

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semua kegiatan yang akan kita lakukan membutuhkan informasi dan bisa juga dikatakan setiap kegiatan dituntut untuk menghasilkan informasi. Informasi yang disajikan secara cepat, tepat dan akurat akan membuat kita semakin mudah untuk mengambil sebuah keputusan. Komputer dan teknologinya adalah alat bantu yang paling tepat. Tuntutan kebutuhan akan informasi dan penggunaan komputer akan semakin banyak mendorong terbentuknya sebuah jaringan komputer yang mampu melayani berbagai kebutuhan tertentu. Dengan adanya jaringan komputer, pengelolaan informasi dapat berlangsung lebih baik lagi. Berkembangnya teknologi dan kebutuhan akan informasi menyebabkan bertambah kompleksnya informasi yang harus dan yang bisa diolah, sehingga penggunaan beberapa jaringan komputer bersama-sama semakin diperlukan. Penggunaan jaringan secara bersama-sama membentuk jaringan komputer yang sangat besar yang tersebar di seluruh dunia.

Jaringan komputer seperti ini lebih sering kita kenal dengan nama internet. Internet dapat diakses dan dimanfaatkan untuk berbagai keperluan oleh siapa saja dan dimana saja serta tidak dibatasi oleh waktu. Berbagai macam teknologi internet bisa digunakan, salah satunya adalah *World Wide Web* atau lebih dikenal dengan sebutan “web”, yang mampu menyediakan informasi dalam bentuk teks,

gambar, suara dan gambar bergerak. Dengan kemampuan seperti ini, web menjadi sangat terkenal dan perkembangannya sangat pesat.

Dewasa ini, web yang kita kenal bukan lagi sekedar menyajikan informasi sebatas profil instansi atau perusahaan, namun perkembangan teknologi juga telah membuka mata para pengusaha akan kebutuhan mereka terhadap pemasaran yang juga bisa dilakukan melalui dunia maya terkait dengan perkembangan produk yang dibuat sehingga bisa disajikan secara real time dan tidak sebatas itu saja, bahkan kita juga sudah mampu melakukan transaksi jual beli secara online. Dari uraian tersebut, maka penulis bermaksud mengajukan skripsi dengan judul:

ANALISIS DAN PERANCANGAN E-COMMERCE PADA "7 CRAFT"

YOGYAKARTA

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka dapat diambil pokok permasalahan yang dihadapi yaitu :

1. Bagaimana merancang dan membuat implementasi e-commerce yang menyajikan informasi yang lengkap berkenaan dengan sejarah, visi, misi perusahaan dan katalog produk serta transaksi penjualan agar konsumen dapat mengetahui perkembangan produk ?
2. Bagaimana merancang website yang interaktif sehingga informasi yang disajikan dapat di akses dengan cepat dan mudah dimengerti sebagai media pemasaran ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini, agar pembahasan tidak terlalu meluas dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya, maka dijabarkan beberapa batasan masalah sebagai berikut :

1. Menampilkan Informasi perusahaan melalui Web berupa Profil perusahaan yang meliputi visi, misi, profil, Sejarah Berdiri, struktur organisasi perusahaan, berita dan katalog produk serta transaksi penjualan.
2. Untuk keamanan sistem website, penulis membatasi hanya pada aplikasi yang penulis buat, sedangkan hal lain yang berhubungan dengan keamanan sistem keamanan lebih lanjut seperti masalah jaringan dan lain sebagainya yang berada di luar masalah tersebut, tidak penulis bahas di dalam laporan penelitian.

1.4 Tujuan

Tujuan penulisan skripsi ini adalah:

1. Untuk lebih mengetahui konsep *e - Commerce* dan penerapannya dalam sebuah aplikasi *website*.
2. Merancang sebuah *website e-commerce* sebagai salah satu sarana publikasi profil perusahaan dan sarana pemasaran produk – produk dari perusahaan sehingga produk dapat menembus pasar nasional dan internasional
3. Menerapkan ilmu pengetahuan yang telah didapatkan di bangku kuliah kedalam bentuk perancangan dan pembuatan aplikasi.

1.5 Manfaat

Adapun beberapa manfaat penelitian yang diajukan, yaitu :

1. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan cakrawala tentang perkembangan teknologi informasi khususnya *WEB E-COMMERCE*.

2. Bagi Mahasiswa STMIK Amikom.

Hasil penelitian dapat digunakan oleh mahasiswa STMIK AMIKOM untuk menambah pengetahuan tentang *WEB E-COMMERCE* dan dapat dipergunakan oleh mahasiswa lain yang akan meneliti topik yang sama, sehingga hasil penelitian dapat kembangkan.

3. Bagi Penulis

Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Dalam menyediakan data yang berbentuk informasi yang akurat, relevan dan tepat waktu bagi pengguna aplikasi ini, maka peneliti menggunakan 3 metode pengumpulan data yaitu :

a. Metode Observasi

Peneliti mengumpulkan data dengan cara pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti dalam hal ini "7 Craft" Yogyakarta dalam hal memperoleh informasi perusahaan.

b. Metode Wawancara

Peneliti mengumpulkan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan instansi terkait dalam hal ini direktur dan karyawan "7 Craft" Yogyakarta.

c. Metode Kearsipan

Peneliti mengumpulkan data dengan cara membaca dan mempelajari data – data dan arsip yang sudah ada sehubungan dengan permasalahan yang diteliti.

d. Metode Kepustakaan (Studi pustaka)

Peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau digunakan sebagai bahan pembandingan.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan skripsi ini, maka peneliti menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

- **BAB I** : Pendahuluan

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan yang akan dipakai sebagai acuan dalam penulisan skripsi.

- **BAB II** : Landasan Teori dan Gambaran Umum Sistem

Pada bab ini menjelaskan tentang pengertian Sistem Informasi, pengertian ecommerce, pengertian internet, pengertian world wide web dan sistem perangkat lunak yang digunakan.

Pada bab ini juga akan diuraikan mengenai pengenalan dan gambaran secara umum tentang obyek penelitian yaitu "7 Craft" Yogyakarta.

- **BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem**

Pada bab ini membahas tentang analisis sistem yang akan dibangun, adapun metode yang digunakan adalah metode PIECES, kebutuhan sistem, dan kelayakan sistem. Perancangan sistem meliputi Flowchart, perancangan proses, database dan rancangan interface

- **BAB IV : Implementasi**

Pada bab ini akan dibahas mengenai perancangan program web e-commerce, diuraikan mengenai pendefinisian masalah, merancang konsep, merancang Database, merancang interface, memproduksi sistem, menguji sistem menggunakan sistem dan memelihara sistem.

- **BAB V : Penutup**

Pada bab ini akan berisikan tentang kesimpulan dan saran. Pembuatan Kesimpulan didasarkan pada analisis yang obyektif dan diperkuat dengan bukti-bukti yang telah ditemukan, sedangkan saran merupakan manifestasi dari peneliti untuk dilaksanakan sesuatu yang belum ditempuh dan layak untuk dilaksanakan

- **Bagian Akhir**

Bagian akhir dari skripsi berisi daftar pustaka dan daftar lampiran. Daftar Pustaka berisi sumber-sumber pustaka yang digunakan peneliti baik dari Buku, Majalah, Narasumber maupun data dari Internet.

Daftar Lampiran berisi surat keterangan, Listing Program dan report Program.

