

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi sekarang berkembang dengan sangat pesat. Saat ini sering kita mendengar teknologi internet yang merupakan perkembangan terkini dari teknologi informasi. Perkembangan teknologi internet sekarang ini lebih banyak berkembang kearah *user friendly*, yang artinya semakin mempermudah pemakaian dalam memahami serta menjalankan fungsi internet tersebut.

Dalam bidang usaha khususnya pemasaran, internet merupakan jaringan global dari jaringan - jaringan komputer yang luas dan berkembang tanpa ada manajemen atau kepemilikan terpusat. Dalam era informasi yang bersifat global, suatu informasi dapat secara mudah dan cepat disebarluaskan dan diperoleh, hal ini dimungkinkan dengan menggunakan teknologi yang sedang populer pada saat ini yaitu internet. Ada berbagai macam fasilitas yang bisa digunakan di internet, salah satunya *world wide web* atau *www* yang juga biasa dikenal *web*.

Web ini dapat menampung dan menyediakan berbagai informasi yang dibutuhkan dengan cakup yang luas, karena informasinya sendiri. Web juga mempunyai kemampuan menampilkan teks, grafik, suara dan video secara bersamaan (Yuhfizar 2008:10), sehingga memungkinkan juga untuk merancang sebuah sistem informasi online yang berbasis multimedia, agar dapat diakses oleh setiap orang yang mempunyai akses ke internet dengan menggunakan *web browser*.

Banyak sekali kegiatan yang dapat dikerjakan dengan bantuan media komputer dan aplikasi internet. Salah satu fungsi internet yang

menjadi fokus penelitian ini adalah kemampuan untuk melakukan kegiatan pemasaran secara *online* bagi siapa saja yang membutuhkannya dan terhubung dengan media internet tersebut.

House of Wedha's pop art potrait (House of WPAP) adalah salah satu toko penjualan dan pemasaran yang berfokus pada gambar – gambar *Wedhas's Pop Art Potrait (WPAP)*. Tujuannya adalah memasarkan dan menjual produk – produk dari *House of WPAP* kepada konsumen. Sistem pemasaran dan penjualan *House of WPAP* masih bersifat manual. Untuk masa mendatang dimana teknologi informasi telah menjadi suatu nilai tambah dalam dunia bisnis serta memberikan kemampuan lebih dalam bersaing, maka dari hasil penelitian pada *House of WPAP* akan diimplementasikan kedalam sistem *e-commerce* dengan maksud untuk menambah daya saing dan mempersiapkan *House of WPAP* memasuki era bisnis yang berbasis teknologi. Penggunaan aplikasi *e-commerce* memungkinkan interaktivitas dan komunikasi dua arah dengan pelanggan sehingga akan meningkatkan pelayanan dan kepuasan bagi pelanggan.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang dikemukakan di atas, langkah selanjutnya identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara memperluas wilayah pemasaran?
2. Bagaimana proses pemesanan produk –produk *WPAP* menggunakan *e-commerce*?
3. Bagaimana pelanggan memilih *WPAP* yang diinginkan sesuai dengan *designernya*?

1.3 Batasan Masalah

Agar penyusunan laporan penelitian ini memenuhi secara pembahasannya maka dilakukan pembatasan, baik dalam pengelolaan data maupun penyajian yang akan disesuaikan dengan judul. Adapun pembahasan yang dilakukan.

1. Pembuatan website untuk menunjang pemasaran pada *House of WPAP*.
2. Proses pemesanan barang dan gambar pada *House of WPAP* sampai dengan proses pembayaran dan pengiriman.
3. Media untuk pemasaran para *designer WPAP*.
4. Transaksi online *House of WPAP*.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Merancang sistem *e-commerce* yang dapat membantu dalam proses pemasaran dan penjualan *House of WPAP*.
2. Mampu membuat sistem *e-commerce* sesuai dengan keadaan dan kebutuhan *House of WPAP*.
3. Merancang sistem *e-commerce* yang membantu para *designer WPAP* memasarkan karya mereka.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Meningkatkan minat konsumen dalam melakukan belanja secara *online*.
2. Mengimplementasikan teknologi yang ada menjadi sebuah aplikasi yang akan memanfaatkan internet sebagai media pemasaran online.
3. Meningkatkan pendapatan pada *House of WPAP*.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data ini, langkah-langkah yang dilakukan untuk mendapatkan data yang akurat dan relevan dengan cara :

1. Studi Pustaka

Studi pustaka yang dilakukan adalah dengan mengumpulkan data-data yang diperoleh melalui buku-buku yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti sebagai bahan referensi.

2. Survei

a. Observasi

Pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan terhadap peristiwa yang diselidiki pada objek penelitian secara langsung.

b. Wawancara

Pengumpulan data dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab secara langsung dengan pemilik *House of WPAP*.

1.6.2 Metode Pembangunan Sistem

1. Metode Pembuatan Perangkat Lunak XP (*Extreme Programming*)

Extreme Programming merupakan salah satu model yang ada dalam pendekatan *agile process*. *Agile process* dikenal dengan model yang interaktif dan *incremental*. Dalam pendekatan *agile process* suatu perangkat lunak dikembangkan dengan desain minimalis, pengujian bertahap, dan dokumentasi yang tidak berlebihan. Model

Extreme Programming didefinisikan sebagai suatu metode ringan yang menekankan pada komunikasi yang intens, hingga model pengerjaan yang interaktif dan *incremental* (Ferdiana,2012).

2. Metode *PIECES*

Metode *PIECES* adalah metode analisis sebagai dasar untuk memperoleh pokok-pokok permasalahan yang lebih spesifik. Menurut Al Fatta (2007:51) metode yang menggunakan enam variabel yaitu *Performance Information, Economic, Control, Efficiency dan Service*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini disesuaikan dengan tata cara penulisan laporan Tugas Akhir program studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Esa Unggul.

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pendahuluan yang menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan bagian landasan teori yang berisikan teori-teori yang melandasi pembangunan sistem informasi

BAB III : GAMBARAN UMUM *HOUSE OF WPAP*

Bab ini menjelaskan tentang gambaran singkat secara umum sejarah *House of WPAP* dan proses bisnis yang berjalan.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil dan pembahasan dari implementasi yang telah dibangun.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan Saran.