

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko HelmKita merupakan salah satu toko yang menjual berbagai macam model Helm standar dan bermacam-macam warna, tipe kaca dan lain sebagainya. Toko HelmKita pada saat ini cukup berkembang, namun hanya sebagian orang saja yang membeli ke toko tersebut. Pembeli hanya dapat membeli barang tersebut dengan mengunjungi toko tersebut dan melakukan transaksi pembelian langsung ke kasir. Dari sistem yang sudah ada, pemilik Toko HelmKita mempromosikan tokonya melalui pelanggan yang pernah membeli produk tersebut, dan juga mempromosikan di jejaring sosial seperti facebook dimana para pembeli hanya dapat melihat foto dari barang-barang yang ada dan melakukan pemesanan dengan mengirimkan teks pesan, hal itu dirasa kurang efektif dan efisien karena konsumen yang akan melakukan pemesanan harus menunggu balasan dari pesan yang telah dikirimnya melalui Facebook.

Suatu *E-Commerce / Electronic Commerce* merupakan kegiatan bisnis yang dijalankan (misalnya transaksi bisnis) secara elektronik melalui suatu jaringan (biasanya internet) dan komputer atau kegiatan jual - beli barang atau jasa (atau mentransfer uang) melalui jalur komunikasi digital.

Ada beberapa keuntungan dengan adanya *e-commerce* yaitu orang yang ingin membeli barang atau transaksi lewat internet hanya membutuhkan akses

internet dan interface-nya menggunakan web browser. Maka dari itu, dibutuhkan sebuah website *e-commerce* yang bisa menangani dan mengolah transaksi pemesanan sehingga memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan terhadap barang – barang yang dibeli.

Bertitik tolak pada uraian di atas, penulis tertarik untuk menyusun skripsi dengan judul “ **PEMBUATAN MEDIA E-COMMERCE PADA TOKO HELMKITA** “.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diambil suatu rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun suatu sistem informasi penjualan berbasis web pada Toko HelmKita yang efektif dan efisien?
2. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan yang dapat berjalan optimal?

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak melebar dan terlalu luas, maka dibatasi hanya pada :

1. Pengguna terdiri dari 4 macam user yaitu Pengunjung, Member, Admin, dan Karyawan.
2. Data yang bisa diakses oleh Pengunjung meliputi :
 - a. Melihat data Produk dan melakukan pencarian produk.
 - b. Melakukan pendaftaran sebagai member.

3. Data yang bisa diakses oleh member meliputi :
 - a. Melihat data produk dan melakukan pencarian produk.
 - b. Mengolah data akun membersinya.
 - c. Melakukan pemesanan produk.
 - d. Melakukan konfirmasi pembayaran.
 - e. Melihat history pemesanan, pembayaran, dan pengiriman.
4. Data yang bisa diakses oleh Karyawan meliputi :
 - a. Mengolah akun karyawannya.
 - b. Melakukan pengiriman.
5. Data yang bisa diakses oleh Admin meliputi :
 - a. Pengolahan data karyawan.
 - b. Pengolahan data member.
 - c. Pengolahan data produk.
 - d. Pengolahan data pemesanan.
 - e. Pengolahan data pembayaran.
 - f. Pengolahan data pengiriman.
6. Software yang digunakan :
 - a. Adobe Dreamweaver Cs 3
 - b. XAMPP Versi 1.7.3
 - c. Mozilla Firefox Versi 4.0.1

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Untuk membuat Website Penjualan Pada Toko HelmKita.

2. Untuk mempermudah konsumen mengetahui harga pasaran dari semua barang yang di jual pada Toko HelmKita.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Toko

- a. Memperluas jaringan penjualan dimana pelanggan dapat mengakses informasi dimana saja dan kapan saja.
- b. Memperluas penjualan barang dalam menjaring pelanggan baru.
- c. Memudahkan toko dalam hal penjualan dengan sistem yang ditawarkan.

2. Bagi Penulis

- a. Menambah wawasan bagi penulis dalam bidang penjualan khususnya penjualan berbasis web.
- b. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata 1 (S1) Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) "AMIKOM" Yogyakarta.

3. Bagi Masyarakat

- a. Memberikan kepuasan kepada konsumen dalam hal penyampaian informasi yang selalu *up to date* tanpa dibatasi ruang dan waktu.
- b. Mempermudah akses pemesanan.

