

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

E-commerce / Electronic Commerce merupakan kegiatan bisnis yang di jalankan (misalnya transaksi bisnis) secara elektronik melalui suatu jaringan (biasanya internet) dan komputer atau kegiatan jual beli barang atau jasa (atau mentransfer uang) melalui jalur komunikasi digital. Ada beberapa keuntungan dengan adanya *e-commerce* yaitu orang yang ingin membeli barang atau transaksi lewat internet hanya membutuhkan akses internet dan interface-nya menggunakan web browser, menjadikan portal *e-commerce / e-shop* tidak sekedar portal belanja, tetapi menjadi tempat berkumpulnya komunitas dengan membangun basis komunitas, membangun konsep pasar bukan sekedar tempat jual beli dan sebagai pusat informasi, pengelolaan yang berorientasi pada pelayanan, kombinasi konsepsi pelayanan konvensional dan virtual : Responsif (respon yang cepat dan ramah), Dinamis, Informatif dan Komunikatif, informasi yang *up to date*, komunikasi multi arah yang dinamis.

Q-KO MUSIC T-SHIRT saat ini sangat di gemari oleh kalangan remaja dan kawula muda. *T-shirt* merupakan pakaian berbahan dasar kaos serta mudah menyerap keringat saat ini cukup berkembang. Pakaian ini akan lebih menarik jika *t-shirt* ini memberikan nuansa yang berbeda yaitu dengan cara mencantumkan gambar musisi idola si pemakai. Saat ini hanya sebagian saja yang menggunakan fasilitas internet untuk media pemasaran dan informasi produk-produk yang di

hasilkan. Melihat perkembangan *e-commerce* saat ini penyusun akan merancang dan membangun sebuah *e-commerce* untuk mendukung pemasaran serta media informasi bagi produsen *t-shirt*.

Pembangunan *e-commerce* ini membutuhkan perangkat lunak Macromedia Dreamweaver sebagai web editor, Adobe Photoshop CS3 sebagai image editor, MySQL Database Server sebagai database serta PHP sebagai script yang akan digunakan nantinya.

1.2 Rumusan Masalah

Perumusan masalah dari latar belakang yang ada adalah bagaimana membangun *e-commerce* untuk penjualan *t-shirt* pada Q-KO MUSIC T-SHIRT berbasis web ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penulisan skripsi ini adalah

1. Pembuatan aplikasi *e-commerce* lebih difokuskan pada fungsi bagaimana seorang user dapat melakukan pembelian secara *online*.
2. Terdapat menu tambahan etalase produk dengan *flash* sebagai simulasi pengganti kamar pas.
3. Pembuatan aplikasi ini juga difokuskan pada bagaimana data yang ditampilkan selalu *up to date*.
4. Pembuatan aplikasi ini tidak mempertimbangkan aspek keamanan dan jaringan yang *komprehensif*.

5. Perangkat lunak yang digunakan seperti Macromedia Dreamweaver sebagai web editor, Adobe Photoshop CS3 sebagai image editor, MySQL Database Server sebagai database serta PHP sebagai *server side scripting* yang akan digunakan nantinya. Selain itu digunakan Adobe Flash untuk membuat animasi etalase produk.
6. Fitur/menu yang akan ditampilkan yaitu menu Home, Daftar Produk, Etalase Produk dan Konfirmasi bayar.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Di susun untuk memenuhi syarat menyelesaikan pendidikan Strata-1 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Membangun sistem administrasi *e-commerce* pada toko Q-KO MUSIC T-SHIRT.
3. Menyediakan pelayanan pemesanan dan penjualan produk secara mudah dan efisien bagi pelanggan sehingga peningkatan pelayanan kepada pelanggan menjadi lebih baik.
4. Untuk meminimalkan waktu proses penjualan agar dapat meningkatkan volume penjualan sehingga pendapatan perusahaan meningkat.
5. Untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman tentang bagaimana memanfaatkan web dalam dunia bisnis industri.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan banyak memberikan manfaat yang baik diantaranya adalah :

1. Membantu memberikan alternatif lain bentuk promosi produk dengan sistem administrasi pemesanan dan penjualan secara online yang lebih efektif dan efisien.
2. Hasil penelitian diharapkan dapat menambah pengetahuan dan referensi bagi pembaca dan sumber informasi mengenai pembuatan website yang dinamis.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah

1. Metode-pengumpulan fakta

a. Observasi

Yaitu cara atau metode yang digunakan untuk mendapatkan data dengan cara melihat secara langsung proses kerja pada Q-KO MUSIC T-SHIRT

b. Wawancara

Yaitu mengumpulkan data melalui komunikasi berupa tanya jawab terhadap bagian-bagian yang terkait dari objek skripsi.

c. Studi Pustaka

Yaitu dengan mempelajari buku-buku, mencari referensi di internet yang dapat membantu dalam pembuatan skripsi ini.

2. Metode identifikasi masalah

Adapun langkah-langkah jika data sudah terkumpul:

- a. Mengidentifikasi masalah
- b. Menganalisis sistem yang lama
- c. Merancang sistem
- d. Implementasi sistem
- e. Ujicoba dan testing sistem

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini penulis akan menjelaskan mengenai latar belakang pemilihan judul, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penelitian, metode penulisan, dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Dalam bab ini dijelaskan mengenai teori-teori yang mendukung dalam pembuatan skripsi. Beberapa diantaranya penjelasan konsep dasar informasi, konsep dasar sistem informasi, pengenalan tentang web, pengenalan istilah *e-commerce* dan Internet. Serta pengenalan mengenai software yang digunakan serta script yang digunakan yaitu PHP.

BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem

Isi dari bab ini adalah penjelasan mengenai sekilas tentang objek, analisis, macam analisis yang dilakukan seperti analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, perancangan proses, perancangan database yang menjelaskan seluruh data yang terlibat didalam sistem yang akan dibuat, perancangan *interface* (antarmuka) website tersebut.

BAB IV : Implementasi Sistem dan Pembahasan

Dalam Bab ini akan membahas implementasi dan analisis hasil uji coba program beserta manual program dan manual instalasi. Dalam bab ini juga dijelaskan tahapan-tahapan yang harus dilakukan untuk memelihara program serta menguraikan pembahasan *listing* program, pembahasan basis data, pembahasan *interface*.

BAB V : Penutup

Bab ini akan berisi kesimpulan dari hasil analisa, serta saran-saran dari semua kegiatan pembuatan skripsi.