

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya teknologi, banyak sekali perangkat keras dan lunak yang dapat membantu suatu pekerjaan menjadi lebih mudah. Komputer sudah mengendalikan sistem lalu lintas, administrasi pemerintahan, perbankan, perekonomian, kemiliteran dan perusahaan-perusahaan juga tidak ketinggalan dalam menggunakan komputer untuk mempermudah pekerjaannya. Seiring dengan perkembangan jaman dan perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat, Teknologi Informasi sangat diperlukan di berbagai segi baik itu formal atau informal. Perusahaan yang berkembang pada jaman ini sangat membutuhkan apa yang dinamakan komputer untuk memenuhi kebutuhan teknologi informasi dan juga untuk meningkatkan strategi bisnis perusahaan. Sebuah perusahaan sudah seharusnya mempunyai suatu strategi bisnis yang tepat agar dapat tetap bersaing dalam dunia bisnis dan mendapat kepercayaan penuh dari konsumen sebagai jaminan untuk kelangsungan hidup perusahaannya.

Internet (*Inteconnected-Network*) merupakan sekumpulan jaringan komputer yang menghubungkan berbagai macam situs. Internet menyediakan akses untuk layanan telekomunikasi dan sumber daya informasi untuk jutaan pemakainya dikembangkan sekitar pertengahan tahun 1970-an oleh *Defense Avanced Research Project Agency (DAPRA)*, yaitu sebuah tim penelitian dari

Departemen Pertahanan Amerika Serikat. Internet tadinya hanya dipakai untuk keperluan militer saja. Tetapi sekarang internet dapat dipakai oleh siapa saja yang tersebar di seluruh Indonesia bahkan seluruh dunia. Dengan semakin dikenalnya internet di kalangan masyarakat awam, maka teknologi informasi berbasis internet pun dapat menjadi salah satu cara yang ampuh untuk menghadapi persaingan di dunia bisnis.

Dengan adanya internet, segala transaksi dapat dilakukan tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu. Kemudahan inilah yang menjadi faktor utama yang mendukung berkembangnya *Electronic commerce (E-Commerce)*. Dengan adanya sistem *E-commerce* ini akan membantu tercapainya tujuan perusahaan yaitu meraih keuntungan yang kompetitif, memperluas daerah pemasaran dan pembinaan kesetiaan pelanggan terhadap perusahaan. Dengan merancang sebuah sistem *E-commerce* seperti sistem penjualan *online* berbasis web, perusahaan akan mendapat banyak keuntungan, seperti naiknya citra perusahaan di kalangan masyarakat yang akan memudahkan perusahaan untuk membangun relasi bisnis, peningkatan kepuasan pelanggan (yang tercapai akibat meningkatnya pelayanan terhadap konsumen sebagai dampak transaksi *online* yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja), kemudian akan semakin memudahkan perusahaan dalam melakukan ekspansi tak terbatas karena web tidak dibatasi batas geografis dan waktu sehingga perusahaan dapat memperluas daerah pemasarannya. Toko Sport adalah sebuah toko yang bergerak dalam bidang distribusi Jersey dan Accessories. Dalam persaingannya yang semakin ketat, Toko Sport memerlukan suatu

strategi pemasaran alternatif yang baik, yang dapat menarik dan menjangkau lebih banyak konsumen dan yang dapat memuaskan keinginan dan kebutuhan konsumen. Adapun strategi pemasaran yang diterapkan oleh Toko Sport sekarang ini dirasa kurang efektif dan efisien, karena baik pemasaran maupun pemesanan produk hanya dilakukan secara manual dengan resiko kesalahan tinggi.

Strategi pemasaran dan pemesanan yang diperkirakan akan menarik banyak konsumen baru dan mengurangi resiko kesalahan pada saat pemesanan adalah dengan membangun suatu sistem pemasaran dan pemesanan *online* berbasis web. Strategi ini dirasakan baik mengingat semakin banyaknya penggunaan internet hampir pada setiap bidang kehidupan juga karena dapat melayani lebih banyak konsumen pada saat yang bersamaan (dapat diakses dengan cepat setiap saat dan dimana saja), sehingga harapan konsumen memperoleh kepuasan dalam memenuhi kebutuhannya akan tercapai. Dengan semakin banyaknya konsumen yang tertarik dan melakukan pemesanan maka tujuan utama yaitu meningkatkan pendapatan dan laba akan tercapai.

Dalam penelitian ini akan dibuat suatu sistem informasi penjualan Jersey dan Accesories berbasis web pada Toko Sport, dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *databasenya* menggunakan MySQL.

B. Perumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, dapat dirumuskan suatu masalah, yaitu bagaimana cara membangun sebuah sistem informasi penjualan Jersey dan Accecories secara *online* berbasis web pada Toko Sport?

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem Informasi disini digunakan untuk media pemasaran produk-produk Jersey beserta pelayanannya.
2. Sistem informasi produk dan layanan berbasis web tersebut dirancang dengan menggunakan perangkat lunak sebagai berikut : CMS Wordpress, Hosting dan MySQL.
3. Diuji di 7 jenis web browser, agar mengetahui perbedaan web browser.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penulisan

- a. Tujuan khusus :

Merancang suatu aplikasi pemesanan barang berbasis internet berdasarkan hasil analisa dari sistem penjualan yang sudah ada.

- b. Tujuan umum :

Untuk menerapkan pemasaran dan penjualan yang berbasis web internet.

2. Manfaat Penulisan

- a. Sebagai pemenuhan syarat kelulusan sarjana strata I di program studi Informatika.

- b. Memudahkan pelanggan memperoleh informasi yang *up to date* mengenai produk perusahaan.
- c. Memberikan kemudahan bagi pembeli untuk melakukan transaksi dimana saja dan kapan saja, sehingga memberikan kepuasan bagi pelanggan.
- d. Dapat membantu perusahaan dalam meningkatkan daya saing perusahaan di era globalisasi dengan memperluas cakupan wilayah pemasaran.
- e. Menambah wawasan bagi penulis dalam bidang pemasaran terutama mengenai transaksi pemesanan *online*.

1.5. Sistematika Penulisan Skripsi

Skripsi ini terdiri dari enam bab dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang deskripsi umum isi skripsi yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini pada bab ini berisi teori-teori yang menjadi landasan dan mendasari penelitian yang mendukung penyusunan skripsi sesuai dengan judul yang diambil.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode penelitian dan metode perancangan yang digunakan pada penelitian ini.

BAB IV HASIL ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang analisis dan perancangan perangkat lunak, perancangan *database*, perancangan antarmuka serta penjelasan tentang perancangan perangkat lunak yang dibangun.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran dari sistem yang dibangun.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**