

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembangnya usaha-usaha perdagangan yang sangat pesat pada saat ini menjadikan informasi sebagai hal yang sangat penting peranannya dalam menunjang jalannya operasi usaha demi tercapainya tujuan yang diinginkan oleh perusahaan.

Teknologi *internet* sudah terbukti merupakan salah satu media informasi yang efektif dan efisien dalam penyebaran informasi yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja. Teknologi *internet* mempunyai efek yang sangat besar pada perdagangan atau bisnis. Hanya dari rumah atau ruang kantor, calon pembeli dapat melihat produk-produk pada layar komputer, mengakses informasinya, memesan dan membayar dengan pilihan yang tersedia. Calon pembeli dapat menghemat waktu dan biaya karena tidak perlu datang ke toko atau tempat transaksi sehingga dari tempat duduk mereka dapat mengambil keputusan dengan cepat. Transaksi secara *online* dapat menghubungkan antara penjual dan calon pembeli secara *langsung* tanpa dibatasi oleh suatu ruang dan waktu. Itu berarti transaksi penjualan secara *online* mempunyai calon pembeli yang potensial dari seluruh dunia.

Sistem penjualan yang selama ini digunakan oleh Koperasi Serba Usaha Bali Kencana adalah masih manual dengan ruang lingkup di daerah Kabupaten Karangasem saja. Jika hanya mengandalkan sistem penjualan dengan cara tersebut

maka pendapatan perusahaan tidak mengalami peningkatan yang signifikan. Selain itu perkembangan perusahaan terasa dinilai agak lambat. Oleh karena itu akan dibuat suatu sistem penjualan secara *online* dengan menggunakan media *web* atau *internet* guna untuk memasarkan produk-produk khas daerah Kabupaten Karangasem.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis akan mengambil judul “**Perancangan Aplikasi E-Commerce sebagai Sarana Pemesanan dan Penjualan Produk Khas Kabupaten Karangasem di Koperasi Serba Usaha Bali Kencana**” dengan harapan dapat meningkatkan volume penjualan dan produk-produk khas Kabupaten Karangasem dikenal oleh masyarakat luas, baik itu kerajinan maupun makanan khas Kabupaten Karangasem.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat dari latar belakang yang ada, maka rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana membuat sistem yang dapat membantu KSU. BALI KENCANA dalam penjualan dan pemasaran produk khas Kabupaten Karangasem, sehingga mempermudah konsumen dalam melakukan pemesanan dimana saja dan kapan saja.
2. Bagaimana agar situs ini dapat berinteraksi tidak hanya bagi orang yang sudah mengenal *internet* tetapi juga bagi orang yang belum terlalu mengenal *internet*.

3. Bagaimana Memanfaatkan PHP script dan MySQL dengan dukungan *software* lain untuk membangun suatu system Pemesanan dan Penjualan di KSU. BALI KENCANA.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pokok masalah yaitu **Perancangan Aplikasi E-Commerce sebagai Sarana Pemesanan dan Penjualan Produk Khas Kabupaten Karangasem di Koperasi Serba Usaha Bali Kencana**, penulis akan membatasi permasalahan yaitu:

1. Perancangan aplikasi *e-commerce* lebih difokuskan pada fungsi bagaimana aplikasi ini dapat menangani pembelian atau transaksi secara *online*.
2. Pembuatan aplikasi *e-commerce* juga difokuskan pada fungsi bagaimana data atau informasi yang ditampilkan selalu *up to date*.
3. Dalam perancangan aplikasi *e-commerce* penulis tidak akan membahas masalah keamanan aplikasi yang dibuat.
4. Software yang digunakan yaitu :
 - a. PHP
 - b. Apache
 - c. My SQL
 - d. Macromedia Dreamweaver 8
 - e. Adobe Photoshop CS2
 - f. Internet Explorer

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulisan tugas akhir ini antara lain:

1. Menghasilkan suatu sistem penjualan yang menggunakan media *web* atau *internet* yang dapat membantu divisi *marketing* dalam memasarkan produk-produk yang dijual sehingga transaksi penjualan dapat dilakukan dengan cepat dimana saja dan kapan saja oleh semua kalangan masyarakat.
2. Menghasilkan suatu sistem yang memberikan informasi tentang produk-produk khas Daerah Karangasem yang dipasarkan kepada calon pembeli sehingga mempermudah calon pembeli mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
3. Mempromosikan atau lebih memperkenalkan perusahaan kepada semua kalangan masyarakat sehingga dapat memperluas jangkauan pemasaran dengan tujuan dapat meningkatkan penjualan.
4. Menerapkan ilmu dan teori-teori yang selama ini dipelajari sewaktu mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Memenuhi salah satu syarat kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Perguruan Tinggi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penulisan tugas akhir ini antara lain :

1. Melalui aplikasi *e-commerce* ini, konsumen dapat mengetahui tentang informasi produk yang dijual KSU. BALI KENCANA dari mana saja secara *up to date*, tanpa harus datang langsung ke toko.

2. Memberikan kemudahan kepada konsumen dalam melakukan transaksi pembelian di KSU. BALI KENCANA.
3. Dapat meningkatkan penjualan KSU. BALI KENCANA.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Setiap mengadakan pembahasan maka tidak terlepas dari berbagai masalah yang perlu dihadapi dan harus dipecahkan. Agar lebih praktis digunakan metode ilmiah sehingga dapat diperoleh jalan keluar yang baik, efektif serta mudah dilaksanakan. Dalam penulisan laporan Perancangan Aplikasi *e-Commerce* pada KSU. BALI KENCANA ini metode yang digunakan adalah:

1. Riset Lapangan

Riset lapangan dimaksudkan untuk memperoleh informasi secara langsung dari perusahaan dan juga dari *internet*. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

- a. *Observasi*, yaitu pengumpulan data dan informasi yang dilakukan dengan cara peninjauan langsung ke objek penelitian sehingga mendapatkan data yang relevan dan akurat.
- b. *Interview*, yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab dengan pihak-pihak terkait.

2. Studi Pustaka

Data diperoleh melalui buku-buku literatur yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti sebagai bahan referensi bagi penulis.

1.7 Sistematika Penulisan

Gambaran secara garis besar mengenai hal-hal yang akan dibahas dalam laporan tugas ini terdiri dari lima bab yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang landasan teori yang menunjang didalam penulisan skripsi ini antara lain, konsep dasar sistem basis data, sejarah *internet*, pengertian dan perancangan basis data, pengertian HTTP, pengertian HTML, pengertian *Word Wide Web*, Sekilas tentang PHP dan *web server* Apache (MYSQL).

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini akan dibahas perancangan sistem dari aplikasi penjualan ini yaitu berupa sistem perangkat lunak, sistem perangkat keras, rancangan *database*, diagram alir data, dan rancangan antarmuka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai implementasi program dan pembahasan program aplikasi yang dibuat meliputi instalasi dan bagaimana program aplikasi dijalankan sampai dapat melakukan suatu transaksi penjualan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran dari penulis yang berkaitan dengan **“Perancangan Aplikasi E-Commerce sebagai Sarana Pemesanan dan Penjualan Produk Khas Kabupaten Karangasem di Koperasi Serba Usaha Bali Kencana”**.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

