

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia usaha perdagangan pada saat ini sangatlah pesat, menjadikan informasi sebuah hal yang sangat penting peranannya dalam menunjang jalannya operasional perusahaan demi tercapainya tujuan yang diinginkan. Melihat perkembangan teknologi saat ini, internet yang telah terbukti menjadi media informasi yang efektif dan efisien dalam penyebaran informasi maka tampak muncul beberapa ide pemikiran untuk selangkah lebih maju dalam memodifikasi dunia bisnis dengan memanfaatkan konsep *Electronic-Commerce* atau biasa disebut *E-Commerce*.

*E-Commerce* merupakan salah satu konsep baru yang bisa digambarkan sebagai proses jual beli barang atau jasa pada *World-Wide Web Internet*<sup>1</sup>. *E-Commerce* kini kian digemari oleh banyak orang karena telah terbukti sangat mempengaruhi peningkatan dalam penjualan produk, kaya akan informasi, dan interaktif dengan pelanggan. Perkembangan infrastruktur *E-Commerce* khususnya website tidak hanya mengandalkan bahasa pemrograman HTML dan beberapa gambar serta informasi yang statis. Untuk itu sebuah website *E-Commerce* perlu dibuat lebih interaktif dan dinamis agar konsumen dapat dengan mudah dan nyaman melakukan transaksi.

Demikian halnya dengan Agen Koleksi Baju yang mana membutuhkan suatu website yang interaktif untuk memberikan kenyamanan dan kemudahan

---

<sup>1</sup> M.Suyanto, *Strategi Periklanan pada E-Commerce Perusahaan Top Dunia*. Yogyakarta: Andi Offset, h.10, 2003

kepada konsumen maupun dari pihak Agen Koleksi Baju sendiri dalam melakukan proses jual-beli/ transaksi. Agen Koleksi Baju selama ini menangani pemasaran produk dengan cara pemasaran secara tradisional, yaitu dengan menawarkan barang langsung kepada calon pembeli. Dimana dengan cara ini *market place* yang dapat dijangkau sangat terbatas serta menghabiskan biaya pemasaran dan promosi yang cukup banyak.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tergerak untuk membangun website penjualan pada Agen Koleksi Baju. Diharapkan agen perusahaan ini dapat dengan mudah mendapatkan konsumen dan *volume* penjualan barang meningkat serta dapat memudahkan kinerja usaha menjadi lebih efektif dan efisien.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana memanfaatkan fasilitas internet sebagai media penyampai informasi dan media penjualan pada agen Koleksi Baju yang berbasis web secara online?
2. Bagaimana membangun sistem pelayanan kepada pelanggan agar tidak terbatas oleh ruang dan waktu?
3. Bagaimana membuat sistem transaksi pembayaran lebih efisien dan mudah dipahami dari pada menggunakan metode transaksi pembayaran yang lama pada agen Koleksi Baju?
4. Bagaimana membangun web yang informatif, dinamis, dan interaktif sebagai media penjualan dan promosi pada agen Koleksi Baju?

### 1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan dan informasi yang diperlukan, maka penulis memberikan batasan masalah agar tidak menyimpang dari permasalahan yang dimaksud dan dapat mencapai sasaran yang diharapkan, yaitu pada beberapa hal sebagai berikut:

1. Batasan untuk admin Agen Koleksi Baju yaitu :
  - a. Mengolah semua data produk yang ada di dalam website Agen Koleksi Baju.
  - b. Mengolah semua data member dan non- member yang melakukan pemesanan barang.
  - c. Memberikan informasi terbaru kepada konsumen.
2. Batasan untuk pelanggan Agen Koleksi Baju yaitu:
  - a. Aplikasi yang akan dibuat merupakan sistem penjualan baju yang menggunakan daftar belanja berbasis web secara online sehingga kompatibilitas pengakses harus terkoneksi dengan internet.
  - b. Pelanggan bisa melakukan pemesanan barang dengan mendaftar sebagai member ataupun bukan member.
  - c. Bahasa pemrograman menggunakan php, mysql, javascript, jQuery.
  - d. Sistem pembayaran dengan cara transfer bank dengan sejumlah uang sesuai harga barang ke rekening yang ditunjuk toko sesuai

ketentuan yang diterapkan pihak manajemen Agen Koleksi Baju.

