

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kode Cell adalah sebuah wirausaha yang bergerak di bidang penjualan handphone dan accessories yang berdiri sejak tahun 2004. Selama ini toko yang beralamat di Tegalsari RT01/01 Bulakan Sukoharjo ini masih memasarkan produk secara konvensional. Pada sistem yang sedang berjalan di Kode Cell, kegiatan pemasaran dan promosi produk masih menggunakan banner dan brosur. Hal ini tidak menjadi masalah apabila tidak terjadi perubahan data mengenai produk yang ditawarkan, tetapi apabila terjadi perubahan data, maka perusahaan harus mempromosikannya kembali. Sehingga akan menyebabkan pengeluaran lebih untuk kegiatan tersebut. Selain itu promosi biasanya hanya bersifat lokal dan tidak menjangkau luar daerah. Seiring dengan berkembangnya usaha dan perluasan pasar, proses promosi yang masih dengan cara konvensional dirasa kurang efisien.

E-Commerce adalah sebuah sistem jual beli yang bersifat *online*, dimana seorang pembeli tidak perlu selalu datang ke suatu toko ataupun perusahaan untuk membeli suatu barang. Saat ini *E-Commerce* merupakan salah satu alternative pilihan untuk sebuah perusahaan yang khususnya bergerak di bidang wiraswasta sebagai media informasi yang memudahkan adanya interaksi antara penjual dan pembeli tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Dengan didukung oleh perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih dan mudah didapat, perkembangan *E-Commerce* semakin bertambah dan semakin diminati.

Pada saat ini di Kode Cell sudah terdapat seperangkat komputer yang telah terhubung ke internet, tetapi belum menggunakan fasilitas *E-Commerce* tersebut. Proses penjualan terbatas pada konsumen yang datang ke toko saja. Hal inilah yang mendasari bahwa perlu adanya fasilitas *E-Commerce* yang dapat menginformasikan dan menawarkan produk secara global. Sehingga toko lebih cepat maju dan berkembang.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis tertarik untuk menulis laporan skripsi dengan mengambil judul "**Analisis dan Perancangan Website E-Commerce pada Kode Cell Sukoharjo**"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil pemikiran dan uraian latar belakang, dapat dirumuskan permasalahannya yaitu :

Bagaimana membangun *website E-Commerce* yang dapat memudahkan konsumen untuk mendapatkan informasi produk Kode Cell dan transaksi penjualan secara *online*?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan lebih terarah sesuai dengan tujuan penelitian, mudah dalam pengumpulan dan pengolahan data, analisa serta menarik kesimpulan, maka diperlukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Sistem ini tidak mencakup pembuatan laporan keuangan, tapi hanya laporan pembelian Kode Cell lewat *website*.
2. Terdapat dua level penggunaan dalam *website* ini yaitu, *administrator* dan pelanggan/konsumen.

3. Terdapat menu konfirmasi pembayaran untuk konsumen yang sudah membayar.
4. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, MySQL sebagai database, dan aplikasi pembangun lainnya yaitu *Adobe Dreamweaver CS3*, *Adobe Photoshop CS3* sebagai pengolah gambar, *Aphace* sebagai *web server*, Google Chrome dan Mozilla Firefox sebagai *web browser* saat membangun aplikasi.
5. Pengiriman barang hanya untuk kota-kota besar yang ada di Indonesia.
6. Proses pembayaran dilakukan dengan cara transfer melalui rekening Bank, tidak menggunakan kartu kredit maupun mata uang *virtual*.
7. Barang akan dikirim jika konsumen sudah melunasi semua total biaya.

1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Membuat sebuah *web E-Commerce* bagi Toko Kode Cell Sukoharjo
2. Membangun media informasi berbasis *web* sebagai sarana transaksi secara *online*.
3. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata-I Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
4. Menerapkan teknologi informasi berupa *website* sebagai media promosi untuk meningkatkan penjualan pada Toko Kode Cell Sukoharjo.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Mahasiswa

1. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu dan mendukung kemampuan berkualitas dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
2. Untuk meningkatkan kreatifitas dalam menciptakan suatu karya dengan memanfaatkan teknologi komputer dalam lingkup internet melalui *world wide web* .
3. Mengembangkan ilmu dan membuka wawasan baru pada bidang teknologi informasi.

2. Bagi Akademik

1. Menambah khasanah pustaka STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Sebagai materi evaluasi bagi pengembangan peningkatan mutu pendidikan maupun mutu lulusan dimasa yang akan datang.
3. Menjalin kerjasama yang baik dengan instansi terkait, yakni toko Kode Cell Sukoharjo.

3. Bagi Kode Cell Sukoharjo

1. Sebagai sarana pendukung untuk mengenalkan UKM ini ke masyarakat.
2. Mengoptimalkan system informasi untuk mendukung promosi dan meningkatkan penjualan produk.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan, maka pengumpulan data yang akurat sangat diperlukan dalam penyusunan laporan skripsi. Karena tanpa kelengkapan data dilapangan, suatu laporan skripsi akan mengalami hambatan. Sebab data merupakan komponen penyusun laporan yang paling penting. Maka dari itu penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu :

1. Studi Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku, catatan-catatan dan dokumentasi tertulis lainnya yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas.

2. Studi Lapangan

Yaitu metode pengumpulan data melalui tinjauan langsung ke objek dengan penelitian dengan cara :

1. Observasi

Yaitu dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data dengan cara datang langsung ke sumbernya yaitu Kode Cell Sukoharjo

2. Wawancara

Yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mewawancarai langsung pihak pihak yang terkait dalam penelitian ini dalam hal ini pemilik toko dan para pembelinya.

3. Perancangan Perangkat Lunak

Yaitu metode rekayasa perangkat lunak yang dilakukan dengan cara :

1. Analisis permasalahan

Menganalisa permasalahan-permasalahan yang ada sebagai dasar dalam membangun sistem informasi.

2. Perancangan

Dari permasalahan yang ada, kemudian dirancang sebuah sistem informasi yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut.

3. Implementasi

Setelah dirancang, maka rancangan sistem informasi ini diimplementasikan ke dalam bahasa pemrograman yang dapat menghasilkan sebuah program aplikasi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah yang ada.

4. Pengujian terhadap sistem yang dibuat

Sistem informasi yang sudah jadi harus diuji terlebih dahulu apakah layak digunakan atau tidak. Jika terdapat kesalahan pada perangkat lunak tersebut dan dapat berjalan sesuai dengan perancangan sistem yang ada, maka perangkat lunak sudah berhasil dengan baik dan layak digunakan.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan ilmiah ini terdiri dari beberapa bab yang berguna untuk mengetahui informasi yang akan dibahas di setiap babnya, yaitu :

Bab I Pendahuluan

Bab ini menguraikan masalah yang berhubungan dengan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian yang digunakan, serta sistematika penulisan

Bab II Landasan Teori

Bab ini menguraikan tentang landasan teori yang meliputi pengertian sistem informasi secara umum, pengertian *web E-Commerce*, subsistem *web E-Commerce* serta komponennya.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi tentang analisis dan proses perancangan sistem informasi ditinjau dari proses perancangan suatu *software*.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan Sistem

Bab ini berisi tentang gambaran umum sistem informasi dan pembahasan terhadap program sistem informasi yang telah dibuat ditinjau dari sisi pemrograman maupun faktor-faktor lainnya.

Bab V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh berdasarkan analisis terhadap sistem informasi yang telah dibuat serta saran-saran bagi pemanfaatan dan pengembangan sistem informasi ini.