

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat telah menjadi pendukung utama untuk memperoleh informasi dengan cara mudah dan cepat. Salah satu aplikasi teknologi informasi yang berhubungan dengan perdagangan ialah e-commerce, yaitu proses bisnis yang menggunakan dunia maya melalui website. Penerapan teknologi informasi dapat membantu meningkatkan kemajuan perusahaan, seperti dalam hal pemasaran, pemesanan, sampai proses transaksi penjualan dll. Perusahaan yang ingin meningkatkan penjualan tidak dapat melepaskan diri dari kegiatan pemasaran. Pemasaran yang baik dan tersebar luas merupakan faktor untuk meningkatkan hasil penjualan perusahaan.

MediaLand Komputama yang bergerak dalam bidang penjualan komputer, baik penjualan peripheral, asesoris maupun hardware, saat ini masih mempunyai berbagai permasalahan. Permasalahan tersebut antara lain adalah kurangnya promosi sampai ke luar daerah. Promosi yang digunakan hanya melalui brosur. Hal ini menyebabkan sistem yang berjalan kurang maksimal karena banyaknya calon konsumen yang berasal dari luar daerah tidak dapat dijangkau dengan baik oleh perusahaan. Kemudian permasalahan lainnya adalah pengelolaan data masih dilakukan secara manual sehingga menyulitkan perusahaan dalam hal administrasi

seperti dalam hal pencarian data ataupun untuk mengetahui stok barang yang ada.

Sebagai solusi dari kendala permasalahan diatas maka dengan dibangunnya sistem informasi toko komputer online ini diharapkan mampu mengurangi permasalahan-permasalahan yang ada.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka permasalahan pokok yang akan dibahas dalam skripsi ini adalah bagaimana membuat suatu aplikasi website yang dinamis serta *up to date* yang berisikan informasi dan penjualan komputer pada toko komputer MediaLand Computama.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat dalam dunia Internet cakupannya cukup luas, maka perlu pembatasan masalah mengenai pembuatan aplikasi *e-commerce* dengan harapan informasi yang dihasilkan lebih berkualitas dan terperinci. Adapun batasan permasalahan sebagai berikut:

1. Pembuatan aplikasi *e-commerce* lebih difokuskan pada fungsi bagaimana seorang user dapat melakukan pembelian secara online.
2. Pembuatan aplikasi ini tidak mempertimbangkan aspek keamanan dan jaringan yang komprehensif.
3. Situs ini belum mampu untuk melakukan pembayaran secara online. Jadi sistem yang berjalan hanya berupa pemesanan biasa dan pembayaran langsung dimuka atau transfer antar bank.

1.4 Tujuan Penelitian

Setiap penelitian yang akan dilakukan pasti ada maksud dan tujuan karena tanpa itu sebuah penelitian dianggap tidak layak dilaksanakan dan dianggap hanya membuang-buang waktu, tenaga dan uang. Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tujuan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1 Membangun media informasi berbasis web sebagai sarana transaksi secara online.
- 2 Untuk menerapkan ilmu dan teori-teori yang selama ini dipelajari dalam mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- 3 Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya pemrograman internet
- 4 Untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana komputer pada perguruan tinggi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam penyusunan laporan penelitian ini tentunya memerlukan data-data yang nantinya sangat mendukung sebuah laporan, untuk itu digunakan beberapa metode-metode antara lain :

1. Metode pengumpulan data

Dalam pengumpulan data, akan digunakan beberapa teknik pengumpulan data , yaitu:

a. Wawancara (*Interview*)

Teknik pengumpulan data, dimana penulis melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak yang terkait dalam permasalahan yang sedang diteliti.

b. *Observasi*

Metode ini dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan langsung (*survey*) pada CV. Media Land Computama Yogyakarta.

c. Studi Pustaka

Studi Pustaka adalah pengumpulan data-data yang penulis ambil dari berbagai macam buku-buku, literatur, referensi, majalah dan dari berbagai data-data yang bersumber dari media global seperti internet yang berkaitan dengan penulisan skripsi ini.

2. **Metode analisis**

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan kebutuhan elemen-elemen baik dari segi informasi, perangkat keras, maupun perangkat lunak.

3. **Metode Kearsipan**

Metoda kearsipan adalah metode yang dilakukan dengan cara membaca atau membuka arsip-arsip yang ada ditempat penelitian.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam 5 bab yang masing-masing bab diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan yang disajikan secara terstruktur.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bagian ini dijelaskan teori-teori yang mendasari pembuatan aplikasi e-commerce menggunakan PHP dan database MySQL. Dibahas juga beberapa software pendukung yang digunakan dalam pembuatan web secara sederhana.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis dan pembuatan sistem secara umum maupun secara rinci serta hasil-hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan selama pembuatan aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas implementasi dan uji coba terhadap aplikasi e-commerce pada **MediaLand Computer Shop**. Implementasi berdasarkan dari perancangan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Pada bagian ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan saran-saran.

1.7 Rencana Kegiatan

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan

Rencana Kegiatan	Bulan				
	November 2010	Desember 2010	Januari 2011	Februari 2011	
Survey					
Observasi					
Identifikasi					
Rumusan Masalah					
Pembuatan Laporan					
Rancangan Sistem					
Pembuatan Aplikasi					