- e. Produk yang dipilih akan dimasukkan kedalam *shopping cart* yang tersedia pada website dan konsumen dapat mengolah isi *shopping cart* sesuai kebutuhan.
- f. Barang pesanan yang dikirimkan hanya ditujukan ke alamat pelanggan sesuai alamat saat melakukan *input* registrasi.
- g. Browser untuk mengakses sistem harus mendukung javascript dan shockwaveflash.
- h. Pelanggan mendapatkan nota pembelian dengan cara di *download* sebagai tanda bukti yang isinya id pesanan/ *transaksi*, daftar belanja produk yang dipesan beserta jumlah total belanja.
- i. Secara otomatis pihak manajemen Agen Koleksi Baju akan mengirimkan nota pembelian produk ke email pelanggan yang diinputkan saat registrasi pemesanan.
- j. Pelanggan yang sudah melakukan transfer uang sebagai biaya pembelian produk maka pelanggan supaya melakukan konfirmasi pembayaran.
- k. Pembatalan order yang dilakukan konsumen dilakukan diluar sistem yang dibuat.
- l. Retur pembayaran untuk konsumen yang membeli sejumlah barang dalam partai besar dilakukan diluar sistem yang telah dibuat.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah :

1. Untuk memenuhi syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer pada jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat website penjualan untuk agen Koleksi Baju.
3. Membuat website sebagai media penjualan dan promosi kepada masyarakat luas mengenai agen Koleksi Baju beserta produk-produknya.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam pelaksanaan penelitian ini adalah :

1. Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta
  - a. Sebagai bentuk pengamalan Tri Darma perguruan tinggi, yaitu pengabdian pada masyarakat
  - b. Membantu menyelesaikan permasalahan pada masyarakat, sebagai bentuk tanggung jawab untuk turut serta dalam memanfaatkan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komputer.
2. Bagi Penulis
  - a. Melakukan penelitian untuk bahan skripsi

- b. Mengamalkan ilmu yang sudah penulis pelajari dan peroleh di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
- c. Memenuhi salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer pada jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

### 3. Bagi agen Koleksi Baju

Sebagai media promosi agen Koleksi Baju dan media penjualan produk-produk agen Koleksi Baju.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penulisan laporan Perancangan Website Online pada Agen Koleksi Baju berbasis Flash dan JavaScript sebagai Media Penjualan adalah sebagai berikut:

### a. Kepustakaan

Teknik pengumpulan data yang dikumpulkan bersumber dari literatur (buku-buku yang mendukung) untuk mendapatkan konsep teori mengenai masalah yang diteliti.

### b. Observasi

Teknik pengumpulan data dimana penulis mengadakan pengamatan langsung dan menganalisa sistem penjualan yang sedang berjalan pada objek yang diteliti untuk memperoleh informasi tambahan yang dijadikan bahan penelitian.

c. Wawancara

Yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung kepada karyawan dan pemilik yang diberikan wewenang untuk menjawab suatu pertanyaan dan memperoleh keterangan yang dibutuhkan.

d. Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan dalam penelitian ini karena sebagian besar dokumentasi terdapat di perusahaan agen Koleksi Baju berupa produk yang dijual beserta laporan-laporan lain yang berkaitan dengan penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber data.

**1.7 Objek Penelitian**

Proses penelitian dilaksanakan pada agen Koleksi Baju yang beralamatkan di Perum Mojosongo Jl. Dempo Barat No.30 Mojosongo, Solo.

**1.8 Sistematika Penulisan**

Penulisan skripsi yang berjudul "Perancangan Website Online pada Agen Koleksi Baju berbasis Flash dan JavaScript sebagai Media Penjualan" mempunyai sistematika penulisan sebagai berikut:

**BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini penulis menguraikan hal-hal mendasar dari penulisan skripsi. Pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah,

batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, objek penelitian, dan sistematika penulisan.

## BAB II LANDASAN TEORI

Bagian ini menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tools/software* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan sistem atau untuk keperluan penelitian.

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, uraian sistem manual dari sistem yang diteliti pada objek penelitian serta menjelaskan konsep kegiatan analisis dan tujuan langkah analisis yang dilakukan terhadap sistem yang diteliti.

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan tentang hasil uji coba sistem, uji coba program, cara menggunakan program yang telah dibuat, memelihara sistem dan menguraikan pembahasan program dan analisis dari program yang dibuat.

## BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari keseluruhan pembahasan pada bab-bab sebelumnya. Kesimpulan yang diperoleh merupakan jawaban-jawaban yang menjadi pokok permasalahan dalam rumusan masalah.

Saran yang diberikan merupakan manifestasi dari penulis yang tidak terlepas dari ruang lingkup penelitian.