1.6 Metodologi Penelitian

Agar menghasilkan data dan laporan yang akurat, maka pelaksanaan disusun tahapan secara terperinci. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metodologi penelitian yang terstruktur. Metodologi penelitian sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk membantu kelancaran penyusunan skripsi ini, maka diperlukan data-data dan informasi yang cukup mengenai permasalahan yang akan dibahas agar sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Teknik pengumpulan data antara lain :

1. Wawancara

Dalam metode ini, secara langsung dilakukan tanya jawab dengan pimpinan dan pegawai tertentu diperusahaan terkait dengan riset dan sistem yang sudah ada.

2. Observasi

Pada metode ini dilakukan survey langsung ke perusahaan guna mengamati dan mencatat sistem yang sudah ada untuk dijadikan data awal dalam perancangan sistem yang baru.

3. Studi Pustaka

Merupakan studi yang dilakukan dengan membaca, mempelajari dan mencatat dari buku-buku, artikel-artikel dan bahan-bahan referensi lainnya yang berkaitan dengan topik skripsi.

1.6.2 Tahap Pengembangan Sistem

Tahap pengembangan sistem informasi disebut juga siklus hidup pengembangan sistem atau *System Development Life Cycle(SDLC)*, yang di dalamnya terdapat tahapan-tahapan sebagai berikut (Jogiyanto, HM, 1990:40) :

1. Tahap Perencanaan Sistem

Pada tahap ini meliputi identifikasi kondisi dari apa yang menjadi masalah dari penelitian. Kegiatan yang dilakukan antara lain :

- a. Mendefinisikan batasan, tujuan pokok masalah yang dihadapi.
- b. Menentukan langkah penanganan masalah.

2. Tahap Analisa Sistem

Dalam tahap ini dapat diartikan sebagai suatu proses untuk mempelajari dari apa yang menjadi masalah dalam penelitian ini. Kegiatan yang dilakukan antara lain :

- a. Merumuskan masalah, tujuan dan manfaat penelitian.
- b. Merumuskan masalah dengan mendefinisikan batasan dan pokok masalah.
- c. Memahami kerja sistem yang ada, mempelajari struktur organisasi serta sistem yang terkait dengan melakukan pengelompokan data yang diperlukan secara langsung.
- d. Menganalisa kebutuhan dan kelemahan penanganan masalah yang digunakan.

3. Tahap Desain

Pada tahap ini mendesain sistem baru agar berjalan lebih baik, dan diharapkan dapat mengantisipasi masalah-masalah yang ada serta sedapat mungkin mengantisipasi kemungkinan-kemungkinan di masa yang akan datang. Kegiatan yang dilakukan antara lain :

- a. Membuat Data Flow Diagram (DFD).
- b. Membuat Entity Relationship Diagram (ERD).
- c. Membuat Relasi Antar Tabel (RAT).
- d. Perancangan Basis Data
- e. Perancangan Interface

4. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan ini dimaksudkan untuk mempersiapkan proses dan penerapan sistem yang sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan. Kegiatan yang dilakukan diantaranya :

- a. Menterjemahkan logika program ke dalam bahasa pemrograman yang telah ditentukan.
- b. Menyiapkan tenaga operasional.
- c. Menyiapkan keperluan yang lain untuk pengoperasian sistem baru.

5. Tahap penerapan Sistem

Pada tahap ini sistem yang telah dipersiapkan pada tahap-tahap sebelumnya diterapkan atau dilaksanakan sehingga kita akan mengetahui apakah sistem yang telah dilakukan dapat berjalan baik

atau tidak. Jika masih ditemukan kendala-kendala yang masih mengganggu kelancaran jalannya sistem berarti sistem tersebut masih perlu dilakukan adanya perbaikan kembali.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dibagi dalam beberapa bab dimana masing-masing bab terdiri dari sub-sub tertentu yang saling berkaitan. Jadi setiap bab saling melengkapi dan berhubungan satu sama lain, sehingga dapat dipahami oleh pembaca. Untuk lebih jelasnya sistematika pembahasan tiap-tiap bab adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi mengenai landasan-landasan teori yang digunakan dan diterapkan dalam melakukan penulisan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai analisa perancangan perangkat lunak yang akan dibuat mulai dari gambaran umum perancangan program dan fasilitas yang digunakan dalam program ini.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai implementasi dari sistem baru dengan perangkat lunak dan perangkat keras yang cocok.

BAB V PENUTUP

Bab ini menyajikan beberapa kesimpulan mengenai rancangan sistem yang disusun dan juga saran-saran untuk mengembangkan rancangan ini lebih lanjut dimasa mendatang.

