

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi terus berkembang dengan cepat dan merata di berbagai hal. Khususnya penggunaan e-commerce yang banyak diterapkan berbagai perusahaan, karena diyakini dapat menjadikan pemasaran produk menjadi lebih efektif dan efisien.

Dewasa ini banyak diketahui bahwa banyak perusahaan kecil, menengah, maupun besar menggunakan teknologi informasi untuk menunjang perkembangan perusahaan. Perusahaan tersebut yakin dalam penggunaan teknologi informasi saat ini khususnya pada bidang bisnis akan banyak memberikan kenyamanan hingga berbagai kemudahan dalam memantau bahkan mengatur alur bisnis. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya kenaikan laba perusahaan yang ada saat ini dengan menggunakan aplikasi teknologi informasi tersebut untuk bisnis.

Dengan adanya ini perusahaan yang baru mampu bersaing dengan perusahaan yang telah ada sebelumnya. Keberadaan teknologi informasi untuk bisnis ini atau sering disebut dengan e-commerce telah membantu bagi perkembangan industri kecil dalam membangun serta memperluas jaringan pemasaran produk.

Kickclick Design Solution merupakan sebuah perusahaan baru yang bergerak dibidang desain grafis. Sistem yang akan dikembangkan untuk

menunjang perkembangan perusahaan ini adalah e-commerce, yang diharapkan bisa untuk meningkatkan dan memperluas pangsa pasar.

Kekurangan dari sistem pemasaran sebelumnya adalah masih menggunakan cara yang kurang efektif, dimana penjualan dan penawaran produk harus ditawarkan dari mulut ke mulut atau melalui tatap muka secara langsung. Kondisi seperti ini membuat penjualan diluar kota bahkan luar pulau kurang lancar dikarenakan biaya transportasi.

Dari permasalahan di atas penulis mencoba merancang sebuah sistem penjualan online atau yang biasa disebut dengan e-commerce yang nantinya diharapkan dapat memperbaiki kekurangan tersebut, dimana pelanggan khususnya yang berada di tempat yang jauh bisa memesan produk yang disediakan perusahaan dengan melakukan transaksi jarak jauh tanpa harus bertatap muka secara langsung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dapat didefinisikan adalah bagaimana merancang sistem penjualan online berbasis web atau e-commerce untuk menunjang kemudahan transaksi dan perluasan pasar pada Kickclick Design Solution.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari terlalu melebarnya objek penelitian, maka di butuhkan batasan masalah, antara lain :

- 1) Perancangan dan pembuatan e-commerce sebagai media penawaran produk dan pemesanan produk dengan transaksi online guna memperbaiki metode sebelumnya yang masih menggunakan metode manual.
- 2) Informasi dan menu yang di sediakan dalam website ini meliputi :
 - a) Home
 - b) About
 - c) Produk
 - d) Pemesanan
 - e) Pembayaran
 - f) Contact
- 3) Dalam pembuatan sistem penjualan berbasis web tersebut. Digunakan server Apache dengan database server MySQL menggunakan script PHP, software pendukung Adobe Dreamweaver CS, Adobe Photoshop CS.
- 4) Pengunjung web tidak perlu melakukan login, tetapi cukup dengan mengisi data lengkap di form pemesanan bilamana akan melakukan transaksi.
- 5) Sistem penjualan berbasis web ini digunakan hanya untuk melakukan transaksi dalam bentuk jasa desain, bukan dengan produk yang berbentuk fisik.
- 6) Pemberitahuan pemrosesan produk dilakukan dengan pengiriman email dari admin ke pelanggan.
- 7) Penggunaan fungsi login hanya bisa dilakukan oleh admin dan pemilik.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

- 1) Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya pemrograman web.
- 2) Merancang sistem penjualan online berbasis web atau e-commerce yang digunakan sebagai penunjang kemudahan pelanggan bertransaksi serta perluasan pangsa pasar dari Kickclick Design Solution.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

A. Bagi Penulis

- 1) Memperoleh gelar Sarjana Komputer (S. Kom)
- 2) Mengetahui serta memahami konsep pemasaran dan transaksi penjualan melalui penggunaan e-commerce .

B. Bagi Perusahaan

- 1) Perancangan e-commerce yang diperuntukkan Kickclick Design Solution diharapkan bisa memberikan cara penawaran produk serta penjualan yang lebih efektif dan efisien.
- 2) Mempermudah untuk perluasan pasar hingga keluar daerah.

C. Bagi Masyarakat

- 1) Memberikan kemudahan bagi konsumen dalam memilih dan memesan suatu produk yang ditawarkan oleh perusahaan.

- 2) Konsumen yang berada diluar daerah tidak perlu datang ke perusahaan untuk melakukan negosiasi dan transaksi produk.

1.6 Metode Penelitian

Metode-metode yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir skripsi ini adalah :

A. Pengumpulan Data

Metode ini adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan secara langsung dari tempat kejadian. Dalam metode pengumpulan data terdapat beberapa metode-metode yang menunjang pembentukan aplikasi, antara lain sebagai berikut:

- 1) Metode Observasi

Dengan melakukan observasi atau penelitian langsung pada objek penelitian yaitu Kickclick Design Solution.

- 2) Metode Studi Pustaka

Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi tambahan dengan membaca dan meringkas berbagai macam buku koleksi pribadi maupun koleksi beberapa perpustakaan.

- 3) Referensi Internet

Dengan membaca dan meringkas informasi dari internet yang bisa di jadikan referensi dalam penulisan dan perancangan sistem e-commerce.

- 4) Metode Wawancara

Dengan melakukan tanya jawab langsung dengan pihak yang terkait dengan masalah yang di teliti.

B. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Langkah-langkah dari metode ini sebagai berikut :

- 1) Analisis, menganalisis permasalahan yang muncul dan menentukan spesifikasi kebutuhan atas sistem yang dibuat.
- 2) Perancangan, merancang perangkat lunak berdasarkan hasil analisis yang ada.
- 3) Pengkodean, mengimplementasikan hasil rancangan ke dalam software pembangun program aplikasi.
- 4) Pengujian, menguji perangkat lunak yang telah dibuat pada langkah pengkodean.

1.7 Sistematika Penulisan

Gambaran umum sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan Teori menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan oleh penulis sebagai dasar penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menjelaskan tentang gambaran umum objek penelitian, analisis, rancangan implementasi, dan proses pembuatan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang perancangan sistem dan implementasi. Perancangan system menggunakan DFD (*Data Flow Diagram*) dan ERD (*Entity Relational Diagram*). Implementasi menggunakan MySQL sebagai DBMS-nya dan PHP Sebagai bahasa pemrogramannya.

BAB V PENUTUP

Merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dan saran yang digunakan dalam pengembangan yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

