

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan internet tidak hanya untuk sarana informasi maupun *entertainment* namun saat ini banyak digunakan untuk transaksi secara online. Hal ini sangat menguntungkan karena bisnis melalui online bisa menjangkau seluruh wilayah di berbagai dunia.

Banyak orang yang sudah melirik internet untuk melancarkan bisnisnya. Bisnis internet merupakan suatu bisnis yang dalam prosesnya baik dalam pemesanan maupun pengantaran barangnya seluruhnya menggunakan media internet. Bisnis ini juga disebut *e-commerce*. Bisnis ini merupakan suatu model bisnis yang baru tetapi memiliki berbagai keuntungan dan kelebihan dibandingkan bisnis konvensional. Bisnis online yang sederhana seperti menampilkan produk dan melakukan order dengan telpon juga masih banyak dilakukan walaupun saat ini lebih banyak menggunakan kartu kredit. Melihat definisi *e-commerce* maka sebenarnya merupakan bagian dari *e-business*, dimana cakupan *e-business* lebih luas, tidak hanya sekedar perniagaan tetapi mencakup juga pengkolaborasi mitra bisnis, pelayanan nasabah, lowongan pekerjaan dll.

Dalam perkembangan penjualan Mocizz Store, selama ini telah mempunyai pelanggan dari berbagai daerah di Indonesia. Dengan menggunakan media sosial seperti Facebook, Twitter, dan Instagram produk yang ditawarkan dapat dijadikan sebagai media pengiklanan karena calon pembeli dapat melihat

produk tanpa harus mengunjungi store yang bertempat di Sleman, Yogyakarta. Namun permasalahan timbul ketika dalam satu tempo banyak calon pembeli yang bertanya – tanya melalui SMS dan melakukan transaksi secara manual. Sehingga akan menyebabkan resiko kesalahan informasi atau transaksi yang dilakukan oleh Mocizz Store.

Penggunaan *e-commerce* merupakan salah satu kebutuhan bagi sebuah usaha atau perusahaan agar dapat bersaing secara global. Mocizz Store merupakan usaha yang menjual berbagai macam produk pakaian dan aksesoris di Sleman, Yogyakarta. Menggunakan website *e-commerce* sebagai salah satu media penjualan dan promosi, maka akan memperluas daerah pemasaran produk dan memudahkan pembeli untuk memilih dan memesan produk tersebut sehingga dapat meningkatkan omzet penjualan toko tersebut. Berdasarkan uraian latar belakang diatas penulis tertarik dan bermaksud untuk menyusun Skripsi ini dengan tema Pembuatan web *e-commerce* Mocizz Store.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang yang telah dijabarkan diatas maka penulis akan mencoba melakukan pembuatan rumusan masalah sebagai berikut : “ *Bagaimana merancang dan mendesain website e-commerce Mocizz Store yang dapat digunakan sebagai media transaksi penjualan online ?* ”.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, dan berdasarkan data-data yang diperoleh selama melaksanakan penelitian, maka penulis membatasi

pada beberapa masalah saja disesuaikan dengan situasi dan kondisi Mocizz Store. Batasan masalah pada pembuatan *website e-commerce*, antara lain:

1.3.1 Informasi yang Ada Dalam Website

Adapun isi yang ada dalam website ini meliputi ruang lingkup penjualan Mociz Store, antara lain :

1. Sistem pembayaran barang dilakukan dengan transfer antar rekening secara manual yang kemudian di validasi oleh admin setelah pembeli mengkonfirmasi pembayaran.
2. Data produk yang digunakan dalam aplikasi ini merupakan sampling data yang ada di store dan size type produk yang ada adalah S, M, L, XL dan One Size.
3. Terdapat fasilitas keranjang belanja dan Testimoni bagi para pelanggan agar pengunjung atau calon pembeli dapat lebih percaya.

