

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Softcase laptop merupakan salah satu gaya hidup yang digemari setiap tahun, selain dari fungsinya sebagai sarana penyimpanan, *softcase* juga biasanya sebagai wadah untuk menunjang penampilan seseorang. Sekarang ini banyak bermacam-macam model *softcase* bermunculan dengan konsep dan bahan yang berbeda. Adapula bahan yang digunakan yaitu batik, kanvas, kulit atau bahan lainnya tergantung jenis *softcase* yang akan dibuat. Penggunaan laptop atau komputer jinjing sudah menjadi kebutuhan dan bagian dari gaya hidup masyarakat, terutama di daerah perkotaan. Piranti elektronik ini sangat rentan dengan benturan keras dan risiko terjatuh. Karenannya, *softcase* penyimpan laptop jadi kebutuhan. Beragam merek tas laptop atau *softcase* yang terus membanjiri pasar membuat penggunaannya terus bertambah. Dengan peningkatan ini, bisa dipastikan kebutuhan tas penyimpanan piranti elektronik akan menjadi meningkat.

Saat ini banyak produsen *softcase* yang menjual tasnya dengan teknologi internet. Teknologi internet sudah terbukti merupakan salah satu media informasi yang efektif dan efisien dalam penyebaran informasi yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja. Teknologi internet mempunyai efek yang sangat besar pada perdagangan atau bisnis. Hanya dari rumah atau ruang kantor, calon pembeli dapat melihat produk-produk pada layar komputer, mengakses informasinya, memesan dan membayar dengan pilihan yang tersedia. Calon pembeli dapat menghemat waktu dan biaya karena tidak perlu datang ke toko atau

tempat transaksi sehingga dari tempat duduk mereka dapat mengambil keputusan dengan cepat. Transaksi secara online dapat menghubungkan penjual dan calon pembeli secara langsung tanpa dibatasi oleh suatu ruang dan waktu. Itu berarti transaksi penjualan secara online mempunyai calon pembeli yang potensial dari seluruh dunia.

Oleh karena itu, berdasarkan pemikiran dan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk mengambil judul Tugas Akhir dengan judul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN SOFTCASE LAPTOP BERBASIS WEB”**

1.2 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah :

1. Memperluas cara berfikir dan wawasan penulis tentang perancangan web yang berbasis database dan web programming. Terutama dalam bidang *E-Commerce*.
2. Mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang penulis terima selama belajar pada Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika.
3. Memberikan media promosi tentang produk yang dijual melalui media internet yang diharapkan dapat meningkatkan pendapatan penjualan toko.
4. Memberikan kemudahan kepada para *customer* yang tidak memiliki waktu untuk berbelanja ke tempat belanja secara langsung ke toko.

Tujuan dari penulis ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Diploma Tiga (D.III) pada Akademik Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika (AMIK BSI) Jurusan Komputerisasi Akuntansi.

1.3 Metode Pengumpulan Data

Untuk menunjang dalam penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan metode penelitian, yaitu :

1. Observasi (*Observation*)

Yaitu melakukan pengamatan secara langsung mengenai kegiatan dan keadaan toko *softcase* di Jakarta Timur, Setelah melakukan peninjauan maka penulis berinisiatif untuk membuat *E-commerce*. Sehingga beberapa keluhan konsumen dapat teratasi melalui *web* yang akan dibuat oleh penulis.

2. Studi Pustaka (*Studi literature*)

Yaitu dari sumber buku yang terdapat di perpustakaan Bina Sarana Informatika maupun dengan membaca dari buku yang terdapat dalam referensi untuk pembuatan program, dan juga mencari buku atau informasi berdasarkan sumber yang dapat dipercaya.

1.4 Ruang Lingkup

Agar pembahasan tugas akhir ini tidak keluar dari tema, maka penulis membatasi penulisan tugas akhir ini dalam suatu ruang lingkup, yaitu mengenai perancangan toko *softcase online* yang terdiri dari desain antarmuka, logika program, keranjang belanja, halaman admin, halaman member dan juga *security* yang diperlukan pada sebuah *website e-commerce*.

