

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, teknologi internet telah banyak memberikan kemudahan bagi para pelaku usaha untuk memperkenalkan produk-produk dagangannya lewat internet. Sebelum adanya internet para pelaku usaha sering mempromosikan barang dagangannya lewat email, mailing list, atau forum-forum yang ada di internet, kini para pelaku usaha semakin dimudahkan dengan munculnya berbagai layanan fasilitas blog atau toko online di internet. Di sisi konsumen, kehadiran situs-situs maupun blog toko online di internet dirasa cukup sangat membantu karena konsumen semakin dimudahkan untuk mencari berbagai jenis barang yang dibutuhkan. Selain lebih murah konsumen tidak harus pergi langsung ke toko tersebut agar mendapat barang yang mereka cari. Cukup dengan komputer yang terkoneksi dengan internet, maka konsumen bias melihat-lihat berbagai situs maupun blog toko online yang menawarkan aneka barang menarik dengan harga yang terjangkau. Keberadaan fasilitas jual beli barang lewat blog toko online di internet terasa sangat menguntungkan karena selain menghemat waktu, biaya dan juga lebih praktis.

Pembeli dan pedagang tidak perlu harus saling bertemu, karena bias jadi pembeli dan pedagang dipisahkan oleh jarak yang sangat jauh. Bagi pedagang

keberadaan fasilitas jual beli barang lewat internet yang difasilitasi oleh situs *e-commerce* atau toko online memudahkan mereka untuk memperluas jangkauan daerah pemasaran, memperluas segmen pasar konsumen, menjaring konsumen yang lebih banyak dalam waktu yang relatif singkat, serta adanya kemungkinan untuk memperluas jaringan pemasaran dengan menjalin kerjasama perdagangan dengan sesama pedagang ataupun distributor barang khususnya distributor penjualan gadget. Dan sebuah perusahaan akan mendapat keuntungan yang lebih jika perusahaan itu mempunyai sebuah layanan situs *e-commerce* atau toko online

penjualan produk yang mereka jual sangat cepat dibanding dengan penjualan barang secara manual. Karena penjualan dengan toko online bias mencakup seluruh kawasan bahkan mencakup seluruh dunia.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Kemajuan dukungan teknologi sangat bermanfaat dalam membantu peningkatan penjualan gadget pada toko online PARADHISE SHOP dalam mencapai visi dan misi serta sasaran pemasaran hasil produk gadget yang dipasarkan secara online, untuk itu penulis mencoba membuat layanan informasi jual beli dalam bentuk toko online.

Berdasarkan latar belakang masalah dapat ditarik kesimpulan bahwa rumusan masalah yaitu bagaimana membuat media informasi mengenai penjualan secara online pada sebuah gadget dengan memanfaatkan teknologi website *e-commerce* agar mampu menggambarkan secara jelas tentang produk gadget dan

jenis apa saja yang ditawarkan dari PARADHISE SHOP agar mampu menarik minat customer.

Adapun perumusan masalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana pelanggan dapat melakukan transaksi pembayaran buku dengan mudah dari pada metode transaksi pembayaran yang lama.
- 2) Bagaimana memanfaatkan situs *e-commerce* untuk memperluas usaha yang mendukung kompatibilitas perangkat pengakses yang lebih luas sebagai media penjualan yang efektif dan efisien secara online.
- 3) Bagaimana membangun aplikasi elektronik commerce (*e-commerce*) penjualan gadget berbasis toko online pada PARADHISE SHOP.

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam membuat situs *e-commerce* pada PARADHISE SHOP, penulis hanya akan membatasi hal sebagai berikut :

Informasi seputar gadget terbaru atau produk yang ada pada toko ini.

- 1) Situs *e-commerce* ini melayani transaksi penjualan online untuk semua jenis gadget yang disediakan di PARADHISE SHOP.
- 2) Bahasa pemrograman menggunakan php dan Mysql.
- 3) Software yang digunakan Dreamweaver fitur-fitur yang ada cukup lengkap dalam pembuatan tampilan tema juga sangat mudah dan praktis.

- 4) Software photoshop sebagai pembuatan desain halaman utama website pada toko ini.
- 5) Sistem pembayaran yang digunakan adalah transfer bank dan cash on dilevery.
- 6) Barang yang dikirim hanya ditujukan ke alamat pelanggan sesuai alamat saat melakukan pendaftaran.
- 7) Data yang diolah administrator mencakup pengolahan data admin, data pelanggan, jenis gadget, dan transaksi penjualan gadget.
- 8) Interface bagi administrator dibuat berbasis web agar lebih memudahkan administrator.