1.3.2 Perangkat Lunak yang Digunakan

Dalam membangun *website e-commerce* ini, perangkat lunak yang digunakan diantaranya :

1. Notepad ++.
2. CorelDRAW X4.
3. XAMPP.

4. MySQL

1.4 Maksud dan Tujuan

Dari latar belakang dan rumusan masalah diatas, dapat dikemukakan tujuan penelitian adalah membuat sebuah website *e-commerce* sebagai media penjualan online yang dibutuhkan oleh Mocizz Store agar mempermudah transaksi penjualan dan mengurangi kesalahan akibat *human error*. Adapun maksud dari penelitian ini penulis kategorikan sebagai berikut :

1.4.1 Bagi Penulis

1. Menerapkan ilmu yang telah diberikan di "STMIK AMIKOM" Yogyakarta.
2. Meningkatkan kemampuan penulis dalam menyusun suatu laporan secara ilmiah.
3. Menambah wawasan baik secara teoritis atau pun prakteknya.
4. Sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana.

1.4.2 Bagi Mocizz Store

1. Membantu mempromosikan produk lewat website.
2. Sebagai salah satu media penjualan produk dan meningkatkan image Mocizz Store.

3. Menghemat waktu dan biaya dibandingkan dengan pemesanan secara manual menggunakan sms atau WhatsUp.
4. Meningkatkan pelayanan terhadap konsumen.
5. Mengoptimalkan sumber daya manusia untuk pengembangan *website e-commerce* yang akan datang.

1.4.3 Bagi Umum

1. Memudahkan masyarakat pedesaan atau daerah terpencil untuk mendapatkan aneka produk dan jasa yang susah didapatkan di daerah setempat.
2. Memudahkan belanja dalam waktu kapanpun.
3. Memudahkan konsumen dalam memperoleh informasi mengenai profil dan produk dari perusahaan.

1.5 Metodologi Penelitian

1. Tahap Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Penulis melakukan pengamatan secara langsung pada Mocizz Store mengenai pemasaran dan penjualan produk.

b. Wawancara atau interview

Penulis melakukan wawancara langsung pada pimpinan Mocizz Store.

c. Studi pustaka

Pencarian dan pengumpulan beberapa bahan sebagai referensi dari jurnal, artikel, buku serta situs web yang dapat dijadikan sebagai dasar penulisan skripsi.

d. Data dokumentasi

Metode ini digunakan untuk mengetahui proses-proses penanganan kegiatan pemasaran dan penjualan produk pada Mocizz Store yang sebelumnya sudah di iklankan melalui beberapa media sosial.

2. Analisis

Analisa dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan berbagai informasi yang berkaitan dengan pengembangan aplikasi, dan kemudian mensurvei fasilitas yang dibutuhkan oleh pengguna...

3. Perancangan

Tahap perancangan aplikasi yang akan dibuat menggunakan Flowchart, DFD dan ERD.

4. Pengkodean

Pada tahap ini aplikasi yang di buat menggunakan bahasa pemograman PHP dan MySql.

5. Pengujian

Pada tahapan ini dilakukan implementasi dari perangkat lunak yang sudah dirancang dan kemudian dilakukan pengujian. Metode pengujian yang akan digunakan dalam tahapan ini adalah Black Box Testing dan White Box Testing.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Laporan ini akan disusun secara sistematika dalam lima bab, dimana pada masing-masing akan diuraikan masalahnya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bab pertama dari karya tulis yang berisi jawaban apa dan mengapa penelitian itu perlu dilakukan. Bagian ini memberikan gambaran mengenai topik penelitian yang hendak disajikan. Oleh karena itu, pada bab pendahuluan memuat latar belakang masalah, rumusan masalah dan tujuan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini, penulis mengemukakan konsep dan atau teori yang menjadi landasan pokok terbentuknya sebuah rancangan berikut prosedur atau langkah-langkahnya secara teoritis.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan permasalahan dan rancangan algoritma/program yang akan dibuat berdasarkan masalah yang ada dan menguraikan tentang bagaimana program dikembangkan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi dan pembahasan program yang dibuat, berisikan uraian tentang jalannya uji coba bertahap program yang dikembangkan.

BAB V PENUTUP

Bagian penutup diisi dengan kesimpulan dan saran atau rekomendasi. Didalamnya, dikemukakan secara singkat masalah-masalah penting dari pembahasan sebelumnya, rekomendasi pada intinya merupakan tindak lanjut yang dikehendaki atas temuan atau masalah-masalah yang belum dibahas dalam karya tulis itu.