

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ini menghasilkan inovasi-inovasi serta perubahan baru. Salah satunya adalah *internet*. *Internet* menurut segi pengetahuan adalah sebuah perpustakaan besar yang didalamnya terdapat jutaan (bahkan milyaran) informasi atau data yang dapat berupa teks, grafik, *audio* maupun animasi dan lain lain dalam bentuk media elektronik. Saat ini, *internet* sudah dapat diakses di seluruh dunia yang penggunanya mulai dari anak-anak hingga orang dewasa.

Kemudahan dan biaya akses yang relatif murah menjadikan *internet* sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan. Melalui *internet* banyak orang dapat mengetahui informasi yang terbaru dalam segala bidang baik itu dalam negeri maupun luar negeri, bahkan dengan *internet* manusia bisa belanja kebutuhan, menjual barang, dan kegiatan lainnya. Bagi perusahaan, instansi, organisasi, maupun individu, *internet* merupakan media atau sarana penyampaian informasi yang tepat. Oleh karena itu *D'laparembais Shop* menggunakan *internet* sebagai sarana penjualan agar lebih mudah di akses oleh banyak orang sehingga dapat memperluas pangsa pasar.

D'laparembais Shop merupakan badan usaha yang bergerak pada pembuatan pakaian bersemangatkan budaya nusantara bertempat di provinsi Daerah Istimewa

Yogyakarta dan merupakan badan usaha yang masih tergolong baru sehingga dibutuhkan penyebaran informasi serta promosi untuk mendapatkan pelanggan. Penyebaran informasi dan promosi tersebut dapat dilakukan dengan pembuatan media *website* yang digunakan tidak hanya sebatas penyebaran informasi dan promosi saja, namun juga dapat dilakukannya jual beli barang dan transaksi.

Salah satu permasalahan yang di hadapi saat ini oleh *D'laparembais Shop* adalah hanya dikenal dikalangan tertentu sehingga untuk mempromosikan dan memperkenalkan produk-produk *D'laparembais Shop* kepada kalangan luas atau masyarakat banyak dibutuhkan waktu yang cukup lama. Media *website* menjadi sangat efektif bagi *D'laparembais Shop* untuk mempromosikan dan memperkenalkan produk-produknya kepada kalangan luas atau masyarakat banyak. Ditambahkannya layanan pembelian secara *online* pada *website* membuat konsumen maupun *client* dapat mengetahui banyak informasi, diantaranya produk maupun desain, pemesanan produk pakaian dan aksesoris secara *online*, serta berbagai informasi yang berkaitan dengan penjualan produk dari berbagai kategori, tanpa harus mendatangi tempat *D'laparembais Shop*. Oleh sebab itu, situs *website* dapat menjadi salah satu cara mempertahankan loyalitas konsumen terhadap *D'laparembais Shop*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka, dapat di ambil rumusan masalah yaitu bagaimana membangun *website E-commerce*

sebagai system informasi serta transaksi penjualan secara online pada produk *D'laparembais Shop*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka *web* yang akan di bangun memiliki batasan masalah sebagai berikut :

1. *Web* yang dibuat hanya berisi kategori produk *D'laparembais Shop* yakni kaos bermotif budaya nusantara
2. *Web* yang dibuat bukan dilakukan dengan pembayaran kartu kredit pembayaran dilakukan dengan mentransfer sejumlah uang ke rekening yang di tunjuk oleh pihak *D'laparembais Shop* hal ini di lakukan berdasarkan kebijakan manajemen *D'laparembaisShop* yang belum mengizinkan adanya pembelian menggunakan kartu kredit
3. *Web* yang dibuat pada *D'laparembais Shop* menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman, *MySQL* sebagai *database* , *Adobe dreamweaver* sebagai *web* dan *database server*
4. Dalam penelitian ini hanya membahas perancangan pembuatan *website* dan tidak membahas keamanan sistem serta ancaman pencurian data

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan baik bagi penulis maupun perusahaan, yaitu:

- a. Bagi perusahaan :
 1. Sebagai salah satu solusi alternatif penjualan bagi konsumen
 2. Memudahkan konsumen dalam efektifitas waktu dengan cara bertransaksi *online*

3. Memperluas pangsa pasar sehingga di harapkan dapat menambah jumlah konsumen
 4. Sebagai sarana informasi kepada konsumen tentang produk yang dijual *D'laparembais shop*
- b. Bagi penulis :
1. Sebagai skripsi guna memenuhi salah satu syarat kelulusan program strata satu di STIMK AMIKOM Yogyakarta
 2. Sebagai penerapan ilmu yang telah diperoleh baik di dalam maupun diluar bangku kuliah
 3. Mengetahui serta memiliki pengalaman dalam perancangan dan pembuatan sebuah *website* berbasis *E-commerce*

1.5 Manfaat Penelitian

1. Sebagai media pemesanan untuk meningkatkan jumlah konsumen atau pelanggan, selain itu juga sebagai media promosi produk-produk yang dibuat sehingga dapat dikenal oleh masyarakat yang lebih luas, yang mencakup berbagai wilayah dan golongan.
2. Agar transaksi penjualan lebih fleksibel
3. Manfaat lainnya yakni sebagai media kampanye budaya di kalangan anak muda agar lebih mengenal budaya serta tradisi nusantara .

1.6 Metode Penelitian

Metode mendapatkan hasil yang diinginkan, maka pengumpulan data yang akurat sangat diperlukan dalam penyusunan laporan skripsi. Karena tanpa

kelengkapan data di lapangan, laporan skripsi akan mengalami hambatan. Sebab data merupakan komponen penyusunan laporan yang paling penting, maka dari itu penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan :

1.6.1 Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat.

1.6.2 Studi Pustaka

Teknik ini mempelajari sistem pembelajaran dengan bersumber dari buku-buku, CD pembelajaran, dan *internet*.

1.6.3 Metode Wawancara

Pengumpulan data ini dilakukan dengan mengadakan tanya jawab langsung dengan pihak yang bersangkutan yakni pemilik *D'laparembais Shop*.

1.6.4 Metode Dokumentasi

Dalam metode ini, penulis mengambil data dari arsip-arsip atau dokumen dari instansi terkait.

1.7 Sistematika Penulisan

Tulisan ini terbagi menjadi lima (5) bab:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini memaparkan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini memaparkan tentang landasan teori yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan skripsi, seperti *software* yang digunakan dan beberapa teori lain yang berkaitan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan memaparkan tentang analisis sistem yang sedang berjalan saat ini dan sistem yang akan dirancang selanjutnya.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan memaparkan tentang implementasi dan analisis hasil uji coba program, hasil-hasil tahapan peneliti dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil uji coba, serta implementasinya.

BAB V : KESIMPULAN

Bab ini akan memaparkan kesimpulan, keterbatasan dan saran-saran yang dapat digunakan untuk pengembangan sistem lebih lanjut.