

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Biaya akses yang relatif murah dan berbagai macam kemudahan menjadikan internet sebagai alternatif baru dalam pemenuhan beberapa kebutuhan manusia. Bagi perusahaan atau instansi maupun suatu organisasi, internet merupakan media promosi atau informasi atau iklan yang bisa dibilang sangat murah.

Bisnis di internet dengan memanfaatkan perangkat telekomunikasi, diistilahkan dengan *e-commerce (electronic commerce)*. *E-commerce* adalah proses pembelian dan penjualan secara elektronik atas barang atau jasa dan informasi. *E-commerce* menjelaskan dan memberikan gambaran bagaimana transaksi dan perlakuan hukum yang berlaku di internet.

Beberapa aplikasi *e-commerce*, seperti perdagangan saham, jual beli produk, tiket bahkan peralatan rumah tangga saat ini berkembang dengan tingkat pertumbuhan beberapa ratus persen tiap tahunnya. Namun bagi sebagian pelaku usaha baik individu, dan usaha kecil menengah, *e-commerce* merupakan sesuatu yang rumit dalam pembuatannya, seperti merancang program, membuat database, *upload* ke server dan masalah keamanan.

Oleh karena itu dirancanglah sebuah aplikasi web untuk pemasaran dan penjualan dengan memanfaatkan teknologi internet. Aplikasi web ini memberikan layanan kepada member untuk memiliki akun *ecommerce*, tanpa

harus membuat website. Pengunjung bisa melakukan transaksi atau memperoleh informasi barang-barang yang dijual oleh member.

1.2 Rumusan Masalah

Berpedoman pada permasalahan tersebut diatas, dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana merancang website yang dapat menyediakan akun kepada member untuk sebagai tempat memasarkan dan menjual produknya ?
2. Bagaimana membuat website yang mudah dalam segi penggunaan dan navigasi halaman ?
3. Bagaimana memberikan pelayanan informasi berbagai macam produk dan kategori secara tepat dan cepat?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang ada, maka masalah yang akan di-bahas pada Aplikasi Web ini adalah sebagai berikut.

1. Fasilitas berupa akun pribadi dan kontrol panel kepada member.
2. Aplikasi memfasilitasi pendaftaran member, posting produk, mengedit produk, mengedit profil, mengirimkan dan menerima pesan, mengomentari produk.
3. Pencarian produk, menampilkan produk, kategori produk, forum per kategori, metode pembayaran.

4. Keamanan dasar aplikasi website.

Sedangkan untuk membuat Aplikasi web, menggunakan beberapa perangkat lunak sebagai berikut.

1. Netbeans 7.1.
2. Adobe Photoshop CS3.
3. Apache 2.0.
4. MySQL 5.1.
5. PHP,HTML,Javascript, CSS.
6. *Web browser.*

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. Membuat alternatif baru di bidang *e-commerce* sebagai metode penyampaian informasi, sarana pemasaran dan penjualan produk yang efektif dan efisien.
2. Menciptakan peluang, pasar, dan pelaku bisnis baru dalam lingkup *e-commerce*.
3. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi program SI sistem informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penyusunan skripsi ini sebagai berikut.

1. Memudahkan pelaku bisnis, baik individu maupun perusahaan untuk mempunyai website *e-commerce* tanpa harus membuat website.
2. Mempercepat penetrasi dan perkembangan internet khususnya *e-commerce* di Indonesia.
3. Merupakan sarana untuk menerapkan ilmu dan teori-teori yang selama dalam mengikuti pendidikan khususnya mata kuliah konsentrasi *e-commerce*, dan *e-business*.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian terutama dalam mengumpulkan data atau memperoleh data-data sebagai sumber untuk menyusun skripsi ini digunakan beberapa metode penelitian sebagai berikut.

1. Observasi

Metode melakukan pengamatan secara langsung terhadap beberapa situs *e-commerce*, terutama pengamatan terhadap kegiatan - kegiatan *e-commerce*. Beberapa situs yang diamati antara lain, www.ebay.com, www.amazon.com, dan www.bigcartel.com. Data yang di dapat berupa *layout*, navigasi halaman, metode pembayaran dan fasilitas situs.

2. Metode kepustakaan

Metode mengumpulkan data dan referensi dengan mengacu pada buku-buku literatur atau informasi di situs-situs internet yang akan digunakan

untuk mendapatkan kajian teoritis sebagai dasar teori di dalam melakukan analisis dan perancangan dari sistem dan aplikasi yang akan dibuat. Beberapa buku pustaka didapatkan di perpustakaan STMIK Amikom Yogyakarta.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam 5 bab masing-masing bab diuraikan adalah sebagai berikut.

1. Bab I pendahuluan. Diuraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, batasan permasalahan, pokok masalah, dan metode penelitian.
2. Bab II landasan teori. Bab ini akan diuraikan mengenai konsep dasar internet, dan hal-hal yang berhubungan tentang sistem secara umum dan sistem perangkat lunak yang digunakan.
3. Bab III analisis sistem dan perancangan. Dalam bab ini dibahas analisis web yang akan dibuat, dan rancangan sistem.
4. Bab IV hasil dan pembahasan. Dalam bab ini akan dibahas implementasi tentang situs yang dibuat.
5. Bab V penutup. Dalam bab ini berisi kesimpulan dari penelitian dan saran-saran yang ditujukan pada pihak yang terkait.