

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat saat ini menghasilkan inovasi dan perubahan baru. Salah satu bidang pengetahuan yang berkembang sangat pesat saat ini adalah internet. Saat ini internet sudah bisa diakses dari seluruh penjuru dunia mulai dari anak-anak sampai orang dewasa.

Kemudahan dan biaya akses yang relatif murah menjadikan internet sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan utama. Dengan internet kita bisa mengetahui informasi yang terbaru dalam segala bidang baik itu dalam negeri maupun luar negeri, bahkan dengan internet manusia bisa belanja kebutuhan, menjual barang, dan kegiatan lainnya. Bagi perusahaan atau instansi maupun organisasi, internet merupakan media informasi atau iklan yang bisa dibilang sangat murah.

Informasi merupakan salah satu kebutuhan masyarakat yang utama di era yang modern ini. Informasi dapat disebarkan dan dipertukarkan antara salah satu pihak dengan pihak lain untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia. Dalam era globalisasi saat ini, sebuah perusahaan yang bergerak dibidang penyedia produk pakaian dan aksesoris dituntut untuk selalu mengikuti

perkembangan teknologi yang semakin pesat sehingga mampu bersaing untuk memenangkan persaingan dengan perusahaan lain. Internet menjadi pilihan untuk mendapatkan, menyebarkan dan bertukar informasi karena dapat diakses kapan dan dimanapun dengan biaya yang relatif murah dibandingkan menggunakan media yang lain.

Tik Tak Digital merupakan badan usaha yang bergerak pada pembuatan pakaian dan aksesoris yang berada di Yogyakarta provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Oleh karena itu sangat dibutuhkan media *web* yang berbasis *E-commerce* sebagai media informasi dan transaksi. Dengan ditambahkannya layanan pembelian secara *online* pada *web* maka konsumen maupun *client* dapat mengetahui banyak informasi, diantaranya produk maupun desain, pemesanan produk pakaian dan aksesoris secara *online*, serta berbagai informasi tentang produk pakaian dan aksesoris dari berbagai kategori tanpa harus datang langsung ke Tik Tak Digital. Oleh sebab situs *web* bisa menjadi salah satu cara mempertahankan loyalitas konsumen terhadap Tik Tak Digital.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diambil rumusan masalah, bagaimana membangun sebuah *web* yang menyajikan mendapatkan informasi produk pakaian dan aksesoris serta dapat melakukan transaksi pemesanan secara *online*?

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, Maka web yang akan dibangun memiliki batasan masalah sebagai berikut:

- *Web* akan berisi kategori produk: Kaos T-shirt, Kemeja, Jaket, jam dinding, gelas.
- *Web* yang akan dibuat bukan dengan melakukan kartu kredit, pembayaran dilakukan dengan mentransfer sejumlah uang sebesar harga produk barang yang akan dibeli ke rekening yang ditunjuk oleh pihak Tik Tak Digital yang Hal ini dilakukan berdasarkan kebijakan manajemen Tik Tak Digital yang belum menginginkan adanya transaksi melalui kartu kredit.
- *Web* pada Tik Tak Digital menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman, My SQL sebagai database, Adobe dreamweaver CS 5 sebagai *web editor*. Adobe Photoshop CS 5 sebagai desain grafis. Apache sebagai *web server* dan database server, Mozilla Firefox 4 sebagai *web browser*.
- dalam sisten ini tidak membahas mengenai keamanan sistem dari ancaman hacking dan pencurian data

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan baik untuk penulis , yaitu:

- Untuk penyusunan skripsi sebagai syarat kelulusan program Strata I pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Membuat aplikasi *E-commerce* untuk memudahkan konsumen dalam membeli produk-produk Tik Tak Digital Yogyakarta.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

- a. Sebagai media pemesanan untuk meningkatkan jumlah konsumen atau pelanggan, selain itu juga sebagai media promosi produk-produk yang dibuat sehingga dapat dikenal oleh masyarakat yang lebih luas, yang mencakup berbagai wilayah dan golongan,
- b. Manfaat lainnya yang di dapat dari penelitian adalah lebih mudah mengetahui seberapa perkembangan penjualan dan pembelian yang terjadi di Tik Tak Digital Yogyakarta.

#### 1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data sebagai penyusunan laporan skripsi ini, digunakan beberapa metode diantaranya adalah :

- a. Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat.

b. Studi pustaka

Teknik ini mempelajari sistem pembelajaran dengan bersumber dari buku-buku, CD pembelajaran, dan internet.

c. Metode wawancara

Yaitu dalam pengumpulan data ini dilakukan dengan mengadakan tanya jawab langsung dengan pihak yang bersangkutan yakni pemilik Tik Tak Digital.

d. metode dokumentasi

yaitu dalam metode ini penyusun mengambil data dari arsip-arsip atau dokument dari instansi terkait.

e. Metode kepustakaan

Yaitu penelitian dengan mengambil bahan-bahan dari kepustakaan serta sumber lain yang ada hubungannya dengan masalah yang diteliti, sehingga dapat diperoleh landasan teori dalam menganalisa data yang ada dalam pembuatan skripsi ini.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan :

**Bab I Pendahuluan**

Pertama adalah Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Pengumpulan Data, dan Sistematika Penulisan.

**Bab II Landasan Teori**

Menguraikan tentang teori yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan skripsi, seperti : *software* yang digunakan dan beberapa teori lain yang berkaitan.

**Bab III Analisis dan Perancangan Sistem**

Menguraikan analisis sistem dan proses pembuatan aplikasi.

**Bab IV Implementasi dan Pembahasan**

Bab ini merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba program ,hasil-hasil tahapan penelitian dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing, dan implementasinya.

**Bab V Penutup**

Menguraikan kesimpulan, keterbatasan dan saran-saran yang dapat digunakan untuk pengembangan sistem lebih lanjut.