

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komputer telah menjadi bagian kehidupan manusia untuk memenuhi berbagai kebutuhan hidup. Penggunaan suatu perangkat yang disebut sebagai PC (Personal Computer) semakin populer. Perangkat komputer membuat pekerjaan manusia jadi lebih efektif dan efisien dikarenakan unjuk kerja serta komabilitasnya yang sangat mengagumkan.

Perkembangan teknologi informasi membuat komputer semakin mudah untuk dipakai, bahkan semakin memanjakan para pemakainya. Kemajuan ilmu dan teknologi informasi yang semakin meningkat pesat sangat membantu masyarakat untuk memasuki peradaban baru di era teknologi. Di era kemajuan teknologi yang semakin pesat ini, hampir sebagian besar peralatan kebutuhan manusia telah di komputerisasi, terutama pada kegiatan manusia yang selalu berulang-ulang.

Penerapan suatu teknologi untuk terciptanya kemajuan suatu bidang atau usaha, yang memanfaatkan teknologi tepat guna dapat menunjang keunggulan sebuah perusahaan atau organisasi. Teknologi informasi yang ada saat ini menyediakan suatu kemudahan dalam banyak hal, mulai dari penyediaan informasi tentang wawasan ilmu pengetahuan hingga sarana aplikasi bisnis. Teknologi informasi juga tidak hanya digunakan sebagai sarana untuk menambah wawasan dan pengetahuan akan suatu ilmu, teknologi, ataupun ajang bisnis, tetapi juga dapat dipakai sebagai panduan yang praktis dan bijak dalam menentukan pengambilan keputusan akan suatu masalah pada perusahaan ataupun organisasi.

Teknologi informasi memudahkan seseorang untuk mendapatkan informasi yang berguna. Kemudahan dalam memperoleh dan mengelola informasi sangat mempengaruhi kemajuan suatu perusahaan, karena informasi menjadi bagian penting dalam proses pengambilan keputusan. Dalam kehidupan seperti sekarang ini, informasi telah menempati tempat yang sangat menentukan. Informasi menjadi kata kunci dalam berbagai aspek kehidupan. Kecepatan dalam proses penyediaan, kemudahan dalam proses mendapatkan (accessing), ukuran tingkat kebenaran dan keakuratan informasi menjadi bagian permasalahan yang begitu signifikan.

Salah satu sumber informasi terbesar di dunia adalah Internet. Internet adalah jaringan komputer dunia yang menghubungkan jaringan-jaringan komputer regional di seluruh dunia. Dengan Internet seseorang dapat memperoleh informasi dengan mudah dan cepat dari berbagai sumber di dunia yang terhubung dengan jaringan Internet. Internet yang dipadukan dari teknologi komunikasi dan komputer merupakan suatu bentuk penyajian informasi yang memiliki kemampuan dalam hal kecepatan dan jangkauan. Internet membuat jarak dan waktu yang membatasi akses seseorang kepada orang lain dari seluruh penjuru dunia seakan menjadi tidak ada lagi.

Di dalam Internet terdapat jaringan kerja khusus berisi dokumen-dokumen yang saling berhubungan yang dikenal dengan *World Wide Web* (WWW) atau yang akrab dikenal sebagai website. Website adalah fasilitas di Internet yang mampu menampilkan informasi secara grafis dan interaktif yang tersusun dari rangkaian hubungan dari satu sumber dengan sumber yang lain di Internet dan

memungkinkan siapapun untuk berada 24 jam/hari di Internet.

Saat ini Internet bukan saja dijadikan sebagai gudang informasi yang menyediakan informasi gratis, tapi juga dimanfaatkan oleh berbagai kalangan, mulai yang hanya sekedar menyampaikan informasi, melakukan promosi, sampai pada aplikasi perdagangan maupun aplikasi-aplikasi lainnya. Hadirnya website menimbulkan pemikiran baru bagi pelaku bisnis, yaitu untuk mengatasi rintangan ruang dan waktu yang selama ini menjadi masalah pada sistem penjualan konvensional.

Penjualan secara online (e-commerce) merupakan sistem baru bagi pelaku bisnis untuk memanfaatkan teknologi agar lebih efektif dan efisien dalam melakukan transaksi penjualan di dunia maya. e-Commerce bukan hanya sekedar mekanisme menjual barang dan jasa, tapi merupakan transformasi bisnis yang mengubah cara perusahaan dalam melakukan aktifitasnya. Yang awalnya serba manual dan alokasi bisnis yang relatif sempit, kini pola sistem berbisnis para pengusaha menjadi terkomputerisasi dan tentunya dengan jangkauan yang tak terbatas, baik oleh ruang maupun waktu.

Website yang mendukung e-commerce dapat memudahkan konsumen mengetahui informasi detail dari suatu produk, baik barang maupun jasa mulai dari harga produk hingga aneka ragam jenis dan hal lain yang berkaitan dengan produk. Di samping itu layanan ini dapat di akses 24 jam non stop, dan dapat melakukan suatu transaksi bisnis hanya dalam hitungan detik. Dengan biaya yang relatif murah memberi kesempatan tidak hanya perusahaan besar untuk dapat mengembangkan bisnisnya melalui media website, tetapi juga oleh perusahaan

kecil dan siapa saja yang ingin mempromosikan produk apa saja.

