

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi seperti sekarang ini, sebuah perusahaan dituntut harus dapat mengikuti kemajuan teknologi, khususnya pada bidang teknologi informasi. Teknologi informasi yang baik akan memudahkan sebuah perusahaan untuk memasarkan produk atau jasa kepada para konsumen, sehingga dapat dengan mudah sebuah perusahaan memenangkan persaingan yang semakin ketat yang bersifat keunggulan kompetitif seperti sekarang ini.

Kemajuan teknologi khususnya teknologi informasi, 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. Dewasa ini internet sudah semakin populer di berbagai kalangan. Dengan internet kita dapat mengetahui informasi-informasi terkini dengan mudah dan cepat kapan saja dan dimana saja. 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.

Untuk memenangkan persaingan dalam bisnis, banyak perusahaan memanfaatkan website sebagai strategi pemasaran. Dan hasilnya sangat berpengaruh terhadap perkembangan perusahaan tersebut.

Distro Fusion adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang garment atau pakaian. Produk yang ditawarkan bervariasi, diantaranya celana, baju, kemeja, jaket, jamper, boxer dan berbagai aksesoris lainnya. Dari segi harganya pun relative lebih murah dari perusahaan sejenisnya.

Dari penjelasan di atas, sangat tepat jika e-commerce diterapkan pada distro Fusion untuk menambah daya saing. Melalui aplikasi e-commerce konsumen dapat lebih mudah untuk mendapatkan informasi tentang profil perusahaan, lokasi perusahaan dan produk-produk yang ditawarkan oleh distro Fusion, baik persediaan barang maupun produk-produk baru. Melalui aplikasi e-commerce ini konsumen juga dapat lebih mudah untuk memesan barang tanpa harus datang langsung ke distro Fusion, karena e-commerce juga menyediakan layanan on-line. Dengan aplikasi e-commerce, distro Fusion juga dapat memperluas daerah pemasaran tanpa harus mengeluarkan biaya lebih mahal. Dengan demikian, aplikasi e-commerce dapat menjadi alternatif untuk memenangkan dunia persaingan dalam bisnis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas, maka dalam hal ini masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun aplikasi e-commerce yang mampu memberikan informasi tentang distro Fusion dan dapat melakukan pemesanan secara on-line?
2. Apakah aplikasi e-commerce dapat merubah cara konvensional dalam melakukan pemesanan?
3. Bagaimana pengaruh aplikasi e-commerce terhadap peningkatan pemasaran distro Fusion?

1.3 Batasan Masalah

Aplikasi e-commerce ini dibuat bukan hanya sebagai media informasi on-line saja melainkan didalamnya terdapat media untuk melakukan pemesanan barang secara on-line, dimana konsumen dapat memesan barang tanpa harus mendatangi langsung ke lokasi. Dalam aplikasi e-commerce ini terdapat sebuah sistem informasi yang mendeskripsikan elemen-elemen dan semua kegiatan yang ada pada distro Fusion, seperti : profile distro Fusion, jenis barang, harga barang, karakteristik barang dan produk baru.

1.4 Tujuan Penelitian.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan distro Fusion dalam hal pemasaran dengan sistem baru yang ditawarkan.
2. Menerapkan ilmu yang didapat didalam maupun diluar bangku kuliah.
3. Membuat aplikasi e-commerce.
4. Untuk penyusunan Tugas Akhir sebagai syarat kelulusan program Diploma III STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi distro Fusion.

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan pelayanan yang cepat, tepat dan akurat dengan sistem informasi sehingga distro Fusion semakin maju pesat dalam hal teknologi pelayanan dan penelitian ini dapat membantu merumuskan strategi peningkatan layanan Pelanggan distro Fusion selanjutnya.

2. Bagi Masyarakat

Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan yang sesuai dengan teknologi informasi sehingga dapat berguna dalam kehidupan dimasyarakat.

3. Bagi Penulis

Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Diploma III (D3) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Ilmu Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian.

1. Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung terhadap obyek yang diteliti, sehingga data yang diperoleh tidak diragukan lagi kebenarannya.

2. Dokumentasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mencatat atau menyalin data yang diperoleh secara langsung dari obyek yang diteliti.

3. Interview

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara bertanya jawab secara langsung dengan pihak terkait yang banyak mengetahui tentang perusahaan tersebut.

4. Kepustakaan.

Metode pengumpulan data dengan cara mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan pembahasan masalah yang diteliti sebagai landasan teori atau literature.

1.7 Sistematika Penulisan

Penyajian laporan ini disusun secara sistematis ke dalam beberapa bab, antara lain:

1. BAB I Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan laporan dan rencana kegiatan

2. BAB II Dasar Teori

Pada bab ini akan menjelaskan tentang pengenalan internet dan e-commerce secara umum, perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan.

3. BAB III Tinjauan Umum

Bab ini berisi tentang gambaran umum mengenai obyek penelitian dan penjelasannya.

4. BAB IV Pembahasan

Bab ini akan menjelaskan tentang beberapa tahap dalam pembuatan website.

5. BAB V Penutup

Bab ini merupakan penutup dari tugas akhir yang berisi tentang kesimpulan dan saran.

6. Daftar Pustaka

7. Lampiran



1.8 Rencana Kegiatan

Agar penelitian dan pembuatan Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan lancar maka penulis membuat rencana kegiatan sebagai berikut :

NO	KEGIATAN	TAHUN 2007															
		SEPTEMBER				OKTOBER				NOVEMBER				DESEMBER			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Pra Survei																
2	Persiapan																
3	Pengumpulan Data																
4	Desain Program																
5	Penyusunan Laporan																
6	Uji Coba Program																

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan

Keterangan :

-  : Kegiatan yang dilakukan pada Distro Fusion
-  : Kegiatan yang dilakukan diluar Distro Fusion.