

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penerapan *e-commerce* bermula di awal tahun 1970 an dengan adanya inovasi semacam *Electronic Fund Transfer* (EFT). Saat itu tingkat aplikasinya masih terbatas pada perusahaan-perusahaan besar, lembaga keuangan, dan segelintir perusahaan kecil yang nekat. Lalu muncullah *Electronic Data Interchange* (EDI) yang berkembang dari transaksi keuangan ke pemrosesan transaksi lain serta memperbesar jumlah perusahaan yang berperan serta, mulai lembaga-lembaga keuangan hingga perusahaan manufaktur, ritel, layanan dan sebagainya. Aplikasi-aplikasi lain kemudian menyusul, yang memiliki jangkauan dari perdagangan saham hingga sistem reservasi perjalanan. Pada saat itu sistem tersebut disebut sebagai aplikasi telekomunikasi yang nilai strategisnya sudah dikenal secara umum. Dengan adanya komersialisasi internet di awal tahun 1990-an, serta pesatnya pertumbuhan yang mencapai hingga jutaan Pelanggan potensial, maka munculah istilah *electronic commerce* (*e-Commerce*), yang aplikasinya segera berkembang pesat. Pusat Riset *e-Commerce* di Universitas Texas yang mempelajari 2000 perusahaan internet, sektor yang tumbuh paling cepat adalah *e-Commerce*, yang naik sampai 72% dari \$99,8 milyar menjadi \$171,5 milyar. Pada tahun 2002, diatas satu triliun dolar pendapatan dihasilkan dari Internet. Satu alasan bagi pesatnya perkembangan teknologi tersebut adalah adanya perkembangan jaringan, protokol, perangkat lunak. dan spesifikasi. Alasan lain adalah meningkatnya

persaingan dan berbagai tekanan bisnis. Dari tahun 1995 hingga 1999 kita telah menyaksikan berbagai aplikasi inovatif, mulai iklan hingga ke pelelangan dan pengalaman realitas maya. Hampir tiap organisasi menengah dan besar di AS telah memiliki situs web sendiri. Ada yang sangat besar misalnya, tahun 1998, *General Motors Corporation* menawarkan 18.000 halaman informasi yang mencakup 98.000 link ke berbagai produk, layanan dan dealer-dealernya.

Berdasarkan uraian diatas, *e-Commerce* sangat mewakili dalam penyampaian informasi atau strategi periklanan suatu perusahaan. Melihat kemampuan *e-Commerce* yang begitu bermanfaat tersebut, kami mencoba menerapkan aplikasi sebuah *website* ini pada CV. Abdi Karya yang sebelumnya masih disampaikan secara manual yaitu dalam penyampain informasi atau promosi perusahaan dengan mencetak brosur, dari mulut ke mulut dll.

Dengan permasalahan yang demikian ini, maka diperlukan sebuah media informasi dan promosi yang dapat mencakup semua hal yang berhubungan dengan CV. Abdi Karya. Maka dengan hal tersebut untuk mempermudah penyampaian informasi dan promosi kepada masyarakat luas perlu dibuat media informasi berbasis internet. Berdasarkan pokok permasalahan tersebut, maka judul yang diangkat dari penelitian ini adalah "PERANCANGAN *WEBSITE* BERBASIS *E-COMMERCE* SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI PADA CV. ABDI KARYA KEBUMEN".

1.2 Rumusan Masalah.

1. Bagaimana menyampaikan informasi dan promosi yang dibutuhkan oleh masyarakat dengan menggunakan aplikasi *e-Commerce* pada CV.Abdi Karya Kebumen.
2. Bagaimana membuat sebuah aplikasi *e-Commerce* pada CV. Abdi Karya Kebumen yang mudah untuk digunakan.

1.3 Batasan Masalah.

Pada penyusunan Tugas Akhir ini penyusun membatasi permasalahan dan pembuatan *website* untuk media promosi dan informasi pada CV.Abdi Karya. Sesuai latar belakang dimana Tugas Akhir ini dibuat sebagai sarana mempermudah penyampaian informasi dan promosi kepada masyarakat luas maka permasalahan yang ditulis dalam penelitian yang dilakukan dibatasi pada:

1. Aplikasi *website* memuat informasi tentang CV.Abdi Karya.
2. Pembuatan aplikasi *e-Commerce* berupa pemesanan barang secara *on-line*.
3. Terdapat aplikasi *shopping cart* atau keranjang belanja yang menjelaskan tentang informasi barang, harga barang, detail gambar barang, yang akan dipesan konsumen.

Oleh karena itu, untuk dapat membuat *website* tersebut maka digunakan perangkat lunak yang dipakai antara lain : *Macromedia Flash* , *Macromedia dreamweaver*, *Adobe Photoshop*, *Internet Explorer*, *Apache*, *MySQL*, *PHP*.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan sebuah aplikasi *e-commerce* yang bermanfaat bagi CV.Abdi Karya.
2. Mempermudah pelanggan dalam mengetahui informasi secara *on-line* menggunakan aplikasi *e-Commerce*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh oleh CV.Abdi Karya dengan adanya *website* ini antara lain:

1. Mempermudah sarana informasi pada CV.Abdi Karya.
2. Meningkatkan citra perusahaan dan meningkatkan volume penjualan.
3. Sebagai salah satu prasarat kelulusan D3 Manajemen Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Agar data yang diperoleh penulis lengkap dan akurat maka penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara bertatap muka serta tanya jawab antara nara sumber yaitu pimpinan CV.Abdi Karya dan para karyawan dengan pewawancara yaitu penulis.

2. Metode Observasi

Yaitu suatu metode pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

3. Metode Studi Pustaka

Yaitu suatu metode pengumpulan data dengan cara mengambil referensi dari sumber-sumber yang terkait dengan penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan ini baik dan terstruktur serta mudah untuk dipahami maka dalam penulisan laporan ini dibagi menjadi lima bab, yaitu:

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini penulis menerangkan latar belakang diadakan penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan jadwal penelitian.

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini penulis mulai menguraikan hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam perencanaan dan pembuatan *website* yang dibuat, mulai dari perencanaan konsep-konsep, komponen-komponen, langkah-langkah dasar, teknik penyajian *website* serta pengenalan *hardware* dan *software* yang digunakan.

BAB III Tinjauan Umum

4	DESAIN MULTIMEDIA					●	●						
5	PEMBUATAN AMPLIKASI DAN IMPLIMENTASI							●	●	●	●	●	●
6	PENYUSUNAN LAPORAN							●	●	●	●	●	●

