

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Informasi adalah suatu sumber daya yang dibutuhkan dalam mengelola bisnis pada zaman yang modern ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin maju pesat. Setelah pemograman berorientasi objek dikembangkan, banyak sekali perusahaan-perusahaan yang berlomba-lomba untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi.

Menjamurnya penggunaan Internet benar-benar mengubah kehidupan kita semua. Tempat dan jarak yang dulu memisahkan sekarang makin tidak terasa dampaknya. Kita mudah berhubungan dengan orang-orang negara lain, yang belum pernah kita kunjungi sebelumnya, melalui media *email*, *chat room*, *webcam*, dan sebagainya. Pengguna Internet sendiri selalu meningkat terutama dikota-kota besar, Internet sudah menjadi kebutuhan hidup sehari-hari (*Empy Effendi dan Hartono Zhuang*).

Untuk mendapatkan suatu informasi, manusia melakukan suatu bentuk komunikasi dalam berbagai cara. Informasi dapat berupa sesuatu yang dikomunikasikan antara orang satu dengan orang lain yaitu berbentuk audio dan dalam bentuk visual yaitu dokumentasi gambar maupun tulisan. Perkembangan teknologi kian mampu menghadirkan teman bercakap dan berdiskusi dari tempat yang berlainan tanpa harus bertemu muka dan dengan biaya yang lebih murah dengan memanfaatkan jaringan Internet.

Dalam dunia bisnis dan entertainment dunia web juga kian berkembang dengan pesat, penjualan, pemesanan hingga pembayaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan jaringan internet. Sehingga untuk menciptakan teknologi pemesanan dan penjualan secara online tidaklah mustahil untuk dikerjakan.

Di Indonesia banyak pengusaha-pengusaha yang membangun usaha yang bergerak pada bidang penjualan produk seperti perangkat komputer. Namun kenyataannya di Indonesia pemanfaatan jaringan internet belum berada di tingkat maksimal, jaringan internet hanya mereka gunakan sebatas media promosi dan informasi saja.

Dari uraian diatas maka penulis tertarik untuk mengangkat tema skripsi dibidang programming web dengan judul "ANALISIS DAN PERANCANGAN E-COMMERCE DENGAN MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL STUDY KASUS TIME EXCELINDO COMPUTER SHOP YOGYAKARTA".

1.2. Rumusan Masalah

Dari uraian tersebut dalam latar belakang masalah diatas dapat dibuat beberapa rumusan masalah, antara lain :

1. Bagaimana membuat aplikasi situs web yang dinamis ?
2. Bagaimana merancang aplikasi web yang dapat digunakan untuk penjualan dan pembelian secara online ?
3. Bagaimana agar situs web ini bisa berinteraksi tidak hanya bagi orang yang sudah mengenal internet tetapi juga bagi orang yang belum terlalu mengenal internet?

1.3. Batasan Masalah

Mengingat dalam dunia Internet cakupannya cukup luas, maka perlu pembatasan masalah mengenai pembuatan aplikasi e-commerce dengan harapan informasi yang dihasilkan lebih berkualitas. Adapun batasan permasalahan sebagai berikut:

1. Pembuatan aplikasi e-commerce lebih difokuskan pada fungsi bagaimana seorang user dapat melakukan pembelian secara online.
2. Pembuatan aplikasi ini juga difokuskan pada bagaimana data yang ditampilkan selalu *up to date*.
3. Pembuatan aplikasi ini tidak mempertimbangkan aspek keamanan dan jaringan yang komprehensif.
4. Software yang digunakan yaitu: Dreamweaver MX, MySQL, Internet Explorer, Apache, Adobe Photoshop.

1.4. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian yang akan dilakukan pastilah ada maksud dan tujuan karena tanpa itu sebuah penelitian dianggap 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. Membangun media informasi berbasis web sebagai sarana transaksi secara online.
2. Untuk menerapkan ilmu dan teori-teori yang selama ini dipelajari dalam mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

3. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya pemrograman internet
4. Untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana komputer pada perguruan tinggi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5. Metode Penelitian

Dalam penyusunan laporan penelitian ini tentunya memerlukan data-data yang nantinya sangat mendukung sebuah laporan untuk itu digunakan beberapa metode-metode antara lain :

1. Metoda pengumpulan data

Dalam pengumpulan data, akan digunakan beberapa teknik pengumpulan data , yaitu:

a. Observasi

Metoda pengumpulan ini digunakan untuk mengumpulkan data-data antara lain (1) pengumpulan nama-nama produk yang rata-rata dijual pada sebuah toko komputer . (2) pengumpulan data-data yang sekiranya dibutuhkan oleh setiap toko komputer. (3) pengumpulan data-data yang sekiranya dibutuhkan oleh konsumen yang senang belanja di toko komputer. (4) pengelompokan data-data kategori setiap produk yang rata-rata terdapat di toko komputer.

b. Studi pustaka

Pada teknik ini adalah untuk mendapatkan dan mengumpulkan data-data melalui buku-buku bacaan dan situs-situs yang berhubungan dengan informasi-informasi pada software yang akan digunakan.

2. Metoda analisis

Dari rancangan web yang dibuat akan dilakukan analisis dalam segi kebutuhan baik informasi, perangkat keras, maupun perangkat lunak.

3. Metoda Kearsipan

Metoda kearsipan adalah metoda yang dilakukan dengan cara membaca atau membuka arsip-arsip yang ada ditempat penelitian.

1.6. Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini disusun secara sistematis kedalam beberapa bab, dan masing-masing bab sendiri akan menjelaskan masalahnya masing-masing sesuai dengan takaran penulisan skripsi. Bab-bab tersebut diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penulisan, sistematika penulisan yang disajikan secara terstruktur.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bagian ini dijelaskan teori-teori yang mendasari pembuatan aplikasi e-commerce menggunakan PHP dan database MySQL. Dibahas juga beberapa software pendukung yang digunakan dalam pembuatan web

secara sederhana serta uraian tentang gambaran umum situs web yang akan dirancang.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan sistem dan pembuatan sistem secara umum maupun secara rinci serta hasil-hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan selama pembuatan aplikasi yang dapat memberikan informasi baru dengan lebih cepat dan dapat diakses oleh banyak orang.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas implementasi dan uji coba terhadap aplikasi e-commerce pada Time Excelindo Computer Shop. Implementasi berdasarkan dari perancangan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Pada bagian ini berisi kesimpulan dan saran yang merupakan hasil dari penelitian yang telah dilakukan.

1.7. Rencana Kegiatan

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan

Rencana Kegiatan	Bulan			
	November 2008	Desember 2008	Januari 2009	Februari 2009
Survey				
Observasi				
Identifikasi				
Rumusan Masalah				
Pembuatan Laporan				
Rancangan Sistem				
Pembuatan Aplikasi				