

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam dunia perdagangan, kepuasan konsumen merupakan salah satu faktor penting yang akan menentukan kesuksesan usaha perdagangan seseorang. Kepuasan pelanggan yang dimaksud adalah kemudahan yang ditawarkan produsen kepada konsumen.

Kemudahan-kemudahan yang mungkin ditawarkan oleh produsen adalah kemudahan mendapatkan informasi tentang produk yang ditawarkan produsen, kemudahan dalam bertransaksi, kemudahan dalam berkomunikasi dengan produsen.

Faktor lain yang juga akan mempengaruhi keberhasilan perdagangan seseorang adalah bagaimana dia memperkenalkna produknya kepada konsumen. Semakin menarik dalam memperkenalkan produknya, maka produsen akan semakin mudah mengambil pangsa pasar

Salah satu cara yang ditempuh oleh produsen dalam memperkenalkan produknya adalah dengan menggunakan *internet*. *Internet* adalah sarana yang paling baik dalam melakukan promosi produk karena dengan menggunakan *internet* berarti konsumen tidak perlu melakukan perjalanan untuk membeli produk, kosnumen dapat berkomunikasi dengan produsen secara *online* atau

melalui *email* dan konsumen dapat langsung mengetahui informasi tentang produk yang akan dibeli. Semuanya dapat dilakukan konsumen di depan komputer yang terhubung ke *internet*.

Jaringan internet yang tidak mengenal batasan geografis, dapat diakses oleh siapapun yang memiliki koneksi ke *internet* dan tidak memerlukan biaya yang relative besar untuk menggunakan *internet*. Produsen dapat memanfaatkan keunggulan *internet* ini untuk melakukan promosi produknya dengan biaya relative kecil dibandingkan dengan menggunakan saran lain.

Yayasan Amai Setia adalah yayasan yang bergerak dalam bidang kerajinan tangan yang bertujuan untuk melestarikan kebudayaan daerah, khususnya kebudayaan Minangkabau Sumatra Barat.

Dalam usahanya memperluas pangsa pasar, yayasan ini telah memiliki memiliki cabang yayasan di Jakarta. Pada sekarang ini, dengan semakin banyaknya pemesanan barang melalui via telepon sehingga yayasan menginginkan sebuah sistem penjualan berbasis *web*, yang dapat melakukan pembelian secara *online* dan menampilkan rinci produk beserta fungsi edukasinya

1.2 Ruang Lingkup

Untuk pembahasan sebuah topic skripsi yang lebih terarah dan terfokus pada tujuan yang ingin dicapai. Maka skripsi ini akan membahas hal – hal sebagai berikut :

1. Merancang sistem penjualan berbasis *website*

Penjualan melalui *website* akan memudahkan konsumen dalam pembelian barang tanpa harus datang ke tempat. Konsumen dapat memesan barang yang diinginkan lalu membayar melalui transfer atau kartu kredit.

2. Merancang tampilan *content* dalam halaman *website*

Website ini akan menampilkan rincian produk yang meliputi gambar, serta keterangannya sehingga memudahkan pelanggan dalam mencari informasi.

3. Merancang fungsi stok

Website ini akan menampilkan jumlah stok yang tersedia secara *up-to date*.

Skripsi ini tidak akan membahas hal-hal sebagai berikut :

- Penjualan datang langsung.

Penjualan datang langsung adalah penjualan yang dilakukan perusahaan saat pelanggan datang langsung membeli barang. Stok barang akan selalu diupdate agar tidak terjadi kesalahan jumlah stok dalam penjualan datang langsung dan penjualan *online*.

1.3 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari solusi yang akan dibangun antara lain :

1. Untuk mengembangkan sistem pemasaran dan penjualan produk sehingga memungkinkan pemesanan secara *online*.

2. Merancang tampilan status ketersediaan barang serta isi *content* web yang lengkap sehingga memudahkan pelanggan memilih barang.

Website yang baru mempunyai isi content yang lengkap berupa gambar, rinci informasi dan fungsi edukatif produk, dan data stok persediaan barang di *website*, sehingga memudahkan pelanggan untuk membeli produk yang diinginkan.

3. Mempercepat Proses transaksi penjualan.

Dengan *website*, pelanggan tidak harus saling menunggu dalam proses konfirmasi yang memakan waktu.

Adapun manfaat yang diharapkan dari pembuatan *website* ini adalah :

1. Pelanggan dapat mengetahui informasi rinci produk sehingga dapat lebih mudah menentukan barang yang ingin dibeli.

2. Proses transaksi dapat berlangsung lebih cepat dari yang sekarang.

3. Selain itu, perancangan sistem ini dapat juga memberikan sarana komunikasi antara pelanggan dengan *staff* Yayasan Amai Setia

1.4 Metodologi

Metode yang digunakan dalam penulisan skripsi ini meliputi dua bagian pokok yaitu Metode Analisis dan Metode Perancangan.

- Metode Analisis

Dalam langkah-langkah yang diambil adalah :

- a. Observasi dan wawancara
- b. Mengumpulkan data – data yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem pada yayasan amai setia dan mewawancari pihak yayasan.
- c. Menganalisis hasil dari data-data yang didapat untuk memperoleh gambaran sistem yang akan dibuat. Mengidentifikasi kebutuhan informasi yang dibutuhkan oleh yayasan amai setia.
- d. Mengidentifikasi persyaratan – persyaratan sistem agar dapat berjalan sesuai dengan rencana yang diharapkan

Hasil analisis kemudian dibuat laporannya untuk masukan dalam perancangan sistem yang diusulkan.

- Metode perancangan

Aplikasi akan dirancang dengan pendekatan *Object Oriented Design*, dengan spesifikasi :

- a. Perancangan UML (*Unified Modeling Language*), meliputi perancangan *Class Diagram*, *Use Case*, *Sequence diagram*, dan *State chart*.

- b. Perancangan *layer* dan *desain web* yang sesuai dengan kebutuhan user dan kaedah dasar Interaksi Manusia dan Komputer (IMK).

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan skripsi ini disusun dengan urutan sebagai berikut :

BAB 1 :PENDAHULUAN

Pada bab akan membahas mengenai latar belakang masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian yang dilakukan, serta sistematika penulisan untuk menjelaskan pokok – pokok pembahasan.

BAB 2 :LANDASAN TEORI

Bab ini akan menguraikan teori – teori yang mendukung penelitian ini, yang menjadi dasar bagi pemecahan masalah dan didapat dengan melakukan studi pustaka sebagai landasan dalam melakukan penelitian.

BAB 3 :ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai analisis dan perancangan perangkat lunak, menganalisis masalah – masalah yang dihadapi, pemecahan masalah, serta perancangan perangkat lunak secara lengkap.

Beberapa tahapan yang dilakukan antara lain :

1. Definisi proses – proses bisnis
2. Definisni ruang lingkup proses bisnis yang dijadikan fokus pengamatan identifikasi masalah
3. Identifikasi masalah
4. Verifikasi masalah dan evaluasinya
5. Merancang wawancara
6. Evaluasi hasil wawancara terhadap permasalahan
7. Evaluasi hasil wawancara terhadap solusi.

BAB 4 :IMPLEMENTASI DAN EVALUASI AKHIR

Bab ini menjelaskan implementasi perangkat lunak, serana yang dibutuhkan, dan contoh cara pengoperasian perangkat lunak yang dirancang. Bab ini juga menguraikan hasil evaluasi dari penelitian ini.

BAB 5 : SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini mengemukakan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran-saran yang diusulkan untuk pengembangan lebih lanjut agar tercapai hasil yang lebih baik.