

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang

Perdagangan atau yang sering kita sebut sebagai “Bisnis”. Perdagangan atau bisnis di era sekarang semakin pesat perumbuhannya sehingga tak jarang banyak inovasi inovasi terbaru yang di tawarkan oleh pebisnis kepada konsumennya agar lebih mendongkrak atau meningkatkan pemasukan terhadap sektor bisnis tersebut. Perdagangan ini memang sejak dahulu kala telah terjadi, pada zaman dahulu tersebut nenek moyang kita sudah melakukan perdagangan perdagangan di sektor pangan atau yang lain. karena itu lah perdagangan ini terus terjadi hingga sampai saat ini.

Pada zaman di era digital ini, perdagangan berdampak luas pada kehidupan kita, yang dahulunya perdagangan hanyalah meliputi sandang pangan, serta kebutuhan pokok lainnya, di zaman sekarang ini perdagangan memperluas tidak hanya meliputi sandang pangan saja tetapi juga berkembang di dunia karya seni ataupun hasil budaya. Karena perkembangan perdagangan serta teknologi yang sangat memadai di harapkan sistem informasi ini dapat membantu menyebarkan luaskan serta meningkatkan penjualan yang ada. Serta melestarikan hasil karya daerah khususnya batik.

1. 2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, terdapat beberapa permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana perancangan Sistem Informasi Batik Madura Berbasis Web ini?
2. Bagaimana membuat rancangan suatu sistem penjualan online menjadi lebih mudah??
3. Apa saja impelementasi yang ada pada sistem informasi tersebut?

1. 3. Batasan Masalah

Agar tujuan utama tercapai dan pembahasan tidak meluas serta tidak menjadikan adanya penyimpangan permasalahan, maka penulis membuat batasan masalah yang akan dikaji beragai berikut :

1. Sistem Infomasi ini meliputi katalog,harga,dan pemesanan
2. *Database* atau basis data pada sistem informasi batik madura berbasis web ini menggunakan pembuat *database* yang bersifat *open source*, yakni MySQL(*My Structure Query Language*)
3. Desain *dtabase* CDM (*Conceptual Data Model*), PDM (*Physical Data Model*) ini menggunakan aplikasi *Power Desaigner*

1. 4. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membuat Sistem informasi batik agar mempermudah proses transaksi.
2. Menjadikan sistem informasi sebagai sarana tambahan untuk lebih melengkapi di dunia usaha,serta mempermudah penjualan.
3. Untuk perkembangan teknologi,dan bisnis.

1. 5. Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan perkembangan teknologi di bidang bisnis.
2. Membantu mempermudah konsumen untuk dalam penjualan.
3. Meningkatkan pemasaran serta penjualan.

1. 6. Sistematika Penulisan

Sistematika Pembahasan yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan mengenai latar belakang, permasalahan, tujuan, dan manfaat.

BAB II TINJUAN PUSTAKA

Membahas beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok pembahasan dalam tugas akhir ini, serta pembahasan tentang batik tersebut.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Dalam bagian ini diuraikan secara rinci rancangan pembuatan aplikasi berdasarkan hasil rancangan yang telah dibuat sebelumnya

BAB IV IMPLEMENTASI

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi pembuatan aplikasi berdasarkan hasil rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang dapat diambil dari pelaksanaan tugas akhir ini, serta saran untuk mengembangkan sistem.