

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Teknologi yang semakin berkembang pesat khususnya di bidang informatika, mendorong banyak manusia untuk menciptakan inovasi-inovasi baru untuk membantu manusia dalam mendapatkan informasi dengan cepat dan mudah. Begitu halnya dengan sebuah perusahaan, sebuah perusahaan harus dapat membuat layanan informasi dan promosi dengan baik untuk menarik perhatian konsumen. Disamping informasi yang akurat, cepat, dan mudah, informasi yang disampaikan harus dikemas dengan menarik. Kemajuan teknologi informasi ini terlihat semakin pesat pada pengembangan internet khususnya. Bicara tentang internet, pasti tidak lepas dari sebuah website. Website digunakan untuk mengenalkan suatu produk atau jasa layanan atau yang disebut dengan promosi sebuah perusahaan kepada para pengguna internet. Untuk itu website yang ditampilkan haruslah memiliki interface yang bagus, menarik dan dinamis sesuai dengan bidang yang dikelola oleh sebuah perusahaan.

CEMERLANG SENTOSA ABADI INDONESIA merupakan perusahaan yang bergerak dibidang produksi serta penjualan spring bed dan sofa. Dimana produk yang ditawarkan dan dijual yaitu berbagai jenis spring bed dan sofa dari bahan unggulan. Dalam pemasaran serta

penjualan spring bed dan sofa, CEMERLANG SENTOSA ABADI INDONESIA masih kurang maksimal. Hal ini dikarenakan produk-produk CEMERLANG SENTOSA ABADI INDONESIA masih kurang dikenal oleh masyarakat.

Dari penjelasan di atas, sangat tepat jika Electronic-Commerce (*E-Commerce*) diterapkan pada perusahaan CEMERLANG SENTOSA ABADI INDONESIA untuk menambah daya saing. Oleh karena itu akan dibuat sebuah aplikasi *E-Commerce* yaitu **"Sistem Informasi E-Commerce Untuk Cemerlang Sentosa Abadi Indonesia Kudus"** dengan menggunakan Adobe Dreamweaver CS3, XAMPP, Mozilla Firefox, Adobe Photoshop CS3. Melalui aplikasi *E-Commerce* konsumen dapat lebih mudah untuk mendapatkan informasi tentang profil perusahaan, lokasi perusahaan, produk-produk spring bed dan sofa, dan persediaan produk yang ditawarkan oleh CEMERLANG SENTOSA ABADI INDONESIA. Melalui aplikasi *E-Commerce* ini konsumen juga dapat lebih mudah untuk memesan produk tanpa harus datang langsung ke CEMERLANG SENTOSA ABADI INDONESIA, karena *E-Commerce* juga menyediakan layanan on-line. Dengan aplikasi *E-Commerce*, CEMERLANG SENTOSA ABADI INDONESIA dapat memperluas daerah pemasaran tanpa harus mengeluarkan biaya lebih mahal. Dengan demikian, aplikasi *E-Commerce* dapat menjadi alternative untuk memenangkan dunia persaingan dalam bisnis penjualan spring bed dan sofa.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka pokok permasalahan yang akan dijawab dalam penelitian ini dirumuskan dengan sebuah rumusan masalah sebagai berikut : Bagaimana merancang dan membangun sebuah Sistem Informasi E-Commerce pada Perusahaan CEMERLANG SENTOSA ABADI INDONESIA.

## 1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka Sistem Informasi E-Commerce yang akan dibangun memiliki batasan masalah sebagai berikut:

1. Sistem akan berisi diskripsi jenis barang, harga barang, informasi cara bertransaksi secara online, dan profil tentang " CEMERLANG SENTOSA ABADI INDONESIA KUDUS".
2. Sistem yang dibuat untuk melakukan pembayaran, dilakukan dengan mentransfer uang sebesar harga barang yang ditawarkan ke rekening yang ditunjuk oleh " CEMERLANG SENTOSA ABADI INDONESIA KUDUS".
3. Model *E-Commerce* yang digunakan adalah Bussines-to-Consumer (B2C)
4. Software yang digunakan untuk membuat Sistem Informasi E-Commerce di " CEMERLANG SENTOSA ABADI INDONESIA" yaitu Adobe Dreamweaver CS3, XAMPP win32-1.7.3, Mozilla Firefox, Adobe Photoshop CS3., Script PHP 5, MySQL, script HTML 4, Apache.

