

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

E-commerce bukan sesuatu hal yang asing dan sudah sering terdengar bagi kalangan dunia bisnis berbasis komputerisasi dan web, dan tidak sedikit juga ilmu yang mempelajari seluk-beluk perdagangan disana, mulai dari penjualan barang hingga penjualan jasa dalam transaksi. Seiring dengan ilmu dan teknologi yang semakin berkembang, E-commerce merupakan salah satu hal yang sangat penting perannya, karena dengan E-commerce tersebut berisi tentang perkembangan transaksi, pengolahan barang, pengenalan system penjualan dan pembelian barang atau jasa. E-commerce peranannya sangat vital dikalangan dunia bisnis berbasis computer dan web. Hal ini disebabkan karena E-commerce dapat membantu dalam pemecahan masalah terhadap proses kerja, proses transaksi antara penjual dan pembeli sehingga dapat menghemat waktu dan menghubungkan jarak yang terbilang jauh. Seperti perkembangan komputer, dalam transaksi terjadi perkembangan juga karena adanya E-commerce.

Didalam bertransaksi atau berbisnis banyak pokok masalah yang terjadi dan sangat cocok menggunakan E-commerce dalam pemecahan masalah. Seperti contoh pejualan trading card(yugioh) yang dapat melayani pemesanan dari luar kota ataupun pembayaran yang bisa dilakukan secara online. Manfaat dari E-commerce adalah agar penjual dapat mengefektikan waktu, tempat, sarana, dan tanpa harus bertatapans langsung dengan pembeli, ataupun sebaliknya. Bila dari

konsumen atau pelanggan dilihat dari segi waktu, dapat memesan barang pada saat kapanpun mereka inginkan, dari penjual sendiri dapat melihat jumlah pemesanan barang pada saat itu juga tanpa harus selalu menunggu pembeli datang ke toko. Dari tempat dilihat dari pembeli atau konsumen yang berada cukup jauh dari toko tidak harus datang langsung untuk dapat memesan kemudian barang akan diantar melalui jasa pengiriman dengan ketentuan yang ditetapkan.

Keuntungan yang mungkin dirasakan oleh konsumen dari toko-toko kecil adalah akan merasakan keuntungan bila ada salesman yang rutin dan tepat waktu untuk melayani pembelian, pengiriman dan juga pembayaran. Saya pun berharap dapat mempercepat pelayanan ke pelanggan dan pelayanan lebih responsive dengan pemesanan langsung dan tersedianya tagihan. Kendala yang dialami oleh para penjual dan pembeli seperti waktu, jarak, tempat. Seperti itu lah yang ingin saya coba atasi dengan membuat "Analisis dan Perancangan Pembuatan Web E-commers Toko Black Rose Jogja"

1.2 Rumusan Masalah

Agar Penelitian dapat fokus kepada permasalahan yang ada maka perluadanya perumusan masalah,yaitu:

1. Bagaimana membangun sistem informasi berbasis website untuk membangun sistem pemesanan barang secara online pada Toko "Black Rose Jogja"?
2. Apakah sistem informasi yang dibangun dapat memberikan kemudahan bagi para pembeli untuk melakukan pemesanan secara

online beserta informasi tentang barang yang dijual beserta harganya dan informasi-informasi yang lainnya?

1.3 Batasan Masalah

Karena keterbatasan waktu, biaya, dan kompleksnya permasalahan yang ada pada objek yang diteliti, maka penulis membatasi masalah yang ada. Hal ini dimaksudkan agar tidak terjadi penyimpangan dari pokok permasalahan yang diteliti, yaitu:

1. Didalam batasan masalah ini penulis hanya membatasi pemesanan barang, pembelian barang, dan pembayaran barang.
2. Objek penelitian adalah pada toko "Black Rose Jogja"
3. Pada sistem database dibuat berdasarkan data-data yang ada di web site official "yugioh" dan wikipedia digunakan untuk mempermudah pengumpulan data.
4. Dalam membangun sistem ini penulis menggunakan software Adobe dream weaver mx, Adobe photo shop, Xampp, Apache

1.4 Tujuan Penelitian

Di dalam penulisan ilmiah ini bertujuan untuk membuat E-commerce Penjualan kartu di toko "Black Rose Jogja" ini dapat membuat para penggemar hobi "yugioh" dapat mengatasi hambatan dalam proses berbisnis dimana saja dan kapan saja.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Dengan sistem pemesanan barang secara online pada toko black rose jogja dapat membantu kita dalam mengefisiensi pemesanan barang dalam hal waktu, biaya, dan tenaga.
2. Merancang sistem informasi berbasis website dalam memudahkan mendapat informasi tentang pemesanan barang serta informasi yang ter update secara jelas dan mudah.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan penulis maka pengumpulan data yang akurat sangat diperlukan dalam penyusunan laporan skripsi. Karena tanpa kelengkapan data dilapangan, suatu laporan tugas akhir akan mengalami hambatan. Sebab data merupakan komponen penyusun laporan yang paling penting. Maka dari itu penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

1. Studi Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku – buku, catatan – catatan dan dokumentasi tertulis lainnya yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas.

