakan adalah analisis SWOT dimana Voala Huit Gift belum memiliki sistem informasi penjualan, serta websitenya selama ini pemesanan hanya di akomodir dengan Google Form dan ingin membuat sistem yang lebih terpusat dan lebih terorganisir.

Metode analisi lainnya adalah analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional dimana saat ini Voala Huit masih memerlukan fasilitas untuk menunjang penjualan, dengan kebutuhan fungsional yang diberikan maka sistem penjualan ini semakin terorganisir.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penulisan laporan penelitian ini adalah :

- a. Perancangan basis data dibuat dengan menggunakan diagram ERD (*Entity Relationship Diagram*).
- b. Perancangan sistem informasi dibuat dengan diagram DFD (*Data Flow Diagram*)
- c. Membuat rancangan tampilan.

#### 1.6.4 Implementasi

Metode ini adalah metode dimana implementasi dari perancangan yang sudah dilakukan kedalam aplikasi, dan menampilkan form aplikasi yang sudah jadi.

#### 1.6.5 Metode Testing

Metode testing yang dipakai untuk pembuatan sistem informasi penjualan merchandise Voala Huit adalah dengan metode Black box Testing. Black box Testing merupakan cara pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Jadi dianalogikan seperti melihat suatu kotak hitam, hanya bisa melihat penampilan luarnya saja, tanpa tau ada apa dibalik bungkus hitam nya. Sama seperti pengujian black box, mengevaluasi hanya dari tampilan luarnya (interfacenya), fungsionalitasnya tanpa mengetahui apa sesungguhnya yang terjadi dalam proses detilnya (hanya mengetahui input dan output).

## 1.7 Sistematika Penelitian

Adapun Sistematika penulisan yang dibuat agar dapat memberikan penyajian laporan yang mudah dimengerti dan terstruktur. Berikut adalah uraian singkat berbagai sistematika penulisan laporan :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini akan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai pengenalan teori-teori yang mendasari pembahasan yang berhubungan dan mendukung, dalam hal ini perancangan dan pembuatan laporan.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini akan dijelaskan bagaimana analisis terhadap permasalahan yang muncul dan perancangan aplikasi.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini merupakan bab yang memaparkan implementasi dan hasil uji coba dalam bentuk laporan pembahasan serta tiap-tiap fungsi dari aplikasi yang dibuat.

### **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran yang merupakan rumusan dari analisa dan pembahasan bab-bab sebelumnya.