

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin maju berdampak pada beberapa aspek kehidupan, salah satunya adalah aspek bisnis. Peranan teknologi dalam dunia bisnis salah satunya adalah *Electronic Commerce (e-commerce)* mengubah hampir semua fungsi bisnis area dan setiap kegiatannya, mulai dari transaksi jual belinya sampai pemasarannya. Dengan adanya *e-commerce* ini memudahkan konsumen untuk dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang ke toko dan memberikan peluang baru bagi pemasaran produk toko.

Salah satu strategi yang dapat dilakukan oleh Toko Sabar Furniture untuk mempromosikan produk barunya dan meningkatkan penghasilan adalah dengan mencetak brosur serta spanduk-spanduk berisikan diskon produk. Namun promosi melalui brosur menghabiskan cukup banyak biaya untuk percetakan dan brosur hanya dapat dibagikan di daerah sekitar toko sehingga wilayah pemasaran untuk Toko Sabar Furniture tidaklah luas. Kualitas terhadap informasi produk dan diskon juga masih sulit sampai kepada pelanggan karena tidak ada katalog produk yang lengkap.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut Toko Sabar Furniture membutuhkan sebuah strategi yaitu pemasaran *online*, dimana *website* merupakan sebuah aset yang sangat penting karena *website* memiliki banyak fitur seperti komen dan rating, tampilan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta mampu menampilkan produk yang paling banyak diminati. *Website* juga dapat memberikan informasi yang lebih detail, dapat diakses kapan saja dan dimana saja sehingga *website* dapat membantu toko menjangkau wilayah pemasaran yang lebih luas. Selain itu dapat dimanfaatkan *adwords* untuk membuat *website* lebih mudah dikenali dan ditemukan masyarakat. Dengan adanya *website* proses pembelian dapat dilalukan tanpa terbatas ruang dan waktu.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan sebuah *website* penjualan *online* pada Toko Sabar Furniture serta dapat dijadikan bahan penulisan tugas akhir

oleh penulis dengan judul "**Analisis dan Perancangan *Website* Penjualan dan Pemasaran Perabotan Pada Toko Sabar Furniture**"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang yang telah diajukan, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Kegiatan promosi pada Toko Sabar Furniture tidak dapat menjangkau wilayah pemasaran yang lebih luas karena brosur yang digunakan oleh toko sebagai media promosi hanya dapat disebar di daerah sekitaran toko.
2. Informasi produk dan diskon masih sulit disampaikan kepada pelanggan karena tidak ada katalog produk yang lengkap sehingga ada kesulitan saat menyampaikan deskripsi produk kepada pelanggan.

1.3 Ruang Lingkup

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak terlalu luas, maka dapat dibatasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. User:
 - Beranda, Profil Toko dan fitur *Live Chat*.
 - Fitur pendaftaran *Member* dan *Login Member*.
 - Fitur Histori Pemesanan / Keranjang Belanja perabotan untuk melihat *list* data barang yang pernah dipesan pelanggan atau yang ada di keranjang belanja.
 - Fitur pesanan agar pelanggan dapat melakukan pembelian perabotan.
 - Fitur notifikasi untuk mendapatkan notifikasi promo atau konfirmasi status pesanan.
 - Fitur Komentar per perabot yang dilakukan pengunjung.
 - Fitur *Rating* yang dilakukan oleh pengunjung yang menyukai sebuah perabotan.
 - Fitur *Status* barang yang menampilkan data status pemrosesan barang, apakah barang tersebut sudah dikirim melalui pengangkutan atau belum.
 - Fitur *upload* bukti pembayaran.

2. Admin:

- Fitur Beranda yang memberikan notifikasi, menampilkan pesanan terbaru serta menampilkan total pesanan, total penjualan kunjungan harian
- Fitur Katalog berupa produk yang sedang diskon.
- Fitur Penjualan produk yang menghasilkan Laporan Penjualan Laporan Pelanggan, Laporan Barang, Laporan Pengiriman, Laporan Penerimaan dan Laporan Retur.
- Fitur menambahkan barang, menghapus atau mengubah data barang.
- Fitur mengupdate status kiriman barang.
- Fitur memproses retur dari pelanggan
- Fitur pengaturan *user*.
- Fitur memvalidasi bukti pembayaran yang dilakukan pengunjung *Via Transfer Bank*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis dan merancang *website* penjualan pada Toko Sabar Furniture.

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. *Website* yang dirancang dapat memperluas wilayah pemasaran dari Toko Sabar Furniture.
2. Informasi produk dan diskon terhadap semua barang menjadi jelas.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam pengembangan sistem informasi perlu digunakan metodologi sebagai pedoman bagaimana dan apa yang harus dilakukan selama melaksanakan pengembangan sistem. Adapun pengembangan system yang digunakan adalah paradigma SDLC (*System development life cycle*), tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi masalah, peluang dan tujuan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu:

- a. Mengidentifikasi masalah yang terdapat pada Toko Sabar Furniture menggunakan diagram *fishbone* serta mengidentifikasi peluang yang dapat diperoleh dari rancangan
 - b. Menentukan tujuan dari rancangan sistem yang dibuat.
2. Menentukan syarat-syarat informasi
- Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu:
- a. Menggambar struktur organisasi.
 - b. Mendefinisikan fungsi dan tanggung jawab masing-masing jabatan.
3. Menganalisis Kebutuhan Sistem
- Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu:
- a. Menganalisis sistem berjalan menggunakan *data flow diagram (DFD)*.
 - b. Mengumpulkan dan menganalisis dokumen masukan dan keluaran sistem berjalan.
 - c. Merancang logika proses sistem usulan menggunakan *data flow diagram (DFD)*
4. Merancang sistem yang direkomendasikan
- Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu:
- a. Merancang *Data Flow Diagram (DFD)* fisik sistem usulan.
 - b. Merancang basis data, kamus data dan normalisasi yang akan digunakan pada sistem usulan.
 - c. Merancang antar muka pengguna menggunakan *tools Adobe XD*.