

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi jaman sekarang tidak dapat dibendung atau dicegah, hampir semua kalangan baik muda maupun tua, dewasa atau anak-anak menikmati kemajuan dari teknologi, salah satunya dengan adanya perkembangan di dunia teknologi informasi, dunia teknologi informasi semakin lama semakin berkembang salah satunya dengan adanya internet. Internet menjadi media komunikasi oleh semua orang di dunia, melalui internet kita bisa berkomunikasi dengan orang-orang yang berada di benua lain, saling berkirim pesan, e-mail, chatting, dan internet dapat juga sebagai media untuk berbisnis dan berinvestasi serta dapat pula dijadikan sebagai media promosi, periklanan, dan pemasaran untuk berbagai produk dan jual beli secara online karena lebih murah dan efektif.

Perkembangan internet turut mengubah pandangan pengusaha – pengusaha besar dan menengah untuk mengembangkan usahanya dalam cara pemasaran, salah satunya pengusaha gerabah / keramik. Sekarang ini mungkin belum banyak dijumpai situs-situs yang mengarah ke usaha gerabah, namun dengan adanya perkembangan informasi dapat merubah pemikiran para pemilik usaha gerabah. Soemarso Keramik adalah salah satu usaha yang bergerak dibidang penjualan kerajinan gerabah. Usaha kerajinan ini beralamat di Gadungan Kepuh 02/01, Canden, Jetis, Bantul, Yogyakarta. Soemarso Keramik dulu sempat mengalami kenaikan usaha namun setelah adanya gempa bumi yang menimpa yogyakarta

pada tahun 2006, hasil penjualannya menurun dan sempat vakum beberapa bulan, tapi tidak menutup kemungkinan untuk menaikkan kembali hasil penjualan gerabah karena sekarang sudah didukung dengan adanya internet e-commerce dapat dimanfaatkan untuk berpromosi produknya. Dengan adanya e-commerce nanti produk-produk Soemarso Keramik bisa lebih mudah dikenal dan bisa mudah dipromosikan kepada kalangan masyarakat luas, bisa sampai luar daerah Yogya, luar pulau Jawa, bahkan bisa sampai Luar Negeri untuk menaikkan kembali hasil penjualan yang lebih banyak dari sebelumnya.

Pemilik “Soemarso Keramik” yang sudah berkecimpung didunia usaha gerabah ini selama bertahun-tahun belum pernah mencoba melakukan media promosi melalui web. Kemajuan teknologi membuat usaha ini harus dapat mengikuti perkembangan di jaman sekarang oleh karena itu perlu dibuatkan situs untuk gerabah “Soemarso Keramik” agar mampu bersaing dengan usaha gerabah lainnya yang mungkin telah lebih dikenal di masyarakat, selain itu juga untuk menunjukkan bahwa produk dari “Soemarso Keramik” ini mutunya juga bagus sehingga berguna mengembangkan lagi usaha gerabah ini dan dapat melayani pembeli dari luar daerah bahkan luar negeri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat disimpulkan bahwa e-commerce sebagai salah satu media yang dapat membantu dalam cara pemasaran yang dilakukan bertransaksi secara online, oleh karena itu dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menganalisis dan merancang sistem informasi yang sesuai dengan kebutuhan dan mampu diimplementasikan pada “Soemarso Keramik” ?.
2. Bagaimana pembuatan e-commerce untuk “Soemarso Keramik” ?.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan di jadikan pedoman dalam masalah ini adalah :

1. Membuat media jual beli online yang dapat membantu penjualan barang dan pembayaran melalui transfer rekening.
2. Membuat e-commerce yang mengarah ke Consumer-to-business dan bersifat parsial e-commerce.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan perangkat lunak untuk menunjang proses operasional soemarso keramik yang berkualitas, terdokumentasi dan terintegrasi.
2. Untuk membuat media promosi dan penjualan yang dibutuhkan oleh Soemarso Keramik, khususnya untuk mengenalkan dan memasarkan produk- produknya keluar daerah bahkan keluar negeri.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis.

- Menambah dan memperdalam ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan.
- Menambah wawasan dalam bidang pemasaran berbasis web.

2. Bagi Soemarso Keramik.

- Sebagai sarana promosi usaha / perusahaan atas barang yang ditawarkan.
- Memperluas jaringan pemasaran dimana pelanggan dapat mengakses informasi dimana saja kapan saja.

1.6 Metode penelitian

Metode dalam penelitian kali ini yang dilakukan ada beberapa metode, antara lain sebagai berikut :

a. Pengumpulan data

1. Wawancara

Metode wawancara ini dilakukan untuk mengetahui masalah-masalah yang timbul yang dialami pemilik yang bersangkutan untuk mengetahui apa saja kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan yang dapat dimasukkan ke dalam sistem untuk keperluan yang akan datang.

2. Observasi

Metode observasi ini dilakukan dengan melihat secara langsung cara kerja yang dilakukan selama ini untuk mengetahui poin-poin penting apa saja yang dibutuhkan untuk pengembangan sistem.

3. Studi pustaka

Dalam metode ini peneliti membaca dari buku-buku yang bersangkutan sebagai pedoman penelitian skripsi, selain itu peneliti mencoba membaca beberapa skripsi kakak tingkatan di STMIK AMIKOM sebagai referensi dalam penelitian skripsi agar lebih baik.

b. Analisis

Analisis data dilakukan untuk mendapatkan pemahaman dari sistem yang akan diimplementasikan untuk mengetahui keuntungan dan kekurangan dari sistem untuk mengidentifikasi spesifikasi sistem yang akan dirancang.

c. Perancangan

Perancangan sistem untuk melakukan pemodelan sistem dari tahap analisis yang dilakukan.

d. Implementasi

Implementasi berupa pembuatan program bantu bagi "Soemarso Keramik".

e. Uji coba

Uji coba dilakukan untuk mengetes hasil rancangan dan implementasi yang dilakukan apakah program dapat berjalan atau tidak.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara umum sistematika penulisan untuk mempermudah pemahaman dan pembahasan terhadap permasalahan yang akan diangkat dan diteliti, penelitian ini mempunyai 5 bagian, yaitu :

BAB I Pendahuluan

Dalam bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian yang digunakan.

BAB II Landasan Teori

Dalam bab kedua penelitian ini berisi tentang ulasan singkat landasan teori ilmu yang akan digunakan dalam penelitian ini.

BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ketiga merupakan bagian analisis dan perancangan sistem yang berisi tentang kerangka atau rancangan sistem yang akan dibuat.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang implementasi dan pembahasan sistem yang telah dibuat / dibangun berdasarkan hasil analisis pada BAB III. Selain itu hasil uji coba akan dijelaskan pada bab ini.

BAB V Penutup

Pada bab ini merupakan bagian terakhir dari penelitian, berisi kesimpulan dan saran yang muncul untuk menjawab masalah yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya.