

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi, telekomunikasi dan komputer di era globalisasi semakin pesat, sesuai kebutuhan seiring dengan perkembangan jaman yang lebih modern dan perkembangan informasi yang sangat pesat. Apalagi saat ini adanya jaringan informasi yang dapat menjelajah ke seluruh dunia yaitu Internet. Internet merupakan kebutuhan manusia yang sangat penting dewasa ini guna memperoleh informasi yang seluas-luasnya Informasi yang akurat, relevan, tepat, cepat mendukung dalam hal pemasaran. Informasi salah satunya dapat dan disebar luaskan melalui web.

Aplikasi berbasis web mampu memberikan informasi menjadi lebih cepat, tepat, dan akurat. Sebagai contoh website dapat digunakan sebagai media pemasaran, informasi, komunikasi. Website juga sangat cocok untuk mengenalkan kepada masyarakat luas tentang berbagai produk yang dihasilkan oleh sebuah perusahaan.

Star Notebook Service sebagai toko penjualan aksesoris, sparepart notebook dan melayani service notebook masih menerapkan sistem penjualan secara langsung. Penjualan komputer yang bersifat langsung mengharuskan para konsumen berkunjung ke toko untuk melakukan pembelian. Hal ini tentu saja akan memakan waktu biaya yang lebih apabila toko yang dikunjungi berada jauh dari rumah, Hal ini menyebabkan sistem yang sedang berjalan tidak dapat menjangkau konsumen di luar yogyakarta dengan baik Kurangnya informasi

tentang komputer dan pelayanan penjualan oleh Star Notebook Service maka berdampak pada tingkat penjualan dan kepuasan pelanggan.

Dari penjelasan di atas, sangat tepat jika *e-commerce* diterapkan pada Star Notebook Service untuk menambah daya saing. Melalui aplikasi *e-commerce* konsumen dapat lebih mudah untuk memudahkan konsumen dalam melakukan transaksi pembelian dan konsumen dari luar kota dapat terlayani lebih baik oleh Star Notebook Service.

CodeIgniter adalah aplikasi open source yang berupa framework dengan model MVC (Model, View, Controller) untuk membangun website dinamis dengan menggunakan PHP. CodeIgniter memudahkan developer untuk membuat aplikasi web dengan cepat dan mudah dibandingkan dengan membuatnya dari awal.

Dengan melihat permasalahan yang ada dan keunggulan dari internet, dapat diberikan sebuah solusi dengan membuat aplikasi *e-commerce* berbasis CodeIgniter.

Pembuatan aplikasi ini dibahas sebagai skripsi dengan judul **"RANCANG BANGUN E-COMMERCE PADA STAR NOTEBOOK SERVICE YOGYAKARTA BERBASIS CODEIGNITER"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang disajikan di atas, permasalahan yang sering dihadapi user dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat sistem pemesanan produk berbasis web pada Star Notebook Service secara online ?

2. Bagaimana cara merancang sebuah web yang berguna untuk penyebaran informasi yang berkaitan dengan Star Notebook Service ?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah tidak menyimpang dari topik yang dibahas maka diambil batasan – batasan :

1. Website E-commerce dirancang untuk melakukan pemesanan produk dan pembayarannya melalui transfer rekening bank.
2. Konfirmasi pembayaran dilakukan secara online dengan login terlebih dahulu.
3. Layanan Pengiriman barang menggunakan jasa pengiriman dari pihak ketiga seperti JNE, TIKI.
4. Fitur yang disertakan dalam aplikasi e-commerce ini adalah :
 - a. Manajemen Kategori.
 - b. Manajemen Produk.
 - c. Shopping Cart.
 - d. Manajemen data pelanggan.
 - e. Informasi status service notebook.
5. Software yang digunakan adalah Xampp 1.7.3 (Apache sebagai web server dan Mysql sebagai database server), Macromedia Dreamweaver 8 sebagai script editor.

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Penulls

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah :

1. Membantu masyarakat luas untuk mendapatkan informasi tentang Star Notebook.
2. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan jenjang STRATA I pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Menerapkan mempraktekan teori yang didapatkan selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.sekaligus

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dilakukan adalah :

1.5.1 Bagi Mahasiswa

1. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan sebagai penerapan ilmu di dunia nyata.
2. Untuk meningkatkan kreatifitas menciptakan suatu karya dengan memanfaatkan teknologi komputer dalam lingkup dunia internet melalui world wide web.
3. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan bidang teknologi informasi.

1.5.2 Bagi Star Notebook

Aplikasi web ini bisa dijadikan sebagai sarana alternatif dalam

meningkatkan daya jual produk-produk Star Notebook Service dan memudahkan konsumennya dalam pemesanan.

1.5.3 Bagi Masyarakat :

Memberikan informasi kepada masyarakat tentang Star Notebook Service dan produk yang dijualnya.

1.6 Metode Penelitian

1. Studi Pustaka

Merupakan upaya pengumpulan data dan teori melalui buku-buku, surat kabar serta sumber informasi non manusia sebagai penunjang penelitian (seperti dokumen, agenda, hasil penelitian, catatan, klipping, jurnal) yang berkaitan perancangan aplikasi e-commerce.

2. Wawancara

Metode yang langsung bertanya pada narasumber yang terkait.

3. Metode Kearsipan

Metode pengumpulan data yang diperoleh dari buku – buku atau dokumen yang berasal dari suatu objek penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam lima bab, masing – masing akan dirincikan masalahnya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan tentang teori atau kajian pustaka mengenai seputar website yang digunakan sebagai landasan dalam perancangan dan membahas tentang sejarah internet dan gambaran umum software dan informasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisa sistem lama,kebutuhan sistem yang meliputi kebutuhan sistem fungsional dan kebutuhan sistem non fungsional, kemudian analisa studi kelayakan yang meliputi kelayakan teknis, kelayakan operasional, dan kelayakan hukum. Selain itu pada bab ini juga dijelaskan mengenai perancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba program. Bab IV ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik. Selain itu, sebaiknya hasil penelitian juga dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu yang sejenis atau keadaan sebelumnya.

BAB V PENUTUP

