

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komputer sebagai salah satu teknologi yang berperan besar dalam berbagai bidang, memberikan kemudahan dan beragam fasilitas yang menarik. Komputer mengalami kemajuan teknologi, dimana komputer yang semula hanya digunakan sebagai sebuah *personal computer*, lambat laun mulai berkembang dan dihubungkan menjadi satu jaringan. Jaringan komputer tersebut akhirnya menjadi jaringan komputer global yang dikenal dengan nama Internet.

Internet adalah sebuah jaringan komputer yang saling berhubungan dengan jaringan komputer lainnya yang tersebar diseluruh dunia. Hal ini menyebabkan informasi dan arus data semakin meluas dan memudahkan manusia untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan secara cepat dan akurat. Berbagai macam informasi mulai dari bisnis, ekonomi, hiburan, ilmu pengetahuan, dan teknologi dapat ditemukan disini.

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 medianya. *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 Batik Yully memiliki konsumen yang cukup beragam. Selain itu, Toko Batik Yully juga memiliki tempat yang unik serta nyaman untuk para konsumen. Dengan ditambahnya layanan *E-Commerce* pada Toko Batik Yully, maka konsumen dapat mengetahui banyak informasi, diantaranya adalah batik terbaru, harga batik, potongan harga yang diberikan dengan lebih cepat tanpa harus datang langsung ke Toko Batik Yully.

Bentuk dan model iklan yang dapat disesuaikan dengan karakter usaha, *E-Commerce* bisa menjadi salah satu cara mempertahankan loyalitas konsumen terhadap Toko Batik Yully.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana membangun sebuah *E-Commerce* yang dapat memudahkan konsumen untuk mendapatkan informasi batik dan bertransaksi secara *online*?
2. Bagaimana *E-Commerce* dapat meningkatkan penjualan pada Toko Batik Yully?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan, untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dan karena keterbatasan penelitian maka permasalahan di batasi pada:

1. Sumber data diambil dari Toko Batik Yully.
2. Produk yang ditawarkan adalah seputar batik.
3. Dalam halaman utama sistem menampilkan :
 - a. Produk terbaru.
 - b. Produk lainnya.
 - c. Produk terlaris.
4. Untuk melakukan transaksi pembeli terlebih dahulu harus melakukan registrasi sebagai anggota.
5. Pembayaran dapat melakukan transfer via rekening sebagai media pembayaran dengan syarat bila 3 hari uang tidak dikirimkan maka barang tidak akan dikirim dan transaksi dibatalkan.

6. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP, Macromedia Dreamweaver, XAMPP, dan MySQL sebagai databasenya.
7. Metode analisa dan perancangan yang dipakai adalah metoda terstruktur, yaitu dengan menggunakan diagram aliran data DFD dan pembentukan basis data dengan menggunakan ERD.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian adalah :

1. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan jenjang STRATA I pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Menerapkan sekaligus mempraktekkan teori yang didapatkan selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Membuat layanan penjualan berbasis web yang dapat dijadikan sebagai referensi (acuan) bagi konsumen dalam melakukan transaksi online.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pelaksanaan penelitian adalah

1.5.1 Bagi Mahasiswa :

1. Memperoleh gelar Sarjana Komputer.
2. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.

3. Untuk meningkatkan kreatifitas menciptakan suatu karya dengan memanfaatkan teknologi komputer dalam lingkup dunia internet melalui *world wide web*.
4. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan bidang teknologi informasi.

1.5.2 Bagi Akademik :

1. Menambah khasanah pustaka STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Sebagai materi evaluasi bagi pengembangan peningkatan mutu pendidikan maupun mutu lulusan di masa yang akan datang antara teori-teori yang diberikan dalam kurikulum dan yang dibutuhkan di lapangan kerja.
3. Menjalin hubungan kerja sama yang baik dengan instansi terkait yakni Toko Batik Yully Yogyakarta.

1.5.3 Bagi Batik Yully Yogyakarta :

1. Sebagai sarana pendukung untuk memperkenalkan UKM ini kepada masyarakat luas.
2. Mengoptimalkan sistem informasi untuk mendukung promosi dan meningkatkan penjualan produk.

1.5.4 Bagi Masyarakat :

1. Memberikan pelayanan kepada masyarakat, dengan menciptakan sebuah sarana penyampaian informasi yang dapat mempermudah dalam melakukan transaksi online.
2. Dengan layanan ini diharapkan dapat memberikan gambaran secara umum, penjelasan mengenai *E-Commerce*.

1.6 Metodologi Penelitian

Karya ilmiah yang berkualitas ini dihasilkan dengan mengolah beberapa metode dalam pengumpulan informasi. Adapun metode yang digunakan sebagai berikut :

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 penjualan online berbasis *web*.

2. Observasi

Pengamatan secara langsung dalam hal ini mencoba menganalisa terhadap *price list* dan produk yang terdapat pada Batik Yully Yogyakarta.

3. Wawancara

Metode yang langsung bertanya pada narasumber yang terkait.

4. Mailing list dan Forum Internet

Pemanfaatan jaringan global (*Internet*) untuk saling bertukar informasi, ide dan pengalaman serta tanya-jawab sehubungan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Berdasarkan metode yang digunakan dalam penyusunan laporan ini maka penulis dapat merumuskan sistematika penyusunan, agar mempermudah pemahaman kita terhadap isi karya ilmiah ini. Adapun sistematika penyusunan sebagai berikut :

1. BAB I : PENDAHULUAN

Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II : LANDASAN TEORI

Menguraikan mengenai landasan teori dari aplikasi penjualan online berbasis web dan *software* yang digunakan dalam pengembangan layanan ini.

3. BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Tinjauan umum tentang Batik Yully dan menjelaskan analisis kebutuhan sistem dan perancangan sistem.

4. BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini akan diuraikan lebih rinci tentang implementasi dari perancangan sistem yang telah dibahas pada bab sebelumnya dan pembahasan output yang ditampilkan dari *software* yang digunakan.

5. BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian perancangan aplikasi penjualan online berbasis web tersebut untuk pengembangan.

