

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring kemajuan teknologi yang berkembang pesat, manusia semakin di permudah pekerjaannya dengan teknologi yang serba modern dan serba canggih. Hampir semua pekerjaan dilakukan dengan sistem komputerisasi. Dengan adanya internet membuat hubungan antar manusia semakin dekat dan memberi manfaat yang besar. Begitu halnya dengan sebuah Perseroan Terbatas (PT) atau *Commanditaire Vennootschap* (CV) yang bergerak dibidang penjualan. Karena sebuah perusahaan harus dapat membuat layanan informasi dan promosi dengan baik untuk menarik perhatian konsumen. Disamping informasi yang akurat, cepat, dan mudah, informasi yang disampaikan harus dikemas dengan menarik. Kemajuan teknologi informasi ini terlihat semakin pesat pada pengembangan internet. Bicara tentang internet, pasti tidak lepas dari sebuah website. Website digunakan untuk mengenalkan suatu produk atau jasa layanan atau yang disebut dengan promosi sebuah perusahaan kepada para pengguna internet. Untuk itu website yang ditampilkan haruslah memiliki interface yang bagus, menarik, dan dinamis sesuai dengan bidang yang dikelola oleh sebuah perusahaan.

CV. Nusantara Computer merupakan perusahaan yang bergerak dibidang penjualan *personal computer* (PC), notebook, dan aksesoris. Sebelumnya CV. Nusantara Computer hanya menawarkan dan menjual secara *offline* sehingga aktivitas jual-beli yang dilakukan menjadi terbatas. Transaksi yang dilakukan

hanya berjalan satu arah yaitu *cash order delivery* (COD) dan kurangnya promosi membuat CV. Nusantara Computer kurang begitu dikenal di masyarakat. Oleh karena itu muncul ide untuk mempromosikan bisnis ini secara online atau yang lebih dikenal dengan *e-commerce* agar mempermudah akses transaksi kepada pembeli. Selain itu juga agar pengunjung mengetahui update informasi seperti ketersediaan barang dan harga tanpa harus datang secara langsung ke toko.

Dari penjelasan latar belakang masalah di atas, membuat penulis ingin merancang suatu aplikasi *e-commerce* yang ditujukan untuk CV. Nusantara Computer untuk menambah daya saing. Oleh karena itu, akan dibuat sebuah aplikasi yaitu "**Rancang Bangun *E-commerce* Untuk Penjualan Komputer Pada CV. Nusantara Computer**" dengan menggunakan Adobe Dreamweaver CS3, XAMPP, Mozilla Firefox, dan Adobe Photoshop CS3. Melalui aplikasi rancang bangun *e-commerce* ini konsumen dapat lebih mudah untuk mendapatkan informasi tentang ketersediaan jenis barang, harga barang, biaya pengiriman, lokasi CV, profil CV, serta tata cara pembelian. Dengan aplikasi *e-commerce*, CV. Nusantara Computer dapat memperluas daerah pemasaran tanpa harus mengeluarkan biaya lebih mahal. Dengan demikian, aplikasi *e-commerce* dapat menjadi alternatif untuk memenangkan dunia persaingan dalam bisnis penjualan peripheral dan aksesoris komputer.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang di atas, dapat diambil suatu rumusan masalah yang akan menjadi pembahasan penelitian yaitu bagaimana

merancang dan membangun sebuah web e-commerce pada CV. Nusantara Computer.

1.3 Batasan Masalah

Pada batasan masalah ini penulis membatasi permasalahan sekitar pembuatan website e-commerce sebagai media informasi dan pemasaran. Pembayaran dilakukan melalui transfer via bank dengan mentransfer uang sebesar harga barang yang diinginkan ke rekening yang ditunjuk oleh Cv. Nusantara Computer dan ditambah biaya pengiriman. Informasi yang diolah di website antara lain :

1. Informasi tentang barang
2. Informasi tentang pemesanan
3. Informasi tentang konfirmasi pembayaran
4. Informasi tentang pengiriman barang
5. Informasi tentang admin
6. Informasi tentang ongkos kirim

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis melakukan penelitian yaitu untuk membuat website rancang komputer pada CV. Nusantara Computer sehingga dapat memperluas daerah pemasaran tanpa harus mengeluarkan biaya lebih mahal dan dapat menjadi alternatif untuk memenangkan dunia persaingan dalam bisnis penjualan periperal

dan aksesoris komputer. Selain itu tujuan penelitian ini sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana di Strmik Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini untuk mempermudah konsumen dalam berbelanja, bertransaksi barang, memesan barang, serta melihat update informasi ketersediaan barang di CV. Nusantara Computer.

1.6 Metodologi Penelitian

Sistematika penelitian terdiri dari dua tahap yaitu :

1. Tahap Studi Pustaka

Merupakan metode pengumpulan data sebelum ke lapangan dengan membaca referensi untuk membantu menunjang penelitian dan untuk melengkapi data yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

2. Tahap Pengumpulan Data lapangan

Dalam melakukan pengumpulan data lapangan penulis melakukan pengamatan langsung di lapangan untuk menganalisa kelebihan dan kekurangan dari CV. Nusantara Computer sehingga dapat memberikan solusi untuk mencapai tujuan dan manfaat penelitian.

1.7 Perangkat Lunak

Perangkat lunak (software) yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian ini antara lain :

1. XAMPP
2. NOTEPAD ++
3. ADOBE PHOTOSHOP
4. GOOGLE CHROME

1.8 Sistematika Penulisan

Gambaran secara garis besar mengenai hal-hal yang akan dibahas dalam laporan skripsi ini terdiri dari lima bab, masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

1. Bab I. Pendahuluan

Dalam bab ini penulis menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan metodologi penelitian.

2. Bab II. Landasan Teori

Dalam bab ini membahas berbagai konsep dasar teori yang mendukung penulisan skripsi diantaranya ecommerce, website, perangkat lunak yang digunakan, dan bahasa pemrograman yang dipakai.

3. Bab III. Analisis dan Perancangan Sistem

Dalam bab ini berisi tentang analisis sistem dan perancangan sistem web e-commerce CV. Nusantara Computer yang digunakan untuk titik ukur apakah sistem yang sudah ada hanya perlu dimodifikasi atau harus ada sistem baru yang dibangun untuk mempermudah dalam proses penjualan.

4. BAB IV, Implementasi dan Pembahasan Sistem

Dalam bab ini berisi implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat mulai dari pengimplementasian database dan pengimplementasian program secara keseluruhan untuk selanjutnya dilakukan pengujian sehingga diketahui apakah sistem sudah memenuhi syarat atau masih terdapat kesalahan maupun kekurangan pada program yang telah dibuat.

5. BAB V, Penutup

Dalam bab ini berisikan tentang kesimpulan dari penelitian dan saran yang ditujukan pada pihak yang terkait.

6. Daftar Pustaka

Berisi tentang daftar yang mencantumkan spesifikasi sebuah buku yang meliputi judul buku, nama pengarang buku, penerbit buku tersebut dan informasi lain yang terkait.