

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini telah berkembang dengan sangat pesat, sehingga banyak hal yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut, salah satu dari teknologi tersebut adalah komputer. Banyak instansi-instansi yang telah menggunakan komputer untuk menyelesaikan tugasnya, bahkan tidak hanya terbatas pada suatu instansi saja tetapi sekarang ini masyarakat awam pun telah banyak menggunakan komputer.

Perkembangan teknologi informasi juga semakin pesat, sedangkan salah satu sarana untuk menunjang teknologi dan komunikasi adalah internet, internet merupakan jaringan komputer secara global yang dapat diakses dari manapun dengan cepat dan akurat. Kegiatan itu salah satunya adalah website yang kini makin memasyarakat. Dengan banyaknya pengguna internet maka makin banyak pula pemasang situs web di internet.

Perkembangan Internet tidak lepas dari partisipasi website atau world wide web (www). Website merupakan layanan penyedia informasi di Internet yang berbasis teks dan grafis.

Hadirnya website menimbulkan pemikiran baru bagi pelaku bisnis, yaitu, untuk mengatasi rintangan waktu dan ruang yang selama ini menjadi

masalah pada sistem penjualan secara konvensional. E-commerce merupakan sistem baru bagi pelaku bisnis untuk memanfaatkan teknologi agar lebih efektif dan efisien dalam bertransaksi secara online dengan website sebagai mediana. E-commerce bukan sekedar mekanisme menjual barang atau jasa tapi merupakan transformasi bisnis yang mengubah cara perusahaan dalam melakukan aktifitasnya.

E-commerce dapat memudahkan konsumen mengetahui informasi harga barang atau jasa. Selain itu, e-commerce merupakan aktivitas 24 jam non stop sehingga transaksi dapat dilakukan kapan saja dalam hitungan detik. E-commerce merupakan media promosi dengan biaya yang murah, sehingga perusahaan besar maupun kecil mempunyai kesempatan yang sama untuk mengembangkan bisnisnya.

Toko Dwiyanto Keramik memiliki berbagai model keramik yang menarik. Selain itu, Toko Dwiyanto Keramik juga memiliki tempat yang unik serta nyaman untuk para konsumen. Dengan ditambahkan layanan e-commerce pada Dwiyanto Keramik maka konsumen dapat mengetahui banyak informasi, diantaranya adalah model keramik terbaru, harga keramik, potongan harga yang diberikan dengan lebih cepat tanpa harus datang langsung ke Dwiyanto Keramik.

Dengan bentuk dan model iklan yang dapat disesuaikan dengan karakter usaha, e-commerce bisa menjadi salah satu cara mempertahankan loyalitas konsumen terhadap Dwiyanto Keramik.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam pembuatan website ini adalah :

1. Bagaimana membangun sebuah web yang dapat memudahkan konsumen untuk mendapatkan informasi keramik yang bagus secara online ?
2. Bagaimana membuat sebuah sistem transaksi baru pada toko Keramik Menggunakan website ?

1.3 Batasan Masalah

Agar dalam pembuatan web ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan maka penulis membatasi mengenai pembuatan website Toko Dwiyanto Keramik :

1. Web E-commerce akan berisi deskripsi keramik , harga keramik, cara berinteraksi secara online, informasi jenis keramik terbaru, dan profil Toko Dwiyanto Keramik
2. Web E-commerce pada Toko Dwiyanto Keramik menggunakan PHP sebagai pemogramannya, My SQL sebagai database, Dreamweaver mx sebagai editor script php, Adobe Photoshop sebagai editor grafis, xampp sebagai web server, google chrome sebagai browser

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah website e-commerce bagi Toko Dwiyanto Keramik

2. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sistem transaksi baru pada Toko Dwiyanto Keramik

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan bagi penulis maupun bagi perusahaan yaitu:

1. Bagi Perusahaan

1. Sebagai bahan pertimbangan Toko terkait untuk menentukan kebijakan strategi penjualan
2. Sebagai salah satu alternative dalam menyampaikan dan memberikan informasi kepada konsumen
3. Memudahkan konsumen dalam efisiensi waktu dengan cara bertransaksi secara online

2. Bagi Penulis

1. Untuk menerapkan disiplin ilmu yang telah didapat baik didalam maupun diluar bangku kuliah
2. Memperoleh pengalaman tentang pembuatan web E-commerce Untuk penyusunan Skripsi sebagai syarat kelulusan program Strata I di STMIK AMIKOM

1.6 Metodologi Penelitian

Metode-metode yang digunakan untuk memperoleh data dan bagaimana mengelola informasi yang akan dipergunakan untuk penelitian ini adalah:

1. Identifikasi

Identifikasi adalah mengidentifikasi masalah-masalah dengan batasan yang jelas dengan menggunakan teknik :

a. Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung baik dengan lisan atau dengan tulisan, yaitu pada pemilik Toko Dwiyanto Keramik .

b. Studi Pustaka

Metode ini dengan cara pengumpulan data dengan cara mempelajari dan mengadakan pengamatan langsung dari buku yang berhubungan dengan permasalahan yang sedang dihadapi.

c. Metode Literatur

Metode ini menggunakan literature yang dapat dimanfaatkan seperti fasilitas Internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi.

2. Konseptualisasi

Setelah semua data diperoleh melalui tahap identifikasi, kemudian merancang basis pengetahuan, mesin inferensi dan desain interface.

3. Formalisasi

Dari hasil tahapan kedua dirancang, maka pada tahap ini ditentukan alat pengembangan yang akan digunakan.

4. Implementasi

Hasil dari tahapan-tahapan diatas akan dipindahkan ke dalam sistem komputerisasi sehingga terbentuklah sebuah website.

5. Pengujian

a. Pengujian Program

Tahapan ini untuk mengetahui apakah program yang dibuat masih terdapat kesalahan atau *error* waktu dijalankan.

b. Pengujian Sistem

Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui apakah kinerja dari sistem sudah baik.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan yang disusun ini, secara keseluruhan sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah, pokok masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Dalam Bab ini dijelaskan mengenai teori – teori yang mendukung dalam pembuatan skripsi. Beberapa diantaranya mengenai sejarah internet, pengertian internet, Html, CSS, PHP, Apache Web Server , MySql, Adobe Photoshop CS2, JQuery, dan Macromedia Dreamweaver.

BAB III : Analisis dan Rancangan Sistem

Pada bab ini berisi sekilas tentang perangkat keras yang digunakan, perancangan system, konsep perancangan system, struktur link design website, rancangan normalisasi, design database, dan rancangan interface.

BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini akan membahas implementasi system, dan pembahasan bagian - bagian yang terdapat pada aplikasi web.

BAB V : Penutup

Merupakan bagian akhir dari laporan Skripsi, dimana didalamnya terdapat kesimpulan dari keseluruhan isi laporan skripsi serta saran-saran yang diberikan bagi pengembangan system lebih lanjut.