

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

E-commerce atau Electronic Commerce merupakan salah satu teknologi yang berkembang pesat dalam dunia per-internet-an. Penggunaan sistem E-commerce, begitu biasanya e-commerce disingkat, sebenarnya dapat menguntungkan banyak pihak, baik pihak konsumen, maupun pihak produsen dan penjual (retailer). Di Indonesia, sistem E-commerce ini kurang populer, karena banyak pengguna internet yang masih menyangsikan keamanan sistem ini, dan kurangnya pengetahuan mereka mengenai apa itu E-commerce yang sebenarnya. Bagi pihak konsumen, menggunakan E-commerce dapat membuat waktu berbelanja menjadi singkat. Tidak ada lagi berlama-lama mengelilingi pusat pertokoan untuk mencari barang yang diinginkan. Selain itu, harga barang-barang yang dijual melalui E-Commerce biasanya lebih murah dibandingkan dengan harga di toko, karena jalur distribusi dari produsen barang ke pihak penjual lebih singkat dibandingkan dengan toko konvensional. Situs web memungkinkan dua atau lebih pihak yang dapat saling berkomunikasi dan memberikan informasi, seperti antara pengunjung dengan pihak situs. Pemilik situs menyediakan informasi seperti profil, sejarah, potensi yang dimiliki dan sebagainya. Pengunjung situs juga dapat memberikan saran atau kritik

Toko Galaxy merupakan salah satu toko yang fokus pada penjualan perlengkapan futsal ini membutuhkan e-commerce untuk meningkatkan penjualan serta memperluas area pemasaran produk.

Hadirnya website ini menimbulkan pemikiran pada dunia bisnis untuk memasarkan produknya seperti perlengkapan futsal pada Toko Galaxy. Terinspirasi dari masalah tersebut, dalam penelitian ini akan dibuat website pada perlengkapan futsal pada "Toko Galaxy dengan judul "*Rancangan Bangun E-commerce Untuk Penjualan Perlengkapan Futsal Pada Toko Galaxy*".

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian tersebut dalam latar belakang masalah diatas dapat dibuat beberapa rumusan masalah yaitu bagaimana membuat *e-commerce* pada Toko Galaxy di Balikpapan?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari perumusan masalah yang telah ditentukan, maka diberikan batasan masalah yang akan dibahas yaitu :

1. Memberikan informasi tentang produk futsal
2. Memberikan fasilitas pembelian produk secara online.
3. Terdapat informasi biaya kirim.
4. Pembayaran via rekening bank.
5. Terdapat menu konfirmasi pembayaran bagi konsumen yang telah melakukan pembayaran.

6. Terdapat fasilitas administrasi penjualan jika konsumen melakukan transaksi secara offline bagi pihak Toko Galaxy.
7. Dapat melakukan pembelian secara eceran dan grosir
8. Perangkat lunak yang digunakan :
 - a) Web editor yaitu Macromedia Dreamweaver
 - b) Database yaitu MySQL database server
 - c) Image editor yaitu photoshop
 - d) Web browser yaitu internet explorer, mozilla firefox
 - e) Web server yaitu apache

1.4 Tujuan Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan pastilah 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 :

- a) Membuat sebuah aplikasi e-commerce bagi Toko Galaxy.
- b) Membangun media informasi berbasis web sebagai sarana transaksi secara online
- c) Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata-1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer AMIKOM Yogyakarta

- d) Menerapkan teknologi informasi berupa website sebagai media promosi untuk meningkatkan penjualan pada Toko Galaxy

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Bagi Mahasiswa

- a) Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu dan mendukung kemampuan berkualitas dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
- b) Untuk meningkatkan kreaktifitas dalam menciptakan suatu karya dengan memanfaatkan teknologi komputer dalam lingkup internet melalui world wide web.
- c) Mengembangkan ilmu dan membuka wawasan baru pada bidang teknologi informasi.

b. Bagi Akademik

- a) Menambah khasanah pustaka STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b) Sebagai materi evaluasi bagi pengembangan peningkatan mutu pendidikan maupun mutu lulusan dimasa yang akan datang.
- c) Menjalani kerja sama yang baik dengan instansi terkait yakni Toko Galaxy.

c. Bagi Galaxy Futsal

- a) sebagai sarana pendukung untuk memperkenalkan UKM ini kepada masyarakat luas

- b) mengoptimalkan sistem informasi untuk mendukung promosi dan meningkatkan penjualan produk.

1.6 Metodologi penelitian

Dalam penyusunan skripsi diperlukan sumber-sumber data dan informasi yang benar dan akurat sehingga dapat menjadi masukan yang berguna bagi proses penyusunan skripsi ini. Untuk memperoleh data-data dan informasi yang benar dan akurat tersebut maka ada beberapa metode yang dapat dilakukan, antar lain:

a) Pengumpulan data

Metode pengumpulan data ini ada dua metode yang di gunakan:

a. Observasi

Pengamatan secara langsung terhadap objek yang di bahas adalah toko galaxy baik mengenai prosedur jual beli dan proses bisnis di dalam nya.

b. Wawancara

Metode pengumpulan data secara langsgng ke pada koresponden (pemilik) dan melakukan pengumpulan nama-nama produk yang di jual, dan kata gori produk dan data lain nya yang sekiranya di perlukan.

c. Studi Pustaka

Pada teknik ini adalah mengumpulkan data- data melalui buku-buku bacaan dan situs-situs yang berhubungan dengan informasi-informasi pada software yang akan digunakan.

b) Metode Analisis

Dari rancangan web yang dibuat akan dilakukan analisis dalam kebutuhan baik informasi, perangkat keras, maupun perangkat lunak.

c) Perancangan

perancangan yang dilakukan meliputi uji coba perancangan proses, basis data dan interface.

d) Implementasi

Dilakukan pengujian terhadap sistem yaitu black box dan white box testing.

e) Uji coba

Dicantumkan hasil dari penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun dalam lima bab yang saling berkaitan satu sama lain. Pembagian kelima bab tersebut adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bagian ini dijelaskan teori-teori yang pembuatan aplikasi e-commerce menggunakan PHP dan database MySQL. Dibahas juga beberapa software pendukung yang digunakan dalam pembuatan web secara sederhana serta uraian tentang gambaran umum situs web yang akan dirancang.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan sistem dan pembuatan system seccara umum maupun secara rinci serta hasil-hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan selama pembuatan aplikasi yang dapat memberikan informasi baru dengan lebih cepat dan dapat diakses oleh banyak orang. Pada bab ini juga menjelaskan tentang analisis sistem menggunakan analisis PIECES, analisis biaya manfaat, analisis kelayakan dan sebagainya. Selain itu bab ini juga menjabarkan tentang perancangan sistem, baik itu berupa perancangan arsitektural, perancangan basis datanya, perancangan tampilan dan sebagainya.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas implementasi dan uji coba terhadap aplikasi e-commerce pada Toko Galaxy. Implementasi berdasarkan dari perancangan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab terakhir ini akan menyajikan simpulan dari penyusunan skripsi ini dan memberikan saran-saran untuk menunjang pengembangan dan perbaikan sistem penjualan di dalam perusahaan.

