

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keberadaan internet sekarang ini sudah menjadi sebuah kebutuhan bagi beberapa orang di Indonesia. Internet adalah sistem jaringan komputer global yang saling terhubung menggunakan serangkaian standar Internet *Protocol* (TCP / IP) untuk melayani bermiliar-miliar pengguna di seluruh dunia. Pengertian internet, internet merupakan jaringan yang terdiri dari jutaan hal yang bersifat pribadi, umum, akademik, bisnis, dan jaringan pemerintah, dari lokal maupun dalam lingkup global, yang dihubungkan oleh sebuah array yang luas dari teknologi jaringan elektronik, nirkabel dan optik. Internet membawa berbagai sumber daya informasi dan layanan, seperti dokumen *hypertext* antar-link dari *World Wide Web* (WWW) dan infrastruktur untuk mendukung email.

“KLANROCK HOUSE” sebagai salah satu distro asli kota Jember yang beralamatkan di Jalan Panjajaran no 62 Bukit Permai (Safa Center) Jember Indonesia. Menjual baju lokal, ingin lebih memanfaatkan internet sebagai media penjualannya. Untuk saat ini promosi dan pemesanan produk masih dilakukan melalui situs jejaring sosial “FACEBOOK dan TWITTER”. Karena itulah penulis ingin membuat sebuah website untuk distro “KLANROCK HOUSE” sebagai penunjang media penjualan produk.

Permasalahan yang terletak pada cara pemasaran yang sekarang dilakukan ini masih banyak yang meragukan, dikarenakan banyak orang yang tidak percaya dengan pemasaran produk melalui situs jejaring sosial “FACEBOOK dan TWITTER”, Hal ini sudah terbukti dengan adanya banyak penipuan bisnis.

Dari permasalahan itu penulis memberikan solusi untuk membuat website. Dengan adanya website ini diharapkan dapat membantu proses penjualan. Antara lain pendataan pembeli, pendataan jumlah produk, dan memberikan kepercayaan kepada konsumen untuk berbelanja.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengidentifikasi masalah yang ada serta menganalisis kebutuhan yang diperlukan untuk pengembangan sistem?
2. Bagaimana merancang sebuah sistem informasi yang sesuai dengan kebutuhan dan mampu diimplementasikan pada distro tersebut?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang ada di atas, maka aplikasi yang akan dibangun memiliki batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi (*website*) yang dapat membantu proses penjualan.
2. Aplikasi yang dapat membantu dalam percetakan report.

1.4 Tujuan

Tujuan penulisan dari tugas akhir ini adalah :

1. Merancang desain sistem informasi ini, agar pemilik atau *owner* distro “KLANROCK HOUSE” ini lebih mudah untuk promosi dan menjual baju lokal dan importnya.
2. Membuat aplikasi sistem informasi penjualan di distro klanrock house yang pengaplikasiannya berupa website.

1.5 Manfaat

Manfaat dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bisnis penjualan baju agar lebih mudah dalam pemasarannya.
2. Memberikan kemudahan kepada konsumen yang ingin berbelanja tanpa mendatangi langsung ke outletnya.