2. Studi Lapangan

Yaitu metode pengumpulan data melalui tinjauan langsung ke obyek penelitian, dengan cara :

1. Observasi

Yaitu dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data dengan cara datang langsung ke sumbernya yaitu toko black rose jogja.

2. Wawancara

Yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mewawancarai langsung pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini dalam hal ini pemilik toko dan para pembelinya.

3. Perancangan Perangkat Lunak

Yaitu metode rekayasa perangkat lunak yang dilakukan dengan cara :

1. Analisis Permasalahan

Menganalisa permasalahan - permasalahan yang ada, sebagai dasar dalam membangun sistem informasi.

2. Perancangan

Dari permasalahan yang ada, kemudian dirancang sebuah sistem informasi yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut.

3. Implementasi

Setelah dirancang, maka rancangan sistem informasi ini diimplementasikan ke dalam bahasa pemrograman yang dapat menghasilkan sebuah program aplikasi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah yang ada.

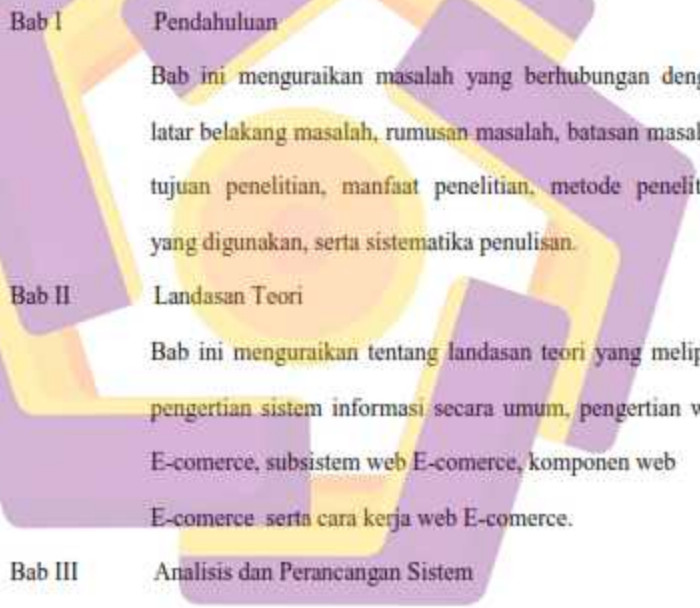
4. Pengujian terhadap sistem informasi yang dibuat.

Sistem informasi yang sudah jadi harus diuji terlebih dahulu apakah layak digunakan atau tidak. Jika tidak terdapat kesalahan pada

perangkat lunak tersebut dan dapat berjalan sesuai dengan perancangan sistem yang ada, maka perangkat lunak yang dibuat sudah berhasil dengan baik dan layak untuk digunakan.

1.7 Sitematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan ilmiah ini terdiri dari beberapa bab yang berguna untuk mengetahui informasi yang akan dibahas di setiap babnya, yaitu:

- 
- | | |
|---------|---|
| Bab I | Pendahuluan
Bab ini menguraikan masalah yang berhubungan dengan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian yang digunakan, serta sistematika penulisan. |
| Bab II | Landasan Teori
Bab ini menguraikan tentang landasan teori yang meliputi pengertian sistem informasi secara umum, pengertian web E-commerce, subsistem web E-commerce, komponen web E-commerce serta cara kerja web E-commerce. |
| Bab III | Analisis dan Perancangan Sistem
Bab ini berisi tentang analisis dan proses perancangan sistem informasi ditinjau dari proses perancangan suatu perangkat lunak. |

Bab IV Implementasi dan Pembahasan Sistem

Bab ini berisi tentang gambaran umum sistem informasi dan pembahasan terhadap program sistem informasi yang telah dibuat di tinjau dari sisi pemrograman maupun faktor – faktor lainnya.

Bab V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh berdasarkan analisis terhadap sistem informasi yang telah dibuat serta saran-saran bagi pemanfaatan dan pengembangan sistem informasi ini.

1.8 Daftar Pustaka

Bahan-bahan yang merupakan referensi/litelatur atas penelitian yang dilakukan hendaknya dikemukakan secara jelas, daftar pustaka tersebut disusun dengan aturan penulisan daftar pustaka seperti lazimnya digunakan dalam penulisan skripsi.

