

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi sekarang ini, sebuah perusahaan diharapkan dapat mengikuti kemajuan teknologi, khususnya pada bidang teknologi informasi. Teknologi informasi yang baik akan memudahkan sebuah perusahaan untuk memasarkan produk atau jasa kepada para konsumen, sehingga dapat dengan mudah sebuah perusahaan memenangkan persaingan yang semakin ketat yang bersifat keunggulan kompetitif seperti sekarang ini.

Kemajuan teknologi khususnya teknologi informasi, mendorong banyak manusia untuk menciptakan inovasi-inovasi baru yang membantu manusia dalam mendapatkan informasi dengan cepat dan mudah. Begitu halnya dengan sebuah perusahaan, sebuah perusahaan harus dapat membuat layanan informasi dan promosi dengan baik untuk menarik perhatian konsumen. Disamping informasi yang akurat, mutakhir, cepat dan mudah, informasi yang disampaikan harus dikemas dengan menarik.

Kemajuan teknologi informasi ini terlihat semakin pesat pada pengembangan internet khususnya. Dewasa ini internet sudah semakin populer di berbagai kalangan masyarakat. Dengan internet kita dapat mengetahui informasi-informasi terkini dengan mudah dan cepat kapan saja dan dimana saja. Bicara tentang internet, pasti tidak lepas dari sebuah *website*. *Website* digunakan untuk mengenalkan suatu produk, jasa layanan

atau yang disebut dengan promosi sebuah perusahaan kepada para pengguna internet. Untuk itu *website* yang ditampilkan harus memiliki *interface* yang bagus, menarik dan dinamis sesuai dengan bidang yang dikelola oleh sebuah perusahaan. Untuk memenangkan persaingan dalam bisnis, banyak perusahaan memanfaatkan *website* sebagai strategi pemasaran. Dan hasilnya sangat berpengaruh terhadap perkembangan perusahaan tersebut.

CV.KAROSERI FAJAR MANDIRI merupakan perusahaan yang bergerak dibidang pembuatan dan variasi bak truck. Selain itu CV.KAROSERI FAJAR MANDIRI sudah mendapat rekomendasi karoseri dari dinas LLAJR Prop DIY no.551/2548.

Dari penjelasan di atas, sangat tepat jika *e-commerce* diterapkan pada CV.KAROSERI FAJAR MANDIRI untuk menambah daya saing. Melalui aplikasi *e-commerce* konsumen dapat lebih mudah untuk mendapatkan informasi tentang profil perusahaan, lokasi perusahaan dan produk-produk yang ditawarkan oleh CV.KAROSERI FAJAR MANDIRI. Melalui aplikasi *e-commerce* ini konsumen juga dapat lebih mudah untuk memesan barang tanpa harus datang langsung ke CV.KAROSERI FAJAR MANDIRI, karena *e-commerce* juga menyediakan layanan *on-line*. Dengan aplikasi *e-commerce*, CV.KAROSERI FAJAR MANDIRI juga dapat memperluas daerah pemasaran tanpa harus mengeluarkan biaya lebih mahal. Dengan demikian, aplikasi *e-commerce* dapat digunakan sebagai alternatif lain untuk memenangkan dunia persaingan dalam bisnis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas, maka dalam hal ini masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a. Apakah aplikasi *e-commerce* dapat merubah cara konvensional dalam melakukan pemesanan ?
- b. Apakah keuntungan yang diperoleh CV.KAROSERI FAJAR MANDIRI dengan diterapkannya *e-commerce* dalam sistem pemasaran ?

1.3 Batasan Masalah

Aplikasi *e-commerce* ini dibuat tidak hanya untuk media informasi *online* saja melainkan didalamnya terdapat media untuk melakukan pemesanan barang secara *online*, dimana konsumen dapat memesan barang tanpa harus mendatangi langsung ke lokasi. Dalam aplikasi *e-commerce* ini terdapat sebuah sistem informasi yang mendeskripsikan semua kegiatan yang ada pada CV.KAROSERI FAJAR MANDIRI, seperti: Profil CV.KAROSERI FAJAR MANDIRI, produk yang dibuat, model barang, jenis barang dan harga barang.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Memudahkan CV.KAROSERI FAJAR MANDIRI dalam hal pemasaran dengan sistem baru yang ditawarkan.
- 2) Menerapkan ilmu yang didapat didalam maupun diluar bangku kuliah.
- 3) Membuat aplikasi *e-commerce*.
- 4) Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Diploma III (D3) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Ilmu Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Bagi CV.KAROSERI FAJAR MANDIRI.

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan pelayanan yang cepat, tepat dan akurat dengan sistem informasi sehingga CV.KAROSERI FAJAR MANDIRI semakin maju dalam hal teknologi dan penelitian ini dapat merumuskan strategi peningkatan layanan Pelanggan CV.KAROSERI FAJAR MANDIRI.

2) Bagi Masyarakat

Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan yang sesuai dengan teknologi informasi sehingga dapat berguna dalam kehidupan dimasyarakat.

3) Bagi Penulis

Memperoleh gelar AMD. Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Ilmu Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

4) Bagi Akademisi

Memperluas ilmu pengetahuan khususnya tentang e-commerce dan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.6 Metode Penelitian

1) Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung terhadap obyek yang diteliti, sehingga data yang diperoleh tidak diragukan lagi keakuratannya.

2) Dokumentasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mencatat atau menyalin data yang diperoleh secara langsung dari obyek yang diteliti.

3) Interview

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara bertanya jawab secara langsung dengan pihak terkait yang banyak mengetahui tentang perusahaan tersebut.

4) Kepustakaan.

Metode pengumpulan data dengan cara mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan pembahasan masalah yang diteliti sebagai landasan teori atau literatur.

1.7 Sistematika Penulisan

Penyajian laporan disusun secara sistematis ke dalam beberapa bab, antara lain :

1) BAB I Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

2) BAB II Dasar teori

Pada bab ini akan menjelaskan tentang pengenalan internet dan e-commerce secara umum, perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan.

3) BAB III Gambaran Umum

Bab ini berisi tentang gambaran umum mengenai obyek penelitian dan penjelasannya.

4) BAB IV Pembahasan

Bab ini akan menjelaskan tentang beberapa tahap dalam pembuatan *website*.

5) BAB V Penutup

Bab ini merupakan penutup dari tugas akhir yang berisi tentang kesimpulan dan saran.

6) Daftar Pustaka

1.8 Rencana Kegiatan

Agar penelitian dan pembuatan Tugas akhir ini dapat berjalan dengan lancar maka penulis membuat rencana kegiatan sebagai berikut :

NO	KEGIATAN	TAHUN 2010/2011															
		Bulan 1				Bulan 2				Bulan 3				Bulan 4			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Pra Survei																
2	Persiapan																
3	Pengumpulan Data																
4	Desain Program																
5	Penyusunan Laporan																
6	Uji Coba Program																

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan