

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan dan perkembangan teknologi saat ini yang berkembang dengan sangat pesat, sehingga banyak hal yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut, komputer adalah salah satunya. Bahkan tidak hanya terbatas pada suatu instansi saja tetapi sekarang ini masyarakat awam pun telah banyak menggunakan komputer sebagai alat bantu untuk memudahkan dalam menyelesaikan suatu pekerjaan.

Perkembangan teknologi informasi juga semakin berkembang pesat, salah satu sarana untuk menunjang teknologi dan komunikasi adalah internet, internet merupakan jaringan komputer secara global yang dapat diakses dari manapun dengan cepat dan akurat. 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 yang sedang berkembang pesat bagi pelaku bisnis untuk memanfaatkan teknologi, agar lebih efektif dan efisien dalam bertransaksi secara *online* dengan *website* sebagai mediana.

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 "Asher Computer" memiliki berbagai jenis komputer yang disediakan. Selain itu, Toko "Asher Computer" juga memiliki tempat yang strategis serta nyaman untuk para konsumen. Dengan ditambahkan layanan *e-commerce* pada Asher Computer diharapkan konsumen dapat mengetahui banyak informasi, diantaranya adalah model komputer terbaru, harga komputer, potongan harga yang diberikan dengan lebih cepat tanpa harus datang langsung ke Toko "Asher Computer". Dan dari latar belakang diatas, diadakanlah penelitian dengan judul "Membangun Web E-Commerce Pada Toko Asher Komputer Yogyakarta"

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan permasalahan yang sudah dikemukakan pada pembahasan latar belakang diatas, maka secara garis besar rumusan masalah yang akan diselesaikan adalah sebagai berikut :

- o Bagaimana membangun sebuah web yang dapat dijadikan sebagai media informasi dan penjualan produk pada toko Asher Komputer Yogyakarta, agar masyarakat dapat mengetahui informasi Komputer terbaru dan dapat bertransaksi secara online?

1.3 Batasan Masalah

Agar dalam pembuatan web ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan maka penulis membatasi permasalahan mengenai pembuatan website Toko Asher Computer:

1. Lingkup penelitian sebatas pada masalah tentang penjualan produk pada toko Asher Komputer
2. Web E-commerce akan berisi deskripsi komputer, harga komputer, cara berinteraksi secara online, informasi jenis komputer, dan profil Toko Asher Computer.
3. Web E-commerce pada Toko Asher Computer menggunakan PHP sebagai pemrogramannya, My SQL sebagai database, Dreamweaver mx sebagai editor script php, Adobe Photoshop sebagai editor grafis, xampp sebagai web server, google chrome sebagai browser.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah website e-commerce bagi Toko Asher Computer.
2. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sistem transaksi baru pada Toko Asher Computer.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan bagi perusahaan maupun bagi penulis sendiri, diantaranya:

1. Bagi Perusahaan

1. Sebagai bahan pertimbangan Toko terkait untuk menentukan kebijakan strategi penjualan.
2. Sebagai salah satu alternative dalam menyampaikan dan memberikan informasi kepada konsumen secara cepat.
3. Memudahkan konsumen dalam efisiensi waktu dengan cara bertransaksi secara online.

2. Bagi Penulis

1. Untuk menerapkan disiplin ilmu yang telah didapat baik didalam maupun diluar lingkungan perkuliahan.
2. Memperoleh pengalaman tentang pembuatan web *E-commerce* yang nantinya diharapkan bisa bermanfaat didunia kerja nantinya.
3. Untuk penyusunan Skripsi sebagai syarat kelulusan program Strata 1 di STMIK AMIKOM.

1.6 Metode Penelitian

Metode-metode yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi yang akan dipergunakan untuk penelitian ini yaitu:

1. Identifikasi

Identifikasi adalah mengidentifikasi masalah-masalah dengan batasan yang jelas dengan menggunakan teknik :

a. Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung baik dengan lisan atau dengan tulisan, yaitu pada pemilik Toko Asher Computer.

b. Studi Pustaka

Metode ini dengan cara pengumpulan data dengan cara mempelajari dan mengadakan pengamatan langsung dari buku yang berhubungan dengan permasalahan yang sedang dihadapi seperti pembuatan web e-commerce dan penyusunan laporan.

c. Metode Literatur

Metode ini menggunakan literature yang dapat dimanfaatkan seperti fasilitas Internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi, serta pembuatan laporan.

2. Konseptualisasi

Setelah semua data diperoleh melalui tahap identifikasi, kemudian merancang basis pengetahuan, mesin inferensi dan desain interface.

3. Formalisasi

Dari hasil tahapan kedua dirancang, maka pada tahap ini ditentukan alat pengembangan yang akan digunakan.

4. Implementasi

Hasil dari tahapan-tahapan diatas akan dipindahkan ke dalam sistem komputerisasi sehingga terbentuklah sebuah *website* yang diharapkan.

5. Pengujian

a. Pengujian Program

Tahapan ini untuk mengetahui apakah program yang dibuat masih terdapat kesalahan atau *error* saat program dijalankan.

b. Pengujian Sistem

Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui apakah kinerja dari sistem sudah berjalan sesuai dengan yang diinginkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan yang disusun ini, secara keseluruhan sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah, pokok masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Dalam bab ini dijelaskan mengenai teori – teori yang mendukung dalam pembuatan skripsi. Beberapa diantaranya mengenai sejarah internet, pengertian internet, Html, CSS, PHP, Apache Web Server

, MySQL, Adobe Photoshop CS2, Jquery, dan Macromedia Dreamweaver.

BAB III : Analisis dan Rancangan Sistem

Pada bab ini berisi sekilas tentang perangkat keras yang digunakan, perancangan system, konsep perancangan system, struktur link design website, rancangan normalisasi, design database, dan rancangan interface.

BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini akan membahas implementasi system, dan pembahasan bagian - bagian yang terdapat pada aplikasi web.

BAB V : Penutup

Merupakan bagian akhir dari laporan Skripsi, dimana didalamnya terdapat kesimpulan dari keseluruhan isi laporan skripsi serta saran-saran yang diberikan bagi pengembangan system lebih lanjut.