

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam sejarah peradaban manusia, hanya sedikit inovasi yang memiliki banyak keuntungan potensial sebagaimana *E Commerce*. sifat global teknologi tersebut, biaya rendah, peluang menjangkau ratusan juta orang, sifat interaktif, keragaman kemungkinan dan berbagai kemungkinan serta perkembangan pesat infrastruktur pendukungnya (khususnya *web*) telah banyak menghasilkan keuntungan potensial bagi organisasi, perorangan dan masyarakat. Ini hanya beberapa manfaat yang bisa disebutkan dan akan meningkat secara signifikan seiring dengan perkembangan *E Commerce*. Maka tidaklah mengejutkan kalau ada yang berpendapat bahwa revolusi *E Commerce* sama besarnya dengan perubahan yang dibawa oleh revolusi industri. [9, 2003]

Gerai Tamimi adalah sebuah toko yang bergerak dalam bidang penjualan bermacam-macam aksesoris dan handprinting stuff seperti tas, sarung bantal, kaos, cover notebook, dompet, syal dan lain sebagainya. Pemilik Gerai Tamimi yang sudah berkecimpung didunia aksesoris ini sejak duduk di bangku kuliah belum pernah mencoba melakukan media promosi melalui web. Kemajuan teknologi membuat usaha ini harus dapat mengikuti perkembangan dijamin sekarang oleh karena itu perlu dibuatkan situs untuk Gerai Tamimi agar mampu bersaing dengan usaha

aksesoris lainnya yang mungkin telah lebih dikenal dimasyarakat, selain itu juga untuk menunjukkan bahwa produk dari Gerai Tamimi ini mutunya juga bagus sehingga berguna mengembangkan lagi usaha aksesoris dan dapat melayani pembeli dari luar daerah bahkan luar negeri.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka hal tersebut memicu dilakukan penelitian untuk membangun media informasi penjualan Gerai Tamimi. Dengan adanya Sistem Informasi Penjualan ini diharapkan Penjualan di Gerai Tamimi akan semakin meningkatkan kualitas dan kuantitas penjualan pada Gerai Tamimi.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas penelitian ini ingin merumuskan masalah: Bagaimana langkah merancang dan menganalisis Sistem Informasi Penjualan pada Gerai Tamimi?

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam pengembangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Web* pada Gerai Tamimi, diantaranya:

1. Penelitian ini hanya dilakukan di Gerai Tamimi Bantul Yogyakarta
2. Penelitian ini hanya sebatas tahap pembuatan website Gerai Tamimi Bantul Yogyakarta.

3. *Software* yang digunakan yaitu Xampp, Adobe dreamweaver dan Photoshop
4. Jenis transaksi E Commerce yaitu business to consumer (B2C)

#### 1.4 Tujuan Penelitian

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Strata 1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Untuk membuat website pada Gerai Tamimi di Bantul Yogyakarta

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Penulis Berharap Penelitian ini dapat memberikan manfaat Antara Lain:

a. Bagi Gerai Tamini Yogyakarta

Penelitian ini diharapkan membantu Gerai Tamini Yogyakarta, Mengurangi terjadinya kesalahan yang sebabkan oleh manusia (*Human Error*) karena selama ini pihak Gerai Tamini Yogyakarta masih bersifat konvensional yakni menggunakan sistem pembukuan sehingga menghambat proses pengolahan data barang. Begitu juga dalam proses pembuatan laporan dan penyimpanan data yang belum terorganisir dengan baik sehingga mengakibatkan hilangnya data-data transaksi penjualan, serta belum adanya media promosi yang baik yang digunakan untuk memberikan informasi tentang keberadaan Gerai Tamini Yogyakarta.

b. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini memberikan pengalaman yang sangat berharga dalam membandingkan antara ilmu pengetahuan yang diperoleh selama kuliah maupun dilapangan dengan menerapkan langsung pada kehidupan masyarakat, selain itu penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan baru bagi penulis khususnya dalam bidang Pembuatan Aplikasi E-Commerce berbasis web ini.

c. Bagi Pembaca

1. Sebagai bacaan untuk menambah Ilmu pengetahuan tentang Pembuatan Aplikasi E-Commerce berbasis web.
2. Sebagai Referensi atau Panduan bagi peneliti lain tentang pembuatan Pembuatan Aplikasi E-Commerce berbasis web dan diharapkan dapat mengembangkan dan memperbaiki kekurangan yang ada pada skripsi ini.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode yang dipergunakan untuk memperoleh data yang akan digunakan dalam penulisan Skripsi ini adalah :

1. Studi Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku, catatan-catatan dan dokumentasi tertulis lainnya yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas.

## 2. Studi Lapangan

Yaitu metode pengumpulan data melalui tinjauan langsung ke obyek penelitian, dengan cara :

### a. Observasi

Yaitu dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data dengan cara datang langsung ke sumbernya yaitu Gerai Tamimi Yogyakarta.

### b. Wawancara

Yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mewawancarai langsung pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini. Dalam hal ini yang diwawancara adalah pemilik Gerai Tamimi

## 3. Perancangan Perangkat Lunak

Yaitu metode rekayasa perangkat lunak yang dilakukan dengan cara :

### 1. Analisis Permasalahan

Menganalisa permasalahan - permasalahan yang ada, sebagai dasar dalam membangun sistem informasi berbasis web.

### 2. Perancangan

Dari permasalahan yang ada, kemudian dirancang sebuah Sistem informasi yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut.

### 3. Implementasi

Setelah dirancang, maka rancangan ini diimplementasikan ke dalam media informasi berbasis web yang dapat menghasilkan sebuah aplikasi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah yang ada.

### 4. Pengujian terhadap Sistem informasi yang dibuat.

Sistem informasi yang sudah jadi harus diuji terlebih dahulu apakah layak digunakan atau tidak. Jika tidak terdapat kesalahan pada perangkat lunak tersebut dan dapat berjalan sesuai dengan perancangan sistem yang ada, maka perangkat lunak yang dibuat sudah berhasil dengan baik dan layak untuk digunakan.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan Skripsi ini secara garis besar dibagi menjadi 5 bab yaitu sebagai berikut:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian, hingga jadwal rencana kegiatan penelitian.

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

Bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan perancangan *website e-commerce*, berupa pengertian internet secara umum, definisi –

definisi tentang *e-commerce*, database MySQL, HTML, PHP, jQuery, dan AJAX.

### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai analisis dan perancangan system baru yang akan dibangun.

### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM**

Bab ini mengulas tentang pengujian-pengujian sistem, implementasi, cara penggunaan sistem, dan sedikit mengenai kode program.

### **BAB V : PENUTUP**

BAB V ini berisi kesimpulan dan saran-saran yang dapat dijadikan sebagai acuan pengembangan.