

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat dan menghasilkan inovasi baru yang senantiasa terus berubah ke arah yang lebih maju. Salah satu bidang pengetahuan yang berkembang sangat pesat saat ini adalah dunia internet. Saat ini internet sudah bisa diakses dari seluruh penjuru dunia mulai dari anak-anak sampai orang dewasa.

Kemudahan dan biaya akses yang relatif murah menjadikan internet sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan utama. Dengan internet kita bisa mengetahui informasi yang terbaru dalam segala bidang baik itu dalam negeri maupun luar negeri, bahkan dengan internet manusia bisa belanja kebutuhan, menjual barang, dan kegiatan lainnya. Bagi perusahaan atau instansi maupun organisasi, internet merupakan media informasi atau iklan yang bisa dibidang sangat murah.

Informasi merupakan salah satu kebutuhan masyarakat yang utama di era yang modern ini. Informasi dapat disebar dan dipertukarkan antara salah satu pihak dengan pihak lain untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia. Dalam era globalisasi saat ini, sebuah perusahaan yang bergerak dibidang penyedia produk komputer dituntut untuk selalu mengikuti perkembangan teknologi yang semakin pesat sehingga mampu bersaing untuk memenangkan persaingan dengan perusahaan lain. Internet menjadi pilihan untuk

mendapatkan, menyebarkan dan bertukar informasi karena dapat diakses kapan dan dimanapun dengan biaya yang relatif murah dibandingkan menggunakan media yang lain.

CV. Kusuma merupakan badan usaha yang bergerak pada penyedia produk komputer yang berada di Yogyakarta provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Oleh karena itu sangat dibutuhkan media web yang berbasis E-Commerce sebagai media informasi dan transaksi. Dengan ditambahkannya layanan E-Commerce pada web maka konsumen maupun client dapat mengetahui banyak informasi, diantaranya produk terbaru komputer, pembelian produk komputer secara online, dan berbagai informasi tentang produk komputer dari berbagai kategori tanpa harus datang langsung ke CV. Kusuma. Oleh sebab itu E-Commerce bisa menjadi salah satu cara mempertahankan loyalitas konsumen terhadap CV. Kusuma.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diambil rumusan masalah bagaimana membangun sebuah E-Commerce pada CV. Kusuma yang memudahkan konsumen untuk mendapatkan informasi produk komputer dan transaksi pembelian produk komputer secara online.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, Maka E-Commerce yang akan dibangun memiliki batasan masalah sebagai berikut:

- a. E-Commerce akan berisi kategori produk komputer seperti *processor*, *monitor*, *harddisk*, *random access memory*, *VGA*, dan lain-lain
- b. E-Commerce yang akan dibuat tidak akan melayani pembayaran dengan kartu kredit, pembayaran dilakukan dengan mentransfer sejumlah uang sebesar harga produk komputer yang akan dibeli ke rekening yang ditunjuk CV. Kusuma. Hal ini dilakukan berdasarkan kebijakan manajemen CV. Kusuma yang belum menginginkan adanya transaksi melalui kartu kredit.
- c. E-Commerce pada CV. Kusuma menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman, My SQL sebagai database, Adobe dreamweaver CS 5 sebagai web editor. Adobe Photoshop CS 5 sebagai desain grafis. Apache sebagai web server dan database server, Mozilla Firefox 4 sebagai web browser.
- d. E-Commerce yang dibuat mengesampingkan sistem keamanan pada web.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menambah pengetahuan sebelum terjun dalam dunia kerja dan menerapkan pengetahuan yang didapat dalam bidang akademis, sehingga mahasiswa dapat mengetahui dan mengenal lebih jauh akan segala permasalahan dari instansi tersebut.
2. Merancang dan membuat Web berbasis E-Commerce sebagai media informasi dan promosi serta transaksi penjualan pada CV. Kusuma.
3. Untuk memenuhi syarat kelulusan Strata-1 yang telah ditetapkan pada STMIK Amikom Yogyakarta.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan baik penulis maupun bagi perusahaan , yaitu:

- a. Bagi perusahaan :
  - Sebagai bahan pertimbangan perusahaan untuk menentukan kebijakan strategi penjualan.
  - Sebagai salah satu alternatif solusi penjualan dalam menyampaikan dan memberikan informasi pada konsumen.
  - Memudahkan konsumen dalam menciptakan efisiensi waktu dengan cara bertransaksi secara online.

b. Bagi penulis :

- Untuk menerapkan disiplin ilmu yang telah didapat baik didalam maupun di luar bangku kuliah
- Memperoleh pengalaman tentang pembuatan E-Commerce..

### 1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang akan digunakan di dalam proses perancangan yang dipakai oleh akademi adalah :

1. Metode observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian untuk memperoleh informasi sebagai bahan penulisan.

2. Metode wawancara

Dengan mengajukan pertanyaan secara langsung dengan pihak akademi yang berlandaskan pada tujuan penelitian dan objek penelitian.

3. Metode dokumentasi

Pengumpulan data dengan cara meneliti dan menyalin catatan yang diperoleh dari perusahaan secara langsung mengenai data yang berhubungan dengan penelitian.

4. Metode kepustakaan

Media informasi melalui buku-buku, internet dibaca dan dipelajari sehubungan dengan masalah yang dihadapi.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan skripsi dibagi dalam beberapa Bab dengan pokok-pokok permasalahannya. Sistematika secara umum adalah sebagai berikut :

### a. Bab I Pendahuluan

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

### b. Bab II Landasan Teori

Dalam bab ini akan diuraikan teori-teori yang relevan dengan objek penelitian yang digunakan sebagai dasar untuk pembahasan.

### c. Bab III Analisis Dan Perancangan Sistem

Bab ini akan memaparkan analisis sistem yang dibuat, analisis kelemahan, analisis kelayakan dan desain sistem diusulkan.

### d. Bab IV Implementasi Dan Pembahasan

Bab ini merupakan implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat.

### e. Bab V Penutup

Merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dari proses pengembangan sistem dan berupa saran untuk perbaikan sistem.