#### **1.4 Tujuan dan manfaat**

Tujuan pembuatan skripsi ini adalah untuk membangun system informasi promosi secara online berbasis web *e-commerce* atau toko online. Dengan adanya system seperti ini diharapkan masyarakat dapat dimudahkan dalam hal order atau pembelian barang. Dan system ini sangat efektif dan efisien disbanding dengan penjualan secara manual .

Manfaat penelitian ini adalah :

##### **1) Bagi Penulis**

- Untuk menerapkan dan mengembangkan pengetahuan yang telah diperoleh selama mengikuti perkuliahan serta sebagai sarana pembelajaran yang lebih baik.

- Serta mampu mengimplementasikan kepada masyarakat bahwa penelitian ini begitu besar manfaatnya bagi mereka yang ingin membuat atau mendirikan sebuah situs *e-commerce* atau toko online.

## 2) Bagi Perusahaan

- Untuk memudahkan perusahaan melakukan kegiatan promosi dan informasi serta transaksi kepada customer. Sehingga pelayanan seperti ini diharapkan mampu dan bisa memudahkan customer untuk mengetahui layanan dan jasa yang di tawarkan pada toko PARADHISE SHOP.
- Serta memesan produk yang di inginkan dan perusahaan meningkatkan layanana yang lebih baik terhadap konsumen.

## 3) Bagi Mahasiswa

Mahasiswa dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan mahasiswa,serta dapat mengaplikasikan pengetahuan setelah menempuh perkuliahan khususnya perkuliahan yang berhubungan dengan *e-commerce* dan e-bisnis.

## 1.5 Metode Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian khususnya untuk memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan,maka di gunakan bebrapa metode pengumpulan data,yaitu :



### 1) Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan mengamati serta langsung memecahkan permasalahan dan Peneliti telah menguraikan fokus yang ditemukan, sehingga diperoleh data yang lebih rinci, peneliti telah menemukan karakteristik, perbedaan dan persamaan antar kategoripada toko PARADHISE SHOP.

### 2) Metode Interview / Wawancara

Metode Pengumpulan data dengan cara berhubungan langsung dengan subjek penelitian dan mendapatkan jawaban-jawaban atas berbagai pertanyaan di ajukan.Serta mengumpulkan data sekaligus menguji kredibilitas data dengan berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang ada.

### 3) Studi Pustaka

Untuk mendukung pengembangan situs *e-commerce* ini ,di gunakan metode pustaka sebagai sumner referensi.Pustaka yang di gunakan berupa buku-buku referensi,karya tulis,dokumen yang relevan,media internet,CD pembelajaran yang berhubungan dengan pembuatan situs *e-commerce* .Serta mengambil beberapa tutorial dari internet untuk lebih mendukung dalam pengembangan situs *e-commerce* atau toko online itu sendiri sendiri.

### 4) Metode Sampling

Penelitian mengambil bebrapa contoh data yang berhubungan dengan objek penelitian yang akan di gunakan.Serta penelitian yang dilakukan terhadap objek

dilakukan dengan sebaik-baiknya agar memperoleh hasil informasi yang lebih akurat.

## **1.6 Sistematika penulisan**

Untuk memenuhi persyaratan penulisan karya tulis skripsi maka perlu disusun dengan kerangka kerja secara sistematis agar dapat memberikan kemudahan dalam mewujudkan penulisan karya tulis yang baik. Adapun sistematika dari penulis karya tulis ini dikelompokkan dalam beberapa web dengan perincian pembahasan sebagai berikut :

### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

### **2. BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang digunakan untuk perancangan system, mulai dari konsep *e-commerce*, perancangan system, dan teknologi pada toko online.

### **3. BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas tentang analisis dan perancangan system, terdiri dari analisis system, analisis dan rancangan table, rancangan perangkat lunak yang terdiri dari spesifikasi kebutuhan dan deskripsi perangkat lunak. Serta mengenai analisis desain system yang digunakan mulai dari analisis

kebutuhan,fasilitas,perancangan toko online atau *e-commerce* yang digunakan hingga desain antar muka.

#### **4. BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM**

Bab ini membahas mengenai implementasi program,gambaran umum dan pengujian system menjadi aplikasi *e-commerce* atau toko online penjualan gadget dengan fitur-fitur yang ada pada tampilan halaman website.

#### **5. BAB V PENUTUP**

Bab ini kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang sebaiknya dilakukan untuk penelitian selanjutnya.

