

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan lahirnya dan pesatnya perkembangan dari *internet* menjadi salah satu infrastruktur komunikasi yang termurah dan dengan tingkat penerimaan yang luas, maka penggunaan *internet* sebagai fasilitas pendukung dan bahkan sebagai urat nadi bisnis menjadi semakin nyata keunggulannya. Salah satu tren yang menyertai bisnis dalam jaringan *internet* adalah *e-commerce* baik *business-to-customer* maupun *business-to-business*. Dengan membawa keunggulan *internet* seperti pelayanan 24 jam, akses dari segala penjuru dengan biaya yang relatif murah dan kemudahan-kemudahan lainnya, maka tidaklah mengherankan jika sekarang banyak organisasi bisnis yang merambah ke dalam *e-commerce*.

Besarnya peranan *e-commerce* pada perekonomian banyak negara telah membuat *e-commerce* menjadi salah satu mata kuliah yang banyak ditawarkan bagi mahasiswa baik teknik maupun bisnis. Hal ini tidak pernah terjadi bagi teknologi lainnya seperti untuk *TV-commerce*, *radio-commerce*, *direct mail-commerce*. Oleh karena itu dengan jelas telah terlihat besarnya implikasi dan bobot dari *e-commerce* bagi perekonomian global.

Melihat begitu banyaknya keuntungan yang dapat ditawarkan oleh *e-*

commerce dan tingkat perkembangan *Internet* yang begitu pesat baik di Indonesia maupun secara global maka Mainan Bocah mengajukan *e-commerce* sebagai basis informasinya melihat peluang yang akan didapatkan dari *e-commerce* dalam menjalankan bisnisnya dalam bidang penjualan mainan dan perangkatnya. Dengan membangun situs *e-commerce* terpadu untuk perusahaan-perusahaan pelanggannya, maka Toko Online Mainan Bocah Yogyakarta mengharapkan nilai tambah dalam model bisnis yang akan memperkuat nilai kompetitif usahanya. Oleh karena hal ini sebuah situs *e-commerce* akan dibangun sebagai sarana dalam transaksi bisnisnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka perumusan masalah untuk penulisan Skripsi ini yaitu:

Bagaimana merancang dan membangun *e-commerce* yang mendukung transaksi bisnis pada Toko Online Mainan Bocah Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat dalam dunia internet cakupannya cukup luas, maka penulis membatasi permasalahan sekitar pembuatan website sebagai media informasi dan pemasaran. Dengan adanya keterbatasan waktu dan kemampuan penulis, maka akan dibatasi pada pokok permasalahan yang ada yaitu:

1. Cara pembelian.
2. Profile Toko Online Mainan Bocah.

3. Informasi mainan dan alat peraga edukatif terbaru .
4. Cara pembayaran.
5. Jenis-jenis mainan dan alat peraga edukatif.
6. Transaksi pembelian.

Perancangan Web tersebut menggunakan beberapa software yaitu *Adobe Photoshop CS4*, *XAMPP*, dan *Adobe Dreamweaver CS3*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan di susunnya skripsi ini adalah untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan untuk melengkapi isi dari skripsi ini agar mempermudah penulis.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian tugas akhir ini adalah:

a. Bagi Toko Online Mainan Bocah

Informasi yang telah disusun dapat dipergunakan untuk peningkatan kinerja dari Toko Online Mainan Bocah dan nantinya dapat memberikan manfaat nyata yang berguna misalnya peningkatan angka penjualan, kepuasan konsumen ataupun dapat dijadikan tolak ukur peningkatan keefisienan kerja.

b. Bagi Penulis

Skripsi ini memberikan banyak manfaat baik dalam hal pengetahuan dan wawasan tentang bagaimana suatu permasalahan yang timbul dianalisis dan dicarikan solusi pemecahannya sehingga didapatkan hasil yang baik untuk perkembangan organisasi diwaktu yang akan datang.

1.6 Metode Penelitian

Dalam skripsi ini penulis membagi tahapan penelitian kedalam beberapa bagian yang semuanya menyangkut pengambilan dari data-data ataupun informasi-informasi yang digunakan untuk penyusunan skripsi ini :

1. Tahap pengambilan data melalui observasi dan wawancara

Yaitu cara atau metode yang digunakan untuk mendapatkan data dengan cara melihat secara langsung pada Toko Online Mainan Bocah Yogyakarta, selain itu penulis juga mengadakan tanya jawab seputar masalah yang ada (objek-objek yang akan diteliti).

2. Tahap pengambilan data via email

Yaitu cara atau metode yang digunakan untuk mendapatkan data dengan cara pengiriman data melalui email yang dikirim langsung oleh orang Toko Mainan Bocah sendiri.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini disusun secara sistematika kedalam 5 bab. Masing-masing diuraikan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian yang dilakukan serta sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Bab Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang tools/software (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

Bab III Gambaran Umum dan Analisis Sistem

Bab ini berisi antara lain: Tinjauan Umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian. Bab ini point utamanya adalah "analisis masalah", yang akan menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat di kasus yang sedang diteliti. Meliputi analisis terhadap masalah sistem yang sedang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan terhadap sistem yang diusulkan, dan analisis kelayakan sistem yang diusulkan.

Bab IV Pembahasan

Bab ini merupakan rancangan dan hasil uji coba program. Bab IV ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain,

implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik. Dan juga penjelasan tentang perangkat lunak yang dipakai.

Bab V Penutup

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dapat mengemukakan kembali masalah penelitian (mampu menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah), menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hasil yang didapat (dikerjakan), layak untuk digunakan (diimplementasikan).

Saran merupakan manifestasi dari penulis untuk dilaksanakan (sesuatu yang belum ditempuh dan layak untuk dilaksanakan). Saran dicantumkan karena peneliti melihat adanya jalan keluar untuk mengatasi masalah (kelemahan yang ada), saran yang diberikan tidak terlepas dari ruang lingkup penelitian (untuk objek penelitian maupun pembaca yang akan mengembangkan hasil penelitian).