Perusahaan kerajinan tangan “Rumput Emas Handicraft” yang selama ini mengekspor produknya hanya melalui perantara, berkeinginan untuk mengembangkan usahanya dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini. Dengan kesempatan yang diberikan oleh pemilik perusahaan pada kami, kami bermaksud membuat suatu media layanan penjualan secara online yang dapat memudahkan pemilik perusahaan untuk mengembangkan perusahaannya. Yang harapan kami pada nantinya perusahaan ini dapat mempromosikan dan menjual produknya secara langsung kepada para konsumennya.

Hal-hal tersebut diataslah yang mengantarkan kami untuk tertarik dalam melakukan suatu riset, membuat suatu rancangan website yang mendukung e-commerce agar dapat bermanfaat secara efektif dan efisien bagi perusahaan kerajinan tangan “Rumput Emas Handicraft”. Dan semua proses dalam membuat rancangan ini kami susun menjadi sebuah tugas akhir dengan judul “Perancangan Sistem Penjualan Online pada *Rumput Emas Handicraft* dengan PHP dan MySQL”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis menyimpulkan rumusan masalah dari tugas akhir yang kami teliti adalah bagaimana membuat sistem promosi dan sistem penjualan online, terkait masalah pemanfaatan teknologi Internet untuk meningkatkan peluang usaha.



1.3 Batasan Masalah

Untuk menjaga agar penelitian tidak meluas dan menyimpang dari pokok permasalahan, maka tulisan ini hanya terbatas pada :

1. Galery produk berisi tentang produk-produk .
2. Profile berisi tentang informasi tentang profil usaha.
3. Comment halaman untuk menampilkan komentar para pengunjung.
4. Contact berisi tentang informasi bila ingin berhubungan dengan pemilik usaha.
5. Our Map berisi tentang denah tempat usaha serta petunjuk tentang cara berkunjung ke tempat usaha.
6. Download berisi file-file yang bisa didownload seperti catalog product dan peta tempat usaha.
7. Admin berisi form untuk melakukan perawatan serta peng-update-an website
8. Berita terbaru berisi tentang berita terbaru yang berhubungan dengan industri kerajinan.
9. Sistem operasi yang digunakan adalah Windows XP SP 2.
10. Program aplikasi yang digunakan adalah Dreamweaver MX untuk script editor dan Photoshop untuk design web.
11. Server Web yang digunakan adalah Apache.
12. Bahasa pemrograman yang dipakai adalah PHP.
13. Database server yang digunakan adalah MySQL.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu tujuan bagi penulis dan tujuan bagi objek penelitian:

1. Tujuan bagi penulis

- a. Sebagai syarat kelulusan pada jenjang Diploma 3 STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
- b. Sebagai media untuk mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang telah didapat selama masa perkuliahan.
- c. Memperoleh gambaran nyata mengenai bagaimana merancang dan membuat website.
- d. Sebagai salah satu bentuk pengabdian serta sumbangsih kami sebagai mahasiswa kepada masyarakat.

2. Tujuan bagi Objek penelitian

- a. Membantu meningkatkan promosi agar dapat meningkatkan omset penjualan.
- b. Memberikan informasi kepada para konsumen agar mudah melihat produk-produk kerajinan yang dihasilkan.
- c. Dengan adanya website ini akan dapat meningkatkan penjualan sehingga dapat meningkatkan usaha.

1.5 Metode Penelitian

Dalam membuat laporan penelitian, terdapat beberapa metode yang dapat diterapkan agar diperoleh keakuratan data sebagai referensi lancarnya pembuatan laporan. Adapun metode-metode yang diterapkan pada pembuatan laporan penelitian kami adalah :

1. Metode Observasi

Yaitu metode yang dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung pada objek yang diteliti dan segala sesuatu yang berkaitan dengan penelitian.

2. Metode Wawancara

Merupakan metode dengan wawancara secara langsung kepada responden, yang dalam hal ini adalah pihak yang berkaitan langsung dengan objek penelitian.

3. Metode Kepustakaan

Mengumpulkan data dengan cara mempelajari buku-buku yang berkaitan terhadap pembahasan tentang materi sebagai literatur, juga sebagai dasar landasan teori yang menunjang penelitian.

4. Metode Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan mengamati objek secara langsung, dan mencatat setiap hal yang di dapat dari pengamatan, yang bersumber dari perusahaan secara langsung yang dibutuhkan sebagai referensi pendukung penelitian.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan tugas akhir ini disusun secara sistematis ke dalam beberapa bab, dimana pada masing-masing bab mengulas tentang topik yang berbeda. Adapun sekilas rincian dari bab-bab tersebut adalah sebagai berikut :

1. BAB I Pendahuluan

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

2. BAB II Dasar Teori

Bab ini menguraikan tentang dasar teori yang berkaitan dengan pembuatan rancangan website. Mulai dari konsep dasar materi sampai dengan bahasa pemrograman yang digunakan.

3. BAB III Tinjauan Umum

Bab ini mengulas tentang gambaran umum dari objek yang diteliti. Mulai dari sejarah hingga struktur organisasi dari perusahaan yang diteliti.

4. BAB IV Pembahasan

Bab ini menjelaskan tentang bagaimana pembuatan website beserta konsep programingnya.

5. BAB V Penutup

Bab ini merupakan penutup dari laporan tugas akhir, yang berisi tentang kesimpulan dan saran atas tugas akhir yang dibuat.

6. Daftar Pustaka

7. Lampiran

