

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi terutama teknologi internet yang begitu pesatnya sangatlah membantu dalam segala hal, terutama dalam dunia ekonomi khususnya dalam hal berbelanja. Belanja yang dilakukan melalui internet sering disebut dengan e-Commerce (Electronic Commerce). E-commerce merupakan konsep yang dapat digambarkan sebagai proses transaksi jual beli atau jasa secara elektronik dengan menggunakan internet sebagai media komunikasi. (Robert E. Johnson, 2005). E-Commerce semakin diminati karena memiliki beberapa keunggulan, seperti biaya operasional yang relatif lebih murah, kemudahan dalam manajemen barang yang diperdagangkan, kemudahan dalam melakukan penyusunan laporan-laporan yang diperlukan dan memperluas market place hingga ke pasar nasional maupun internasional. Manfaat e-Commerce dari sisi konsumen yaitu memberikan kemudahan dalam melakukan transaksi jual beli tanpa dibatasi waktu dan tempat, informasi tentang barang yang dijual lebih lengkap untuk memilih produk yang akan dibeli serta kemudahan dalam memesan dan membayar dengan pilihan yang tersedia. E-Commerce peranannya sangat vital dikalangan dunia bisnis berbasis komputer dan website hal ini karena e-Commerce dapat membantu dalam memecahkan masalah terhadap proses kerja, proses transaksi antara penjual dan pembeli dapat menjadi lebih efisien, dengan kecepatan, jangkauan dan kemudahan

yang diberikan dalam layanan e-Commerce tentunya dapat memberikan keuntungan pada semua pihak.

Toko Sepatuku merupakan toko yang melayani penjualan sepatu, sandal, tas, dompet, jaket yang hampir semua produk dengan berbahan dasar kulit. Penjualan yang dilakukan toko Sepatuku saat ini masih menggunakan sistem konvensional, dimana proses transaksi jual-beli masih dilakukan dengan cara tatap muka langsung. Mekanisme penjualan saat ini sebenarnya belum memiliki masalah yang berarti, namun kondisi berbelanja seperti ini sangat memungkinkan akan timbulnya masalah dikemudian hari diantaranya konsumen yang lokasinya berjauhan atau berada diluar kota akan merasa keberatan untuk berbelanja ke toko Sepatuku.

Mengacu pada latar belakang di atas maka dapat disimpulkan untuk diterapkan suatu sistem penjualan online yang memiliki fungsi-fungsi pendukung penjualan dan diharapkan dapat membantu pemilik dalam meningkatkan bisnisnya. Oleh karena itu, dalam kegiatan penelitian ini penulis berinisiatif untuk membuat aplikasi website e-Commerce dengan judul “ Perancangan dan Pembuatan Website Sebagai Media Informasi dan Penjualan Secara Online Pada Toko Sepatuku ”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas perumusan masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara memperkenalkan kepada media secara lebih luas tentang Toko Sepatuku dan produk yang dijual.

2. Bagaimana mengimplementasikan prosedur pemesanan pada toko secara local menjadi online melalui website.
3. Bagaimana pembeli dapat mengetahui prosedur pembelian barang dan konfirmasi secara online.
4. Bagaimana membuat website yang menarik, kreatif, informatif, *user friendly* dan memaksimalkan kecepatan *load* pada halaman website.

Berdasarkan kebutuhan diatas, maka diperoleh rumusan masalah yaitu “bagaimana merancang dan mengimplementasikan sebuah layanan Toko online pada Toko Sepatuku?”.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini, agar pembahasan tidak terlalu meluas dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya, maka ruang lingkup penelitian mencakup sebagai berikut :

1. Batasan Administrator
 - a. Halaman Data Produk seperti, tambah produk, edit produk atau hapus produk..
 - b. Halaman untuk info member, penjualan dan pemesanan barang baru.
 - c. Halaman untuk pengubahan status pemesanan barang member
 - d. Halaman untuk daftar laporan statistik member, barang, dan penjualan barang

