

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

E-Commerce merupakan sarana yang sangat praktis efektif dan efisien sebagai penunjang pengembangan bisnis dalam dunia perdagangan. Selain kemudahan yang akan didapatkan oleh *customer* sebagai pencari produk, juga memberikan banyak manfaat bagi perusahaan yang memanfaatkan *E-Commerce*.

Sektor perdagangan baik pada bisnis swasta (*private*) maupun bisnis umum (*public*) membutuhkan banyak kegiatan promosi untuk memperkenalkan perusahaannya. Dengan adanya pemanfaatan *E-Commerce*, perusahaan tersebut dapat mengurangi jumlah sales promotion yang biasanya langsung turun kelapangan, yang tentunya membutuhkan biaya mahal. Selain itu kita dapat menghemat penggunaan kertas baik pada pembuatan brosur katalog maupun poster, menghemat biaya dan menghemat waktu.

Pada Gratia Craft dalam melakukan promosi produk masih menggunakan metode lama, yaitu menggunakan brosur, catalog dan pendekatan pribadi dengan toko toko besar untuk menitipkan barangnya. Hal tersebut merupakan kendala dalam pengembangan usaha, karena selain membutuhkan waktu yang banyak untuk mengadakan kegiatan promosi juga membutuhkan dana yang banyak untuk pengadaan kebutuhan promosi.

Setelah melakukan peninjauan dari permasalahan yang ada maka penulis terdorong untuk mengadakan penelitian pada Gratia Craft tentang "*Perancangan dan Implementasi E-Commerce pada Gratia Craft*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dijelaskan diatas, maka dapat diketahui pokok permasalahan dalam penelitian ini yaitu: bagaimana dapat merancang sebuah website yang dapat digunakan sebagai media promosi pada Gratia Craft?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka penulis membuat batasan masalah hanya pada pembuatan website sebagai media promosi yang saat ini dibutuhkan agar tidak meluas dan lebih fokus. Adapun batasan masalah adalah sebagai berikut:

- a. Sistem promosi berbasis website akan berisi informasi tentang produk-produk yang tersedia di Gratia Craft.

Sistem ini akan dibuat menggunakan bahasa pemrograman web yaitu php dan menggunakan database MySQL.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun web sebagai media promosi pada toko Gratia Craft dengan memanfaatkan perkembangan teknologi internet dengan perancangan website *e-commerce*.
2. Agar dapat mengimplementasikan pengetahuan di bidang pemrograman web untuk dapat diaplikasikan langsung pada toko Gratia Craft.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Diharapkan dapat memiliki jangkauan promosi yang lebih luas baik secara global (mendunia).
- b. Agar dapat menghemat penggunaan dana pada bagian promosi yang dapat dialokasikan untuk mengadakan perluasan pembangunan toko.
- c. Diharapkan dapat menghemat penggunaan kertas untuk pembuatan katalog, brosur dan poster.
- d. Agar dapat memudahkan *customer* dalam berbelanja, sehingga tidak harus meluangkan waktu untuk mengunjungi toko tersebut.

1.6 Metodologi Penelitian

Langkah-langkah pengumpulan data yang dilakukan guna mendapatkan berbagai informasi yang digunakan untuk membangun website ini diantaranya:

- a. Metode Observasi

Pada tahap ini dilakukan survei lapangan dengan melihat manajemen sistem promosi yang sedang digunakan oleh toko aksesoris Gratia Craft.

b. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara bertatap muka langsung dengan narasumber, dalam hal ini owner Gratia Craft dan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan penulisan penelitian.

c. Metode Kepustakaan

Metode yang mengacu pada buku-buku yang dijadikan pedoman untuk mendapatkan kajian teoritis sebagai dasar teori didalam melakukan analisis perancangan dari system yang sedang berjalan dan untuk pengumpulan data dilakukan dengan membaca Produk dan literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang ada.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan pada tugas akhir ini terdiri dari 5 bab, yaitu:

BAB I: PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan tugas akhir, manfaat tugas akhir, metode penelitian, pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Berisi penjelasan mengenai teori – teori yang mendukung dalam pembuatan tugas akhir. Diantaranya penjelasan mengenai istilah informasi,

pemasaran, basis data dan software-software yang digunakan untuk merancang web ini.

BAB III: TINJAUAN UMUM

Pada bab ini akan membahas dan menjelaskan tentang sejarah, visi dan misi serta struktur pada Gratia Craft.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai implementasi perangkat lunak dalam bentuk kode-kode program serta hasil pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

BAB V: PENUTUP

Pada bab penutup ini berisi kesimpulan dan saran yang dibuat oleh penulis mengenai Tugas Akhir, yang ditujukan untuk pengembangan system kedepannya.

1.8 Jadwal Kegiatan

Rancangan pembuatan Jadwal Kegiatan (*Time Schedule*) dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah 4 bulan. Agenda kegiatan dimulai dari bulan November 2012 sampai dengan Februari 2013. Untuk rincian jadwal kegiatan adalah sebagai berikut:

Table 1.1 Jadwal Kegiatan

No	Kegiatan	November 2012			Desember 2012				Januari 2013					
		II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II
1.	Pengumpulan Data													
2.	Identifikasi Masalah													
3.	Analisis Kebutuhan Sistem													
4.	Membuat Rancangan Sistem													
5.	Implementasi Program													
6.	Uji Coba Program (testing)													
7.	Desain Rancangan, Code program													
8.	Penulisan Laporan TA													