

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

E-Commerce adalah sebuah sistem jual beli yang bersifat *on-line*, dimana seorang pembeli tidak perlu selalu datang ke suatu toko untuk membeli suatu barang. Saat ini *e-commerce* merupakan salah satu alternatif pilihan media penjualan, dan sebagai media informasi yang memudahkan adanya interaksi penjual dan pembeli tanpa dibatasi ruang dan waktu. Melalui internet, pedagang dapat menawarkan produknya secara online tanpa perlu bertatap muka. Calon pembeli dapat menemukan website pedagang, membaca, melihat produk-produk, dan memesanya secara online. Hasil dari penelitian pada brand hockey division akan di implementasikan ke dalam sistem pemasaran secara *e-commerce* dengan maksud untuk menambah daya saing penjualan.

Hockey division adalah brand clothing yang di dirikan pada tahun 2013. Brand clotng ini fokus pada fashion anak muda dan belum mempunyai toko sendiri dalam pemasarannya masih menggunakan media sosial yang terdapat pada gadget seperti BBM dan Whatsaap sehingga dalam pemasaran dan transaksi masih seacara manual layaknya jual beli konvensional. Agar konsumen mudah dan tidak membuang waktu terlalu lama dalam melihat katalog dan transaksi.

Dari wawancara kepada pemilik brand hockey division sistem yang ada saat ini memiliki beberapa masalah seperti sulitnya merekap data, melihat katalog, serta kecepatan dan ketepatan dalam pemesanan suatu produk.

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan di atas maka diperlukanya sebuah penelitan dengan judul **“Perancangan Website E-Commerce pada Brand Hockey Division Yogyakarta”**

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan permasalahan yang ada dalam latar belakang masalah, makarumusan masalah yang dapat di simpulkan adalah :

1. Bagaimana merancang *website e-commerce* pada brand hockey division Yogyakarta ?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan dan pembuatan skripsi fokus pada tujuan yang telah ditetapkan maka dalam penelitian ini di buat beberapa batasan masalah sebagai berikut :

1. Jenis e-commerce yang akan di terapkan adalah Business to Consumer B2C.
2. *Website* ini dirancang menggunakan software Adobe Dreamweaver CS3, Adobe Photoshop CS3 dan Xampp
3. *Website* ini dibuat sebagai *website-commerce* pada brand hockey division Yogyakarta.
4. Penelitian yang dilakukan hanya sampai pada tahapan testing yaitu tidak sampai tahapan publikasi.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dilakukanya penelitian ini adalah untuk menambah daya saing penjualan serta pemasaran pada brand Hockey Division.

Tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini berdsarkan rumusan masalah dan batasan masalah adalah sebagai berikut :

1. Merancang website e-commerce sebagai media promosi yang berkualiatas
2. Menghasilkan sistem informasi yang mampu memperkenalkan dan menjual produk brand Hockey Division Yogyakarta serta dapat melakukan transaksi penjualan secara online dengan mudah.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan didalam laporan penelitian adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Metode penelitian yang dilakukan dengan datang langsung pada objek penelitian dan melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan objek.

2. Metode wawancara

Pengumpulan data dilakukan dengan mewawancarai pihak brand hockeydivision Yogyakarta untuk mengetahui bagaimana sistem lama berjalanberkaitan dengan kelebihan dan kekurangan sistem yang ada.

3. Metode Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara mengambil data-data yang akan dibutuhkan dalam pembuatan sistem ini sesuai izin dari pihak brand hockey divison Yogyakarta.

1.5.2 Metode Analisis

1.5.2.1 Analisis SWOT

Dalam pembuatan website ini menggunakan metode analisis SWOT. Analisis SWOT adalah metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) dalam suatu proyek atau suatu spekulasi bisnis.

1.5.3 Metode Perancangan

1.5.3.1 Flowchart

Flowchart adalah bagan-bagan yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah-langkah penyelesaian suatu masalah.

1.5.3.2 DFD

DFD adalah suatu diagram yang merupakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem, DFD merupakan alat bantu dalam menggambarkan atau menjelaskan sistem yang sedang berjalan.

1.5.3.3 ERD

ERD adalah gambar atau diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan, dan digunakan dalam sistem.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang digunakan untuk menyusun

Laporan penelitian adalah :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan yang ingin di capai, manfaat yang diharapkan, serta metode penelitian yang digunakan dalam menyusun skripsi.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang tinjauan pustaka dan teori yang di gunakan untuk mendukung penelitian sebagai dasar untuk pemecahan masalah serta dilakuakn studi pustaka sebagai landsan saat melakukan penelitian.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan tentang solusi permasalahan, analisa sistem, perancangan aplikasi *website* penjualan yang akan di buat, dan perancangan basis data

4. BAB IV IMPLMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang penjelasan implementasi *website* penjualan dan cara pengoperasiannya.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran untuk pengembangan lebih lanjut dari *website* ini agar menjadi lebih baik lagi kedepannya.