

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin pesat memungkinkan masyarakat menikmati berbagai kemudahan yang dihasilkannya. Salah satunya adalah teknologi di bidang informasi yaitu internet. Di dunia bisnis, internet merupakan media jual beli dan promosi atau yang biasa disebut dengan toko *online*. Toko *online* adalah sebuah aplikasi berbasis web yang dapat dijadikan sebagai media jual beli dan promosi barang maupun jasa secara online. Kemudahan akses situs web banyak digunakan sebagai media promosi yang cukup berpengaruh. Dibandingkan dengan media promosi lain seperti brosur, poster dan yang lainnya, situs web adalah media promosi paling murah, efektif dan efisien apabila dapat dikelola dengan tepat.

Secara umum *website* dapat diartikan sebagai sebuah halaman yang tersedia dalam sebuah server yang dapat diakses menggunakan jaringan internet dimana didalamnya berisi bermacam-macam informasi dari suatu konten tertentu[1]. Halaman *website* biasanya berupa dokumen yang ditulis dalam format *Hyper Text Markup Language* (HTML), yang bisa diakses melalui HTTP, HTTPS adalah suatu protokol yang menyampaikan berbagai informasi dari server *website* untuk ditampilkan kepada para *user* atau pemakai melalui web *browser* [2].

*Store Playwork* merupakan *Store* yang bergerak dibidang penjualan *acesories handphone* seperti *Ferrari, Karl Lagerfeld, Guess, Bmw, Skinarma, Sol Republic, House of Marley, Jam Audio* dan sebagainya. *Store* ini berlokasi di centre point medan mall dan merupakan suatu cabang sehingga produk dan ketentuan harga serta jenis *acesories handphone* berasal dari jakarta sebagai pusatnya . Sistem *store* ini masih menggunakan sistem komputerisasi dan belum adanya sistem *online*. Dimana dalam prosedur penjualannya masih menggunakan sistem komputerisasi dengan pencatatan penjualan dan pembelian menggunakan *microsoft excel* sehingga karyawan kesulitan dalam mengolah data yang akurat ketika melakukan perhitungan, jika salah memasukkan rumus maka akan terjadi suatu kesalahan. Dan konsumen masih harus mengunjungi lokasi fisik di *Store Playwork*. Untuk menarik perhatian konsumen *Store Playwork* selalu membagikan brosur kepada setiap orang untuk memasarkan produknya. Oleh karena itu, sistem penjualan saat ini banyak mempengaruhi konsumen yang berada di kota sekitar mendapatkan kesulitan dalam mengetahui berbagai macam *acesories* yang dibutuhkan. Selain itu, ketika melakukan pemesanan secara online, misalnya dari *handphone* seluler, laptop dan komputer sangat terbatas

Untuk mengatasi kesulitan penjualan di *Store Playwork* dan keluhan dari berbagai konsumen. Maka *store* dan konsumen sangat mengharapkan penerapan berbasis *website*. Sistem ini dapat memperluas pemasaran produk dan dapat di buka oleh semua orang. Mempermudah menemukan informasi jenis, harga dan merk barang yang diminati. Konsumen lebih fleksibel serta dapat meningkatkan kredibilitas bisnis *store*

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penulisan tugas akhir dengan judul “ **Analisis dan Perancangan Website pada Store Playworks Centre Point**”

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. *Store playworks* masih terkendala dalam meminimalkan pengolahan data perhitungannya menggunakan rumus pada microsoft excel
2. *Store Playworks* memiliki kesulitan dalam mengelola bisnisnya ke pasar yang lebih luas
3. Konsumen mengalami kesulitan dalam melakukan pemesanan produk ke *Store Playworks*

## 1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Ruang lingkup pembahasan pada tugas akhir ini yaitu:

1. Karyawan
  - a. Fitur *Data Katalog Produk*
  - b. Fitur *Data FAQ*
  - c. *Data Produk*
  - d. Fitur *Informasi Konsumen*
  - e. Fitur *Informasi Pesan*
  - f. Fitur *Informasi Pembayaran*
  - g. Fitur *Data Konfirmasi Pembayaran*
  - h. Fitur *Informasi Konfirmasi Pembayaran dari Kurir*
  - i. Fitur *Informasi Saran dan Kritik*
  - j. Fitur *Informasi Produk*
2. Konsumen
  - a. Fitur *Katalog Produk*
  - b. Fitur *Informasi FAQ*
  - c. Fitur *Informasi Saran dan Kritik*

- d. Fitur Data Pesanan
  - e. Fitur Riwayat Pesanan
  - f. Fitur Informasi Konfirmasi Pembayaran
  - g. Fitur Data Pembayaran
  - h. Fitur Faktur Pesanan
  - i. Fitur Data Saran dan Kritik
3. Pengunjung
- a. Fitur *Katalog* Produk
  - b. Fitur Informasi FAQ
  - c. Fitur Informasi Saran dan Kritik
4. Kurir
- a. Fitur Informasi Konsumen
  - b. Fitur Informasi Pesanan
  - c. Fitur Data Konfirmasi Pengambilan
  - d. Fitur Data Konfirmasi Pengantaran
  - e. Fitur Data Konfirmasi Pembayaran COD
  - f. Fitur Informasi Saran dan Kritik
5. Pemilik
- a. Fitur Laporan Pesanan
  - b. Fitur Laporan Pembayaran
6. Tools yang digunakan adalah *Software Adobe Xd*

#### 1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan penelitian ini adalah untuk melakukan analisis dan perancangan *website* di *Store Playworks*. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai rekomendasi blueprint untuk *Store Playworks* dalam merancang sebuah sistem *website*

#### 1.5 Metodologi Pengembangan Sistem

Metodologi yang digunakan mengacu pada metodologi *System Life Cycle (SDLC)*, dengan langkah langkah sebagai berikut:

Mengidentifikasi Masalah, Peluang dan Tujuan

Pada tahap ini penulis merumuskan masalah yang terjadi di *Store* ini dan mengidentifikasi sebab-akibatnya menggunakan diagram *fishbone* dan mendefinisikan tujuan yang ingin dicapai dari hasil rancangan sistem yang dibuat.

Menentukan Syarat - syarat Informasi

Kegiatan yang akan dilakukan pada tahap ini adalah Pengumpulan data dan informasi yang dilakukan menggunakan teknik

a. Wawancara

Kegiatan wawancara ini dilakukan kepada pemilik *Store* dan pihak karyawan untuk mengetahui informasi dari *store playworks*

b. Observasi

Untuk kegiatan observasi dilakukan dengan cara memantau aktifitas *store playworks* dan melihat proses kegiatan dari pembeli kepada pihak *store*

c. Menganalisis dan menggambarkan analisis proses sistem berjalan dengan *DFD*

3. Menganalisis Kebutuhan Sistem

a. Menganalisis kebutuhan fungsional sistem usulan dengan menggunakan *DFD*

b. Menganalisis kebutuhan *non-fungsional* dengan menggunakan *PIECES*

c. Membuat logika proses dengan *english structure*

d. Membuat kamus data sistem usulan

4. Merancang Sistem yang diperlukan

a. Melakukan Normalisasi

b. Merancang database (*basis data*) menggunakan *Microsoft SQL Server 2014*

c. Merancang Sistem antarmuka (*User Interface*) menggunakan *Software Adobe Xd*

UNIVERSITAS  
MIKROSKIL