2. Batasan Member

- a. Halaman untuk mengubah data pribadi dan mengganti password.
 - b. Halaman untuk konfirmasi pembayaran.
 - c. Melakukan pembelian dan pemesanan, yang harus terdaftar sebagai member terlebih dahulu.
 - d. Pembayaran atas pembelian suatu barang dilakukan dengan transfer rekening antar Bank. Setelah member melakukan transfer ke rekening perusahaan dan mengkonfirmasi pembayaran dengan mengisi kode *invoice* serta bukti transfer melalui halaman konfirmasi pembayaran, administrator akan mengubah status pembayaran member menjadi lunas.
 - e. Pemberitahuan mengenai *update* Status Pesanan sampai kepada Konfirmasi Pembayaran menggunakan *e-mail*.
 - f. Untuk kerusakan barang dalam proses pengiriman yang terjadi karena kesalahan jasa pengiriman, bukan termasuk dalam tanggung jawab dari pihak Toko Sepatuku.
 - g. *Shopping cart* untuk penjualan dan pemesanan.
 - h. Buku tamu yang berguna untuk menyimpan saran-saran yang ada.
3. Perancangan web ini dapat terus diperbaharui dengan mudah dengan waktu yang diinginkan dan informasi dapat tersaji dengan baik dan benar.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui perancangan dan pembangunan sebuah website toko online yang mampu menjadi sarana jual beli secara on line sekaligus sebagai media promosi yang baik untuk toko Sepatuku.
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan program Strata Satu jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penulisan ilmiah ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi mahasiswa :
 - a. menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata secara praktis yang berguna untuk membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
 - b. Meningkatkan kreatifitas dalam menciptakan suatu karya ilmiah dengan memanfaatkan teknologi komputer sebagai solusi dalam dunia internet.
2. Bagi Akademik :
 - a. Menambah khasanah pustaka STMIK AMIKOM Yogyakarta.
 - b. Sebagai materi evaluasi bagi pengembangan peningkatan mutu pendidikan maupun mutu lulusan dimasa yang akan datang antara

teori-terori yang diberikan dalam kurikulum dan yang dibutuhkan dilapangan kerja.

3. Bagi objek penelitian
 - a. Dapat memasarkan dan mempromosikan produk dengan lebih efektif dan efisien.
 - b. Memberikan kemudahan kepada pihak terkait untuk mengakses data informasi secara cepat dan tepat.
 - c. Mempercepat pelayanan ke pelanggan, dan pelayanan lebih responsive secara online.

1.6 Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis antara lain:

- a. Metode Observasi

Penulis mengadakan pengamatan langsung terhadap objek atau bahan yang diteliti, pengamatan ini dilakukan bersama dengan pencarian data yang dibutuhkan

- b. Metode Wawancara

Penulis mengadakan tanya jawab langsung pada pihak-pihak yang terkait yang berdasarkan pada tujuan penelitian dengan objek yang diteliti untuk memperoleh data yang konkrit dan lengkap sebagai bahan analisa di dalam penelitian.

c. Studi Pustaka

Penulis melakukan metode penelitian yang mengacu pada buku-buku yang mendukung baik dari perpustakaan, pada objek penelitian maupun dari buku lain yang berkaitan dengan masalah dalam penelitian dan mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sebagai acuan bagi penulis agar penulisan laporan ini dapat terarah dan tersusun dengan rapih sesuai dengan yang penulis harapkan, maka disusun sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi landasan teori yang menjelaskan tentang teori-teori pendukung yang berkaitan dengan judul, teori program yang berhubungan dengan aplikasi yang dibangun, teori khusus yaitu yang berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan layanan *e-commerce* pada Toko Sepatuku.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan analisis terhadap seluruh spesifikasi sistem yang mencakup analisis prosedur yang sedang berjalan, pengkodean, kebutuhan non fungsional dan analisis basis data. Selain analisis sistem, bab ini terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi dari sebuah program yang telah dibuat dan sebagai gambaran bagaimana cara mengoprasikannya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan-kesimpulan atas apa yang telah dikerjakan kemudian diakhiri dengan saran-saran untuk perbaikan di masa yang akan datang.