

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada umumnya toko-toko tingkat menengah ke bawah mengalami suatu kesulitan dalam mempromosikan toko mereka dan kesulitan menginformasikan tentang produk mereka dibandingkan dengan toko-toko besar yang dapat mempromosikan produknya dengan mudah karena sudah memiliki cukup modal untuk mempromosikan produknya.

Salah satu cara mempromosikan produk dengan harga yang terjangkau dan memiliki cakupan yang luas yaitu dengan menggunakan internet. Dengan keuntungan-keuntungan yang diberikan oleh teknologi internet maka teknologi tersebut dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mempermudah dalam hal berkomunikasi, sebagai sarana informasi, bahkan untuk keperluan promosi. Banyak kelebihan-kelebihan dan juga keuntungan yang dapat di peroleh oleh para pemilik toko apabila menggunakan bantuan teknologi internet dalam mempromosikan toko dan produk yang dijualnya agar dapat dilihat oleh masyarakat luas.

Selama ini, para pemilik toko mempromosikan toko mereka dengan cara yang konvensional seperti mereferensikan tokonya kepada orang lain secara langsung, memasang spanduk/banner di depan toko mereka, atau dengan mempromosikan toko mereka ke media koran, majalah, dll dengan biaya yang sangat mahal, sehingga sering kali penjualan toko mereka tidak sesuai dengan

harapan yang diinginkan. Selain itu pembeli pun sering kali kesulitan jika ingin mencari produk yang mereka cari dari satu toko ke toko yang lain. Dari masalah-masalah yang dihadapi oleh penjual dan pembeli selama ini, maka hal tersebut menjadi alasan kami untuk melakukan Perancangan Web Portal Surga Mebel.

Dengan pembuatan aplikasi web ini, diharapkan dapat memberikan bantuan yang besar bagi penjual dan pembeli yaitu dengan memberikan informasi yang diperlukan bagi penjualan produk di toko mereka dan pencarian produk yang mudah bagi pembeli.

1.2 Ruang Lingkup

Supaya skripsi ini lebih berfokus dan terarah, maka ruang lingkup skripsi ini yaitu :

- Membuat aplikasi berbasis web yang dapat menyediakan informasi mengenai produk, toko-toko mebel, event, promosi.
- Menyediakan fitur testimoni untuk suatu produk
- Menyediakan forum untuk berdiskusi.
- Aplikasi akan dibuat dengan bahasa pemrograman ASP.NET (C#) dan SQL server sebagai database.
- Untuk diawal, pengambilan data kami lakukan dari daerah Bogor. Dan seterusnya akan dikembangkan.
- Aplikasi ini akan digunakan oleh :
 - a. Penjual/Pemilik Toko sebagai penyedia informasi mengenai produk dan toko.

- b. Pembeli sebagai pengguna aplikasi yang dapat melihat informasi mengenai produk dan toko serta dapat menggunakan fitur-fitur yang tidak di miliki oleh guest.
- c. Guest sebagai pengguna aplikasi yang hanya dapat melihat informasi mengenai produk dan toko.
- d. Admin sebagai orang yang memelihara web.

Berdasarkan ruang lingkup diatas, ada beberapa hal yang tidak dibahas pada skripsi ini yaitu:

- Tidak membahas kewanitaan situs web.
- Proses *backup* database untuk keamanan data.

1.3 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penulisan laporan skripsi ini adalah :

- Menyediakan sarana untuk mempromosikan toko.
- Menyediakan sarana informasi kepada pembeli mengenai produk yang ditawarkan oleh pemilik toko.
- Memberikan informasi mengenai event/promosi yang sedang berlangsung pada sebuah toko.
- Menyediakan sarana kepada pembeli untuk berbagi pengalaman kepada sesama pembeli tentang produk yang dibeli.
- Menyediakan forum sebagai sarana komunikasi antara penjual dan pembeli.
- Menjadikan web ini sebagai informasi produk dan toko kepada pembeli.

Manfaat dari penulisan laporan skripsi ini adalah:

- Penjual/pemilik toko menjadi lebih mudah dalam mempromosikan produk-produknya.
- Penjualan toko-toko yang menjadi member meningkat.
- Menjaga hubungan yang baik antara pemilik toko dengan pembeli.
- Dapat menjadi informasi bagi penjual maupun pembeli untuk mengetahui produk yang sedang populer.
- Pembeli menjadi lebih mudah untuk melihat produk yang diinginkan tanpa harus datang ke toko.

1.4 Metodologi

- Metode analisis

Dalam pembuatan aplikasi ini, kami melakukan pengumpulan data dengan mewawancarai pemilik toko dan membagikan kuisioner kepada pembeli yang datang langsung ke toko.

- Metode perancangan

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

- a. Perancangan UML (Unified Modeling Language), meliputi perancangan Class diagram, Use case dan Activity diagram.

b. Perancangan layar dan design web yang sesuai dengan kebutuhan user dan kaidah dasar interaksi manusia dengan komputer (IMK), seperti menggunakan prinsip-prinsip eight golden rule dan tiga pilar perancangan.

- Studi Kepustakaan

Dalam tahap ini kami membaca buku – buku dan mencari informasi dari internet untuk mendukung landasan teori.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I : Pendahuluan

- Bab I berisi latar belakang, ruang lingkup, tujuan dan manfaat pembuatan aplikasi ini, dan metodologi penulisan skripsi.

BAB II : Landasan Teori

- Bab II berisi teori – teori yang dikumpulkan dari berbagai sumber, mulai dari buku dan internet.

BAB III : Analisis dan Perancangan

- Bab III ini akan menganalisis struktur organisasi toko, dan sistem yang sedang berjalan.

BAB IV : Implementasi dan Evaluasi

- Bab IV ini kami membahas mengenai spesifikasi dan juga memberikan prosedur pemakaian aplikasi.

BAB V : Simpulan dan Saran

- Bab V berisi kesimpulan dan saran terhadap aplikasi yang kami buat.