

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Secara umum Elektronik Commerce (*E-Commerce*) menggambarkan cakupan luas mengenai teknologi, proses, dan praktek yang dapat melakukan transaksi bisnis tanpa menggunakan kertas sebagai sarana mekanisme transaksi dari berbagai sarana dan prasarana yang ada dan ditunjang dengan berbagai penunjang teknologi informasi khususnya *e-commerce*, maka semakin meningkat pula kemudahan dan informasi sebagai pendukung manusia dalam menyelesaikan tugas-tugasnya secara efektif.

*E-commerce* telah memberikan pengaruh yang besar terhadap pertumbuhan tata sosial dan ekonomi masyarakat. *E-commerce* telah menjadi bagian sektor bisnis khusus dan umum. Hal ini memang diakui karena adanya *e-commerce*, biaya operasional dikurangi agar dapat bersaing dan berjuang dengan semakin banyaknya permintaan yang mengharuskan pelayanan yang cepat dan akurat. Ini merupakan gejala perkembangan informasi sosial yang bertambah pesat.

Pembuatan website *e-commerce* ini sangat berperan penting untuk mempermudah pembeli maupun pelanggan dalam mendapatkan informasi mengenai barang yang ingin mereka cari.

Hal-hal diataslah yang mengantarkan penulis untuk tertarik dalam melakukan suatu riset membangun suatu rancangan website yang mendukung *e-commerce* agar dapat bermanfaat secara efektif dan efisien bagi Ki Tjermo Sutarjo Home Industri, sehingga penulis memilih judul : PEMBUATAN WEB E-COMMERCE UNTUK PENJUALAN HASIL PRODUKSI WAYANG KULIT PADA “KI TJERMO SUTARDJO” HOME INDUSTRI.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan judul dan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan rumusan masalah : **“Bagaimana memanfaatkan dunia Internet untuk penjualan produk Wayang Kulit secara online”**.

### 1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan yang dikemukakan dalam tulisan ini, maka penulis merasa perlu untuk memberikan batasan masalah yang tepat mengacu pada pokok permasalahan yang telah dirumuskan sebagai berikut.

1. Informasi produk wayang kulit per item berdasarkan kategori wayang, meliputi spesifikasi dan harga.
2. Keranjang belanja, berisi barang yang dipesan oleh member.
3. Peta, memuat lokasi kerajinan wayang kulit “Ki Tjermo Sutardjo” dalam bentuk *image*.
4. Menu *Search* digunakan hanya untuk mencari info produk berdasarkan judul atau nama produk saja.

5. Batasan user, user biasa yang tidak melakukan transaksi hanya dapat melihat informasi dan produk yang ditawarkan. Sedangkan user khusus yang ingin melakukan transaksi dapat melihat informasi dan produk yang ditawarkan sekaligus dapat melakukan pemesanan wayang kulit dan dapat melakukan proses transaksi.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini diharapkan dengan adanya aplikasi *e-commerce* ini dapat meningkatkan keinginan pembeli wayang kulit dan mempromosikan wayang kulit di Indonesia maupun dunia International.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1 Bagi Penulis**

- a.) Sebagai tolak ukur sejauh mana ilmu yang didapat diperkuliahan dapat diterapkan ke dalam lingkungan permasalahan yang sebenarnya.
- b.) Sebagai syarat kelulusan pendidikan Diploma 3 (D3) pada STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA jurusan Teknik Informatika.

##### **1.5.2 Bagi "Ki Tjermo Sutardjo" Home Industri**

Membantu mempromosikan serta menjual wayang kulit melalui media internet sehingga semakin dikenal dan dapat membawa keuntungan bagi Ki Tjermo Sutardjo Home Industri.

##### **1.5.3 Bagi Masyarakat**

Memudahkan kalangan masyarakat yang memiliki kegemaran di dunia seni maupun para kolektor wayang untuk mengetahui informasi tentang wayang kulit.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Metode Wawancara (Interview)**

Metode yang digunakan penulis untuk menanyakan informasi mengenai wayang kepada dalang yang mengerti seluk-beluk wayang kulit dan mengenai hal-hal apa saja yang dibutuhkan dalam pemasaran wayang kulit secara online.

### **1.6.2 Metode Kepustakaan (Library)**

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis melalui buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

### **1.6.3 Metode Study Internet**

Metode pengambilan data dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan *e-commerce*.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan Tugas Akhir yang digunakan penulis untuk mempermudah penyusunan Tugas Akhir sebagai berikut.

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, batasan masalah, manfaat dan tujuan, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

## BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan pembuatan web *e-commerce* wayang kulit pada Ki Tjermo Sutardjo Home Industri.

## BAB III : TINJAUAN UMUM

Bab ini berisi tentang analisis instansi Ki Tjermo Sutardjo Home Industri seperti gambaran umum perusahaan, struktur organisasi, serta data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah yang dihadapi yang berkaitan dengan kegiatan penelitian.

## BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang perancangan sistem hingga implementasi program.

## BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah serta diajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi atau literatur yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan.

## LAMPIRAN

Lampiran ini berisi *listing* program.