

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Electronic Commerce (*e-commerce*) didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan computer. Salah satu jaringan yang digunakan adalah internet dengan menggunakan teknologi informasi, *e-commerce* dapat dijadikan sebagai solusi untuk membantu perusahaan dalam mengembangkan perusahaan dan menghadapi tekanan bisnis yang muncul akibat tingginya tingkat persaingan mengharuskan perusahaan untuk dapat memberikan respon. Penggunaan *e-commerce* dapat meningkatkan efisiensi biaya dan produktifitas perusahaan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan perusahaan dalam bersaing.

Ogoot phone sebagai toko penjualan handphone masih menerapkan sistem penjualan secara konvensional. Penjualan handphone yang bersifat konvensional mengharuskan para konsumen berkunjung ke toko handphone untuk melakukan pembelian handphone atau mengetahui informasi handphone yang diinginkan. Hal ini tentu saja akan memakan waktu biaya yang lebih apabila toko yang dikunjungi berada jauh dari rumah. Kurangnya informasi tentang handphone dan pelayanan penjualan oleh Ogoot Phone maka berdampak pada tingkat penjualan dan kepuasan pelanggan. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka diperlukan aplikasi untuk mengelola sistem penjualan secara online ke dalam skripsi dengan judul “ ANALISIS DAN PEMBUATAN SISTEM

INFORMASI DAN PENJUALAN BERBASIS WEB PADA OGOT PHONE YOGYAKARTA ". Dengan aplikasi ini diharapkan dapat melakukan promosi, informasi, memberikan keuntungan bagi pihak pengelola atau pemilik toko.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka permasalahan yang dibahas dalam penelitian skripsi ini dirumuskan sebagai berikut:

Bagaimana membangun aplikasi *e-commerce* pada Toko Ogoot Phone Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi pembahasan dalam penelitian ini ,maka perlu adanya batasan masalah. Adapun batasan masalah tersebut yaitu:

1. Menampilkan informasi dan spesifikasi handphone
2. Menyediakan fitur pemesanan dan penjualan online
3. Mempunyai fitur polling, komplain, berita.
4. Dalam pembuatan sistem informasi berbasis web tersebut, digunakan Macromedia Dreamweaver sebagai web editor, Apache sebagai web server. Kemudian web ini dibuat dengan menggunakan PHP sebagai server side scripting dan HTML sebagai side scripting kemudian MySQL sebagai database servernya.

5. Pelayanan pemesanan dilakukan selama jam kerja Ogot-phone yaitu pukul 09.00-20.00, Pemesanan diluar jam tersebut akan dilayaninkeesokan harinya.
6. Cakupan wilayah pemesanan hanya di wilayah negara indonesia
7. Pembayaran dilakukan via transfer antar rekening bank pemilik toko.
8. Tidak membahas tracking (pelacakan) kiriman

1.4 Tujuan Penelitian

1. Memenuhi tugas akhir (skripsi) sebagai syarat kelulusan program Strata-1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat aplikasi *e-commerce* sebagai media penyedia informasi handphone dan penjualan *online*.

1.5 Manfaat penelttian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis
Penerapan ilmu pengetahuan yang pernah diperoleh saat kuliah
2. Bagi Objek Penelitian
Proses penjualan menjadi lebih fleksibel dari segi akses tempat dan waktu

1.6 Metode Penelitian

Dalam menyusun skripsi ini, dilakukan serangkaian kegiatan penelitian yang di perlukan dalam penulisan skripsi. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan Skripsi ini terdiri dari :

I. Metode pengumpulan fakta

Untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan penulis dla penyusunan Skripsi ini maka penulis menggunakan beberapa metode sebagai brikut:

a. Metode Wawancara/interview

Yaitu suatu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung kepada sumber-sumber yang mengetahui data-data yang diperlukan dalam penelitian ini.

b. Metrode Pengamatan / Observasi

Yaitu suatu metode pengumpulan data dengan cara mengamati data pencatatan secara langsung pada obyek yang ditinjau, sehingga akan memperoleh data yang di butuhkan secara akurat dan sistematis

c. Metode kepustakaan / Literstur

Yaitu suatu metode pengumpulan data dengan cara mempelajari sumber-sumber yang ada di perpustakaan atau literatur-literatur yang ada dikampus yang banyak membahas tentang berbagai aplikasi yang dikembangkan dengan PHP dan MySQL. Selain itu, penulis juga melakukan studi empiris melalui media *internet* dengan mempelajari aplikasi sistem yang ada di *Internet*

2. Identifikasi Masalah/ Analisis

Karena penelitian ini tidak bersifat kuantitatif, Sehingga sama sekali tidak menggunakan alat-alat maupun perangkat lunak statistik dalam menentukan sistem yang akan di bangun maupun menganalisa data yang diperoleh.

Oleh karena itu dilakukan cara kualitatif dengan melakukan perbandingan-perbandingan secara empiris dari data-data yang ada dengan sistem yang mampu menangguninya secara efektif dan efisien

3. Perancangan

- a. Perancangan database.
- b. Perancangan proses.
- c. Perancangan interface
- d. Perancangan fitur.

4. Implementasi

- a. Implementasi basis data.
- b. Implementasi interface
- c. Implementasi sistem

5. Uji coba

- a. White box
- b. Black box

6. Pemeliharaan
 - a. Pemeliharaan database
 - b. Pemeliharaan web

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun dalam 5 (lima) bab yang saling berkaitan satu sama lain. Pembagian kelima bab tersebut adalah sebagai berikut:

BAB I - PENDAHULUAN

Dalam bab diuraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian

BAB II - LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan tentang berbagai teori-teori sistem penjualan e-commerce, internet, dan perangkat lunak yang digunakan

BAB III - ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas analisis mengenai kasus yang diteliti meliputi analisis masalah, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, perancangan sistem.

BAB IV - IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Membahas tentang rancangan dan imlementasi web yang dikerjakan, urutan-urutan pekerjaan kompilasi (remastering), hasil yang diperoleh saat proses berlangsung,dan hasil akhir.

BAB V - PENUTUP

Bab ini akan membahas kesimpulan dari pembahasan perancangan sistem informasi pendukung keputusan serta saran-saran penulis.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