5. Untuk harga dan proses pengiriman barang ke alamat tujuan didasarkan pada lokasi alamat pemesan produk. Tidak berlaku melayani transaksi ke luar negeri ( hanya wilayah indonesia).

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini antara lain :

1. Membuat sebuah sistem informasi E-Commerce untuk "CEMERLANG SENTOSA ABADI INDONESIA KUDUS".
2. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I (S1) STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Untuk mempromosikan atau lebih memperkenalkan Cemerlang Sentosa Abadi Indonesia kepada semua kalangan masyarakat sehingga dapat memperluas jangkauan pemasaran dengan tujuan dapat meningkatkan penjualan.

#### **1.5. Metode Penelitian**

Setiap mengadakan pembahasan maka tidak terlepas dari berbagai masalah yang perlu dihadapi dan harus dipecahkan. Agar lebih praktis digunakan metode ilmiah sehingga dapat diperoleh jalan keluar yang baik, efektif serta mudah dilaksanakan. Dalam penulisan laporan Sistem Informasi E-Commerce untuk Perusahaan Cemerlang Sentosa Abadi Indonesia ini metode yang digunakan adalah:

### 1. Metode Observasi

Teknik pengumpulan data dengan penilititan dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

### 2. Metode Interview

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan Tanya jawab secara langsung dengan pihak yang berkepentingan dengan organisasi yang terkait dalam pencarian informasi. Atau penelitian dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan masalah yang akan dipecahkan.

### 3. Metode Studi Literature

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literature, bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

### 4. Metode Pustaka

Suatu metode untuk mengumpulkan data dengan cara mengambil dokumen-dokumen Cemerlang Sentosa Abadi Indonesia yang berhubungan dengan pembuatan sistem informasi e-commerce.

### 5. Metode Analisis

Analisis sistem ada 3 tahapan :

- a. Survei pada system yang sedang berjalan saat ini dengan mengajukan pertanyaan pada Cemerlang Sentosa Abadi Indonesia.
- b. Analisa terhadap kinerja sistem yang telah berjalan beserta kelemahan dan kelebihanannya.

- c. Mengidentifikasi masalah yang dibutuhkan untuk pembuatan sistem baru.

#### 6. Metode Desain

Pembuatan relasi antar table, desain interface, flowchart sistem, diagram konteks. DFD (data flow diagram)

#### 7. Metode Implementasi

Menggunakan bahasa pemrograman HTML 4, PHP 5 Procedural, JQuery 1.6.1, CSS 3, Apache dan MySQL sebagai database.

#### 8. Metode Uji Coba

Metode ini menggunakan 2 uji coba yaitu uji coba pemrograman dan uji coba sistem.

#### 9. Metode pemeliharaan

Membuat pencatatan dokumentasi hasil pemeliharaan untuk digunakan sebagai referensi jika menghadapi permasalahan sehingga dapat menjaga kelancaran pelaksanaan sistem komputer.

## 1.6.Sistematika Penulisan

Gambaran secara garis besar mengenai hal-hal yang akan dibahas dalam laporan skripsi ini terdiri dari lima bab, masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas berbagai konsep dasar teori yang mendukung penulisan skripsi diantaranya ecommerce, website, perangkat lunak yang digunakan, bahasa pemrograman yang dipakai.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini berisi tentang tinjauan umum dan analisis sistem penjualan yang dilakukan oleh Cemerlang Sentosa Abadi Indonesia yang digunakan untuk titik ukur apakah sistem yang sudah ada hanya perlu dimodifikasi atau harus ada sistem baru yang dibangun untuk mempermudah dalam proses penjualan.

#### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Dalam bab ini berisi hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat mulai dari pengimplementasian database dan pengimplementasian program secara keseluruhan, untuk selanjutnya dilakukan pengujian sehingga diketahui apakah sistem sudah memenuhi syarat atau masih terdapat kesalahan maupun kekurangan pada program yang telah dibuat.

#### BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisikan tentang kesimpulan dari penelitian dan saran yang ditujukan pada pihak yang terkait.

