

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pemanfaatan teknologi informasi pada dunia digital saat ini memang sangat dibutuhkan . Salah satunya adalah penggunaan internet pada komputer yang dipergunakan untuk bidang perdagangan online.internet menjadi salah satu alternative dalam dunia perdagangan karena menjadi salah satu strategi marketing yang sangat bagus, dapat dilakukan di dunia maya (internet). Hal ini akan lebih efisien waktu dan tenaga dalam mencari barang yang dibutuhkan. Salah satunya pada Distro Crazone yang berlokasi di Kota Semarang. Distro Crazone merupakan salah satu toko yang menjual pakaian, khususnya kaos yang designnya dapat mengikuti keinginan konsumen. Selain itu, distro Crazone juga mengembangkan usahanya dalam bidang jasa cetak sablon kaos. Sistem penjualan yang berlangsung yaitu pembeli mendatangi distro untuk mencari desain kaos yang diinginkan, sedangkan lokasi dari Distro Crazone ini kurang strategis. Hal ini mengakibatkan konsumen kurang informasi mengenai Distro Crazone beserta produknya. Selain pembuatan laporan serta penyimpanan data masih menggunakan buku tulis dan sering tidak ditulis mengakibatkan terjadinya kesalahan proses pengiriman dan pembuatan sablon.

Media internet diyakini mampu menjadikan efektif, efisien dan dapat digunakan sebagai media pengolahan data. Melalui internet, marketing penjualan akan semakin meningkatkan daya saing dalam perdagangan kaos. Dengan demikian, penulis akan merancang suatu sistem informasi berbasis web yang berjudul **“Sistem Informasi Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web Pada Distro Crazone”**.

## **1.2. Rumusan masalah**

Berdasarkan uraian diatas maka penulis merumuskan masalah yaitu: “Bagaimana merancang sistem informasi penjualan berbasis online pada distro crazone secara efektif dan efisien?”

## **1.3. Batasan Masalah**

Pembatasan masalah bertujuan agar pembatasan lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan yang akan diteliti, maka penulis membatasi masalah pada :

1. Aplikasi yang dibuat dalam distro crazone hanya berisi pemesanan produk, penjualan, informasi produk, pembayaran dan pengiriman.
2. Perancangan sistem aplikasi ini menggunakan *sublime text 3* sebagai editor , HTML, PHP, Javascript, CSS sebagai bahasa pemrogramannya, serta pengolahan *database* menggunakan *MYSQL*

## **1.4. Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan yang ingin dicapai oleh penulis setelah melaksanakan skripsi adalah:

1. Merancang sistem aplikasi penjualan berbasis e-commerce pada distro crazone
2. Menyediakan informasi mengenai penjualan pakaian yang cepat, akurat dan tepat waktu saat dibutuhkan

## **1.5. Manfaat penelitian**

Manfaat yang diperoleh dari penulisan skripsi ini dibagi menjadi dua, yaitu :

## 1. Untuk Penulis

- 1) Pengaplikasian ilmu pembelajaran selama di UNISBANK
- 2) Bekal berwirausaha secara modern

## 2. Bagi Distro Crazone

- 1) Membantu dalam promosi produk
- 2) Membantu meningkatkan penjualan pada Distro Crazone
- 3) Membantu pengarsipan data dalam tiap transaksi

### **1.6. Metodologi Penelitian**

Metodologi penelitian merupakan langkah awal yang dimiliki dan dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi data guna kepentingan melakukan pengolahan data yang telah dikumpulkan, metodologi ini juga merancang struktur penelitian yang berupa langkah awal, sumber data, waktu penelitian dan kemudian diolah dan dianalisis supaya menjadi data yang diinginkan..

#### **1.6.1. Sumber Data**

Kegiatan pengumpulan informasi terbagi menjadi 2 kegiatan yaitu :

##### **1. Data Primer**

Data yang diperoleh dari sumber langsung, baik individu maupun kelompok.

## **2. Data Sekunder**

Data Sekunder yaitu pelengkap dari data yang diperoleh dari buku-buku, makalah, jurnal atau referensi lain yang berkaitan dengan data yang diperlukan untuk penelitian..

### **1.6.2. Metode Pengumpulan Data**

Beberapa pengumpulan data yang digunakan penulis dalam suatu penelitian adalah sebagai berikut:

#### **1. Observasion (observasi)**

Adalah data yang dikumpulkan dengan cara melakukan mengamati pada distro dimana diadakanya penelitian.. mencatat. Bagaimana distro melakukan penjualan dan pemasaran.

#### **2. Studi pustaka**

Dalam metode ini penulis mengumpulkan, membaca, mempelajari dan mencari referensi sumber data dari perpustakaan, artikel karya ilmiah ,maupun situs di internet yang berhubungan dengan topik dari penulis.

### **1.6.3. Metode Analisis Data**

Merupakan tahapan dimana penelitian data yang sudah dikumpulkan di manage kemudian diolah untuk menjadi data yang dibutuhkan dalam rumusan masalah, Dalam menganalisa data penulis menggunakan metode analisis kuantitatif. Adapun metode data kualitatif yaitu proses menemukan pengetahuan dengan menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai hal yang sedang diteliti.

#### **1.6.4. Metode Pengembangan Sistem**

Dalam pengerjaannya menggunakan metode *waterfall*. Inti dari metode *waterfall* adalah pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linear.

linear. Langkah-langkah dalam metode pengembangan metode *waterfall* ini yaitu :

1. Tahap analisa: mengenali kebutuhan permasalahan sistem yang digunakan dalam penelitian wawancara atau buku.

2. Tahap desain: membuat rancangan DFD, ERD, relasi, table database dan tampilan desain input output program.

3. *Coding* dan *testing*: menuliskan *script* program pada sublime text 3 kemudian melakukan percobaan pada setiap halaman web yang telah dibuat, menemukan kesalahan yang digunakan untuk membuat program.

4. Tahap penerapan dan pemeliharaan : menerapkan program yang telah selesai dibuat. Setelah perangkat lunak diterapkan maka dibutuhkan pemeliharaan agar sistem tetap berjalan dengan baik

#### **1.7. Sistematika Penulisan**

Dalam penyusunan penulisan melalui cara yang terstruktur untuk memudahkan memahami isi dari setiap bab. Adapun sistematika penulisan ini meliputi

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab ini akan dijelaskan dalam pemilihan judul skripsi dan mengenai latar belakang , perumusan masalah, tujuan adanya penelitian, manfaat, metode, dan cara pengerjaannya

## **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam landasan teori ini penulis menjelaskan tentang teori-teori yang ada hubungannya dengan pokok permasalahan seperti konsep dasar sistem.

## **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi tentang bagaimana cara untuk membangun sistem aplikasi yang sesuai dengan harapan guna untuk kepentingan distro supaya pekerjaan menjadi lebih efektif dan efisien.

## **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Bab ini merupakan hasil implementasi dan uji coba program baru berbasis *web*. Memaparkan isi penelitian, analisis, desain, implementasi rancangan dan pengujian.

## **BAB V : PENUTUP**

Kesimpulan dan saran dari hasil kegiatan penelitian yang dilakukan penulis.