

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi komputer dalam segala bidang ilmu pengetahuan di kehidupan sehari-hari memang berdampak cukup besar. Komputer biasanya digunakan untuk menghasilkan atau membuat informasi.

Internet merupakan media informasi yang sangat cepat dan efisien dalam penyebaran informasi dan tidak lepas oleh jarak dan waktu, sehingga keberadaan media ini telah membentuk suatu budaya baru, lainnya dunia *cyber*. Untuk mencari informasi di internet dapat dilakukan dengan mengunjungi sebuah *website* yang berhubungan dengan informasi yang dibutuhkan atau dapat dilakukan di situs pencarian.

*Website* merupakan salah satu aplikasi pada internet yang berupa informasi *Hypertext*, dimana anda dapat membaca dan menelusuri informasi tersebut secara *virtual* tanpa terikat pada media tertentu. Melalui *website* dapat memasarkan produk atau jasa, mempromosikan suatu perusahaan, dan lain-lain.

Toko Sepeda Jaya merupakan toko yang menjual berbagai jenis merk dan ukuran sepeda. Toko Sepeda Jaya juga menjual suku cadang sepeda seperti ban, pedal, stang, dan lain-lain.

Dari proses bisnis, Toko Sepeda Jaya masih belum menggunakan teknologi informasi, jadi Toko Sepeda Jaya sampai saat ini hanya mendapatkan konsumen dari daerah sekitar saja. Dengan membuat sebuah *e-commerce* maka toko ini berpeluang untuk mendapatkan konsumen hingga luar daerah.

Berdasarkan uraian diatas peneliti bermaksud akan membuat objek penelitian yang berjudul “*E-Commerce* Sebagai Media Penjualan *Online* Pada Toko Sepeda Jaya Lampung”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut.

Bagaimana membangun *website* pada Toko Sepeda Jaya?

## 1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Hak akses terdiri dari 3 bagian yaitu: admin, member, pengunjung.
2. Pembayaran hanya dilakukan melalui transfer antar bank.
3. Sistem pengiriman menggunakan jasa pengiriman.
4. Sistem informasi tidak menampilkan daftar estimasi pengiriman.
5. Member dapat memberikan lebih dari satu komentar atau *review* setelah melakukan pembelian.
6. Sistem informasi produk dan layanan berbasis *website* tersebut dirancang menggunakan *software* sebagai berikut: Sistem Operasi *Windows 10*, *Sublime Text*, *XAMPP*, dan *Google Chrome*.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk menghasilkan sebuah *website* toko *online* pada “Toko Sepeda Jaya” agar konsumen yang berada diluar daerah

dapat membeli melalui *website*. Dari hasil penelitian ini juga diharapkan dapat dipergunakan secara optimal dan berguna bagi kelangsungan Toko Sepeda Jaya, sehingga dapat memaksimalkan pelayanannya dalam proses penjualan sepeda.

## **1.5 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan program ini adalah sebagai berikut.

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan secara langsung dari objek. Dalam metode pengumpulan data terdapat beberapa metode-metode yang menunjang perancangan *website*, antara lain sebagai berikut:

### **1.5.2 Metode Observasi**

Metode observasi merupakan suatu metode pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan secara langsung pada objek yang sedang diteliti.

### **1.5.3 Metode Wawancara**

Metode wawancara adalah suatu metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada responden, yaitu dengan bercakap-cakap secara tatap muka.

### **1.5.4 Metode Dokumentasi**

Metode dokumentasi ialah suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik.

### 1.5.5 Metode Studi Pustaka

Merupakan metode pengumpulan data yang ditujukan kepada pencarian data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, foto-foto, gambar, maupun dokumen elektronik yang dapat mendukung dalam proses penulisan.

### 1.5.6 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan adalah Analisis *PIECES*. Analisis *PIECES* adalah identifikasi berbagai faktor secara sistematis untuk merumuskan strategi suatu instansi atau perusahaan. Untuk mengidentifikasi masalah harus dilakukan analisis terhadap *Performance* (kinerja), *Information* (informasi), *Economy* (ekonomi), *Control* (kontrol), *Efficiency* (efisiensi), dan *Service* (pelayanan).

### 1.5.7 Metode Perancangan

Metode perancangan yang akan dipakai dengan menggunakan tahapan perancangan sebagai berikut :

1. DFD (*Data Flow Diagram*) adalah suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem.
2. ERD (*Entity Relationship Diagram*) adalah diagram yang menunjukkan hubungan antar tabel pada suatu basis data.

### 1.5.8 Metode Testing

Metode testing atau pengujian program dilakukan dengan *Black Box Testing* dan *White Box Testing*. Kedua metode ini digunakan untuk mengetahui apakah sistem berjalan sesuai dengan yang diharapkan atau tidak.

### **1.5.9 Metode Implementasi**

Metode implementasi adalah perancangan dan penyusunan program tersebut berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan sebelumnya.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun uraian singkat mengenai tulisan ini adalah sebagai berikut.

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini berisi tinjauan pustaka dan teori pendukung yang melatarbelakangi seluruh kegiatan penelitian.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi tentang analisis terhadap permasalahan yang muncul serta penyelesaiannya dan rancangan terhadap penelitian yang dilakukan.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan memaparkan secara lengkap mulai dari tahap perancangan, pembuatan program sampai tahap pengujian program.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari pemecahan masalah dan saran untuk mempermudah peneliti selanjutnya dalam mengembangkan penelitian ini.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka memuat semua sumber yang dijadikan sebagai acuan dalam penulisan skripsi.

