

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Di zaman yang berkembang pesat ini serta sejalan dengan era globalisasi, maka benda yang bernama komputer bukanlah barang baru, melainkan suatu media

yang sangat membantu sekaligus dibutuhkan peranannya bagi manusia sebagai penggunaannya. Perkembangan yang pesat akan teknologi komputer sehingga dapat dirasakan dalam kehidupan sehari-hari. Maka seiring dengan hal tersebut para penggunaannya dituntut untuk menyesuaikan dengan perkembangan komputer itu sendiri. Sejalan dengan hal itu internet juga melakukan perkembangan, dapat kita lihat beberapa tahun kebelakang bahwa internet hanya digunakan untuk kalangan khusus, yaitu militer dan pemerintah.

Tetapi jika kembali pada masa sekarang ini internet berkembang bagaikan wabah yang menyebar keseluruh dunia. Dunia maya yang lebih dikenal dengan internet bukanlah menjadi suatu yang baru bagi kita, cepatnya perkembangan didunia internet membuat segalanya seakan jadi lebih mudah dan menjadikan segalanya jadi lebih cepat di berbagai hal, termasuk salah satunya sebagai penyampaian informasi, seolah membuat dunia menjadi tanpa batas. Internet bukan hanya untuk mencari segala informasi yang datang dengan cepat, lebih dari itu kehadirannya dapat digunakan sebagai alat bantu bisnis perdagangan sebagai sarana dalam proses jual beli. Sehingga dapat memberikan 2 kemudahan sekaligus juga keleluasaan bagi para pembeli serta pedagang dalam proses jual beli. Di masa lalu, aktivitas dunia perdagangan (*commerce*) dilakukan melalui penawaran langsung tapi pertumbuhan drastis dari internet telah mengubah paradigma tersebut. Melalui internet, pedagang dapat menawarkan produknya secara online

kepada pembeli tanpa perlu bertatap muka. *E-commerce* (perdagangan melalui internet) mengizinkan pedagang untuk menjual produk-produk dan jasa secara *online*. Calon pembeli atau konsumen dapat menemukan *website* pedagang, membaca, melihat produk-produk, dan memesannya secara *online*. Oleh karena hal itu didalam tinjauannya, penulis tertarik membuat pemrograman aplikasi web yang diberi judul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MERCHENDISE KOMUNITAS MOTOR BOX BERBASIS WEB”**.

1.2. Maksud dan Tujuan.

Maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah para member kombo dalam melakukan transaksi pembelian dan pemesanan produk secara *online* melalui sebuah *website* yang mudah dipahami.
2. Mempermudah member kombo untuk bertransaksi kapanpun dan dimanapun. Tanpa harus bertatap muka dengan pembeli.

Sedangkan tujuan penulisan Tugas Akhir adalah sebagai salah satu syarat kelulusan pada program Diploma Tiga (D.III) untuk program studi Manajemen Informatika di Akademi Manajemen dan Komputer Bina Sarana Informatika (AMIK BSI Jakarta).

1.3. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data untuk menyusun tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Metode wawancara (*Interview*)

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab melalui media sosial dengan bapak arief sebagai ketua di Komunitas Motor Box Indonesia

tersebut. Mengenai keterangan yang di perlukan dalam penyusunan Tugas Akhir Ini yang berhubungan langsung dengan kasus yang diambil.

2. Metode Pengamatan Langsung

Metode pengumpulan data yg dilakukan di Merchandise Komunitas Motor Box dengan cara mendatangi langsung tempat pembuatan stiker maupun lainnya dan mencatat apa – apa saja yang akan dibutuhkan. Hal ini sangat membantu saya dalam pencarian data Karena saya melakukan kunjungan ke tempat pembuatannya langsung.

3. Metode Kepustakaan (*Library Research*)

Metode pengumpulan data dengan cara browsing dan mempelajari buku-buku sebagai acuan dan refrensi yang dapat menunjang tersusunnya Tugas Akhir (TA).

1.4. Ruang Lingkup

Dalam pembuatan website Merchandise Komunitas Motor Box ini diperlukan batasan masalah, agar permasalahan yang ditinjau tidak terlalu luas dan sesuai dengan maksud dan tujuan yang dicapai. Adapun batasan-batasan yang dibuat adalah sebagai berikut:

1. Data yang diolah adalah data produk, data gambar, data pemesanan dan data laporan.
2. Proses yang terjadi pada aplikasi yaitu proses *login user*, proses pembelian produk, proses pencarian produk, dan proses pembuatan laporan.
3. Keluaran yang dihasilkan oleh aplikasi yaitu informasi produk, informasi pemesanan, informasi cara pembayaran, laporan produk dan laporan penjualan.
4. Pada halaman Admin dapat melakukan proses *input, update, delete*, semua data yang berhubungan dengan web penjualan merchandise kombo yang meliputi data barang, dan laporan penjualan.

1.5. Sistematika Penulisan



Untuk memudahkan cara mempelajari dan menganalisa penulisan ini, penulis menguraikan isi penulisan kedalam 4 bab yang berisi penjelasan singkat tentang dari tiap-tiap bab yang terdapat dalam tugas riset ini, Bab-bab tersebut adalah

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan latar belakang, maksud dan tujuan penulisan laporan Tugas Akhir, metode penelitian, ruang lingkup dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisikan tentang uraian konsep dasar website dan teori pendukung yang berhubungan dengan perancangan sistem informasi penjualan.

BAB III PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang analisa kebutuhan, rancangan antar muka, rancangan basis data, rancangan struktur navigasi, implementasi dan pengujian unit.

BAB IV PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir berisi kesimpulan dari apa yang dibahas, dilanjutkan dengan saran-saran untuk mencapai suatu hasil yang baik.