

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Electronic Commerce (E-Commerce) diartikan sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer. *E-Commerce* dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis.

Toko Sandal Batik Sagitria Collection selama ini melakukan transaksi penjualan hanya secara offline begitu juga media promosi yg digunakan. Dengan adanya e-commerce pada Toko Sandal Batik Sagitria Collection diharapkan dapat menjadi media promosi yang tepat dan meningkatkan penjualan serta memperluas pemasaran.

Berdasar pada masalah tersebut, maka dibuat *e-commerce* untuk kerajinan sandal batik pada "Sagitria Collection". *E-commerce* yang akan dibuat pada Toko Sandal Batik Sagitria Collection dapat membantu konsumen untuk mengetahui ketersediaan produk yang ada tanpa harus mengunjungi workshop. Dengan adanya *e-commerce* ini maka konsumen dapat melakukan transaksi pembelian produk online dan pembayarannya dilakukan melalui transfer antar bank. Selain dibuat untuk memperluas pemasaran dan penjualan produk, *e-commerce* ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pelayanan terhadap para konsumen.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dibuat rumusan masalah, yaitu :

1. Bagaimana membuat *e-commerce* pada toko sandal batik "Sagitria Collection"?
2. Dapatkah sistem membuat laporan yang dibutuhkan kepada pemilik secara periodik?
3. Bagaimana menjadikan sistem menjadi sarana promosi untuk "Sagitria Collection"?
4. Mampukah sistem melakukan penjualan secara online dan offline?

1.3 Batasan masalah

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari perumusan masalah maka diberikan batasan masalah yang akan dibahas yaitu :

1. Menyediakan informasi tentang sandal batik Sagitria Collection.
2. Pengguna website terdiri dari admin, pengunjung, konsumen, dan karyawan.
3. Menyediakan fasilitas pembelian secara online dan offline bagi konsumen.
4. Pembayaran dilakukan melalui transfer rekening antar bank untuk konsumen online.
5. Pembeli dibagi menjadi 2 bagian, yaitu :
 - a. Konsumen *online*.
 - b. Konsumen *offline*.
6. Terdapat fasilitas untuk penghitungan ongkos kirim untuk konsumen *online*.
7. Terdapat konfirmasi pembayaran untuk konsumen online.

8. Ada potongan harga untuk pembelian diatas 20 item.
9. Secara periodik laporan yang dihasilkan adalah laporan penjualan, laporan pemesanan, laporan pembayaran.
10. Perangkat lunak yang digunakan :
 - a) Web Editor yaitu Macromedia Dreamweaver
 - b) Database server yaitu MySQL
 - c) Image Editor yaitu Adobe Photoshop
 - d) Web Browser yaitu Internet Explorer, Mozilla Firefox dll.
 - e) Web Server yaitu XAMPP

1.4 Tujuan Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan pastilah ada maksud dan tujuan karena tanpa itu sebuah penelitian dianggap tidak layak dilaksanakan dan dianggap hanya membuang-buang waktu, tenaga dan uang. Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tujuan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Menciptakan sebuah aplikasi web dinamis bagi dunia bisnis.
- b. Membangun media informasi berbasis web sebagai sarana transaksi secara online dan offline.
- c. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata-1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
- d. Menerapkan teknologi informasi berupa website sebagai media promosi pada Sagitria Collection.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam penyusunan skripsi diperlukan sumber-sumber data dan informasi yang benar dan akurat sehingga dapat menjadi masukan yang berguna bagi proses penyusunan skripsi ini. Untuk memperoleh data-data dan informasi yang benar dan akurat tersebut maka ada beberapa metode yang dapat dilakukan, antara lain :

a. Observasi

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data-data antara lain :

1. Pengumpulan nama-nama produk yang dijual pada Sagitria Collection.
2. Pengumpulan data-data yang sekiranya dibutuhkan oleh konsumen.
3. Pengelompokan data-data kategori setiap produk yang terdapat pada Sagitria Collection.

b. Studi Pustaka

Pada teknik ini adalah untuk mendapatkan dan mengumpulkan data melalui buku bacaan dan situs website yang berhubungan dengan informasi pada software yang akan digunakan.

c. Metode Kearsipan

Metode kearsipan adalah metode yang dilakukan dengan cara membaca atau membuka arsip-arsip yang ada ditempat penelitian.

d. Metode pengembangan sistem

Model pengembangan sistem yang digunakan menggunakan model *waterfall* dengan kegiatan kegiatan:

- Identifikasi masalah
- Analisis
- Perancangan sistem
- Implementasi
- Pengujian
- Pemeliharaan

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun dalam lima bab yang saling berkaitan satu sama lain. Pembagian kelima bab tersebut adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, sistematika penulisan yang disajikan secara terstruktur.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bagian ini dijelaskan teori-teori yang mendasari pembuatan aplikasi *e-commerce* menggunakan PHP dan database MySQL. Dibahas juga mengenai beberapa software pendukung yang digunakan dalam pembuatan web secara sederhana serta uraian tentang gambaran umum situs web yang akan dirancang.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan sistem dan pembuatan system secara umum maupun secara rinci serta hasil penelitian. Pada bab ini juga menjelaskan tentang analisa sistem menggunakan SWOT. Selain itu bab ini juga

menjabarkan tentang perancangan sistem, baik itu berupa perancangan proses, perancangan basis datanya, dan perancangan tampilan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas implementasi dan uji coba terhadap aplikasi e-commerce pada Sagitria Collection. Implementasi berdasarkan dari perancangan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab terakhir ini akan menyajikan kesimpulan dari penyusunan skripsi ini dan memberikan saran untuk menunjang pengembangan di kemudian hari.

