

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia internet yang mulai dekade tahun 90-an adalah sebuah dimensi baru dalam kehidupan manusia ternyata telah mengubah sebagian besar kebiasaan orang dalam berkomunikasi dengan orang lain, mulai dari sekadar menyampaikan pesan, sampai aktivitas sehari – hari seperti membaca koran, majalah, berbelanja dan lain sebagainya. Kehadiran internet telah menjadi jawaban bagi orang yang semakin sibuk. Internet juga merupakan salah satu media untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan mulai dari informasi yang sifatnya pribadi sampai pada informasi yang sifatnya umum. Kebutuhan informasi dewasa ini menjadi semakin penting terutama untuk organisasi yang bergerak dibidang pemberian pelayanan jasa atau barang, artinya cara pandang konsumen juga dipengaruhi oleh sejauh mana perusahaan tersebut memberikan informasi – informasi yang mudah diakses oleh konsumen. Di lingkungan perusahaan, penerapan teknologi informasi sangat tepat untuk menunjang proses kinerjanya serta kelangsungan hidup perusahaan tercipta dan terpelihara dengan baik.

Namun, banyak kita lihat perusahaan – perusahaan yang belum memiliki website tentang perusahaannya terutama pada Nuxna's Craft, dan mereka juga kesulitan dalam menginformasikan produk yang akan dijual secara online,

dikarenakan pengetahuannya akan website cenderung kurang, mengingat latar belakang profesinya yang bukan sebagai webmaster, sehingga masih mengandalkan pihak ketiga (orang yang mengerti tentang website) untuk dapat mengelola dan mengupdate informasi tentang perusahaan serta menginformasikan produknya pada situs perusahaan tersebut.

Oleh karena itu, seiring dengan kemajuan teknologi yang dirasakan semakin cepat, terutama di bidang website, maka dibutuhkan suatu metode atau sistem yang dapat meningkatkan produktivitas dan efisiensi dalam penyampaian informasi mengenai penjualan produk pada suatu website, mengingat kecepatan dalam memproses informasi menjadi salah satu hal yang sangat penting terutama dalam dunia bisnis dan perdagangan. Dengan melihat dari latar belakang masalah diatas maka penulis ingin membuat sebuah sistem yang dapat mengatasi hal tersebut, sehingga dapat menciptakan sebuah web dinamis yang lebih efisien dan lebih mudah, yaitu sebuah website e-commerce dengan judul “Analisis dan Perancangan Website e-Commerce pada Nuxna’s Craft”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian tersebut dalam latar belakang masalah diatas dapat dibuat beberapa rumusan masalah, antara lain :

- a. Bagaimana aplikasi situs web yang dinamis ?
- b. Bagaimana merancang aplikasi web yang dapat digunakan untuk penjualan dan pembelian secara online ?

- c. Bagaimana agar situs web ini bisa berinteraksi tidak hanya bagi orang yang sudah mengenal internet tetapi juga bagi orang yang belum terlalu mengenal internet ?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat dalam dunia internet cakupannya cukup luas, maka perlu pembatasan masalah mengenai pembuatan aplikasi e-Commerce dengan harapan informasi yang dihasilkan lebih berkualitas. Adapun batasan permasalahan sebagai berikut :

- a. Pembuatan aplikasi e-commerce lebih difokuskan pada fungsi bagaimana user dapat melakukan pembelian secara online.
- b. Data ditampilkan up to date.
- c. Tidak mempertimbangkan aspek keamanan dan jaringan yang komprehensif.

1.4 Tujuan Penelitian

Setiap penelitian yang akan dilakukan pastilah ada maksud dan tujuan, karena tanpa itu sebuah penelitian dianggap tidak layak dilaksanakan dan dianggap hanya membuang – buang waktu, tenaga dan uang. Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tujuan, adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Membangun media informasi berbasis web sebagai sarana transaksi secara online.

- b. Untuk menerapkan ilmu dan teori – teori yang dipelajari di STMIK Amikom Yogyakarta.
- c. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya pemrograman internet.
- d. Untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada perguruan Tinggi Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada beberapa pihak, yaitu :

- a. Mahasiswa
 1. Mahasiswa bisa menerapkan ilmu dan pengetahuan yang didapat selama pendidikan dibangku kuliah dan memperoleh bekal pengalaman kerja sebelum terjun ke masyarakat untuk mengabdikan ilmu yang diperoleh dikampus.
 2. Mahasiswa bisa melatih kemampuan dalam mengumpulkan dan menganalisa data yang diperoleh serta memberikan alternatif penyelesaian terhadap masalah yang dihadapi.
 3. Untuk menambah wawasan cara berfikir dan bertindak dalam menghadapi lingkungan kerja yang sebenarnya.

b. Universitas

1. Menjalin kerjasama antara universitas dengan instansi / lembaga tempat penelitian.
2. Sebagai bahan evaluasi dibidang akademik untuk mengembangkan dan meningkatkan mutu pendidikan.
3. Sebagai pembanding atau alat ukur bagi pengembangan kualitas pendidikan dimasa yang akan datang antara teori dan praktek.

c. Instansi

1. Terjalin kerjasama dan adanya pertukaran informasi antara pihak akademik dan instansi
2. Sebagai wujud nyata untuk ikut serta berperan aktif dalam dunia pendidikan
3. Diharapkan terjadi peningkatan sistem informasi yang sudah ada

1.6 Metode Penelitian

Dalam mengumpulkan data – data yang diperlukan guna menyelesaikan permasalahan yang ada, penyusun menggunakan beberapa metode pemngumpulan data, yaitu :

a. Metode Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan pengumpulan data dari buku referensi atau literatur – literatur kuliah dan dokumentasi dari instansi maupun sumber

lainnya sebagai acuan untuk mendukung data yang diperoleh secara langsung di instansi terkait.

b. Metode Observasi

Metode observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung pada keadaan yang sebenarnya mengenai objek yang telah ditentukan dan dilanjutkan dengan pengamatan secara cermat dan sistematis sesuai dengan kondisi yang sebenarnya.

c. Metode Interview

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan tanya jawab kepada orang yang mempunyai kapasitas, informasi serta kewenangan di Nuxna's Craft.

d. Metode Analisis

Melihat dari rancangan web yang dibuat akan dilakukan analisis dalam segi kebutuhan baik informasi, perangkat keras, maupun perangkat lunak.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memperjelas dan mempermudah dalam memahami proses penulisan ilmiah ini, maka penulis membagi 5 bab, yang terdiri dari :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mengemukakan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, metode penelitian, rencana kegiatan yang digunakan dalam penulisan dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang teori – teori sejarah internet, Macromedia Dreamweaver MX 2004, Macromedia Fireworks MX, PHP, MySQL, e-Commerce, Arsitektur Aplikasi, Client side dan Server side scripting, serta Adobe Photoshop CS2.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan sistem dan pembuatan sistem secara umum maupun secara rinci serta hasil – hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan selama pembuatan aplikasi yang dapat memberikan informasi baru dengan lebih dapat diakses oleh banyak orang.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas implementasi dan uji coba terhadap aplikasi e-Commerce pada Nuxna's Craft. Implementasi berdasarkan dari perancangan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang merupakan hasil penelitian yang telah dilakukan.

1.8. Rencana Kegiatan

Untuk menghasilkan penelitian yang terencana dan penyusunan yang tepat waktu maka perlu adanya jadwal penelitian ini, ada 7 tahapan kerja yang saling mendukung. Adapun rencana kegiatan diuraikan sebagai berikut :

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan

Rencana Kegiatan	Bulan			
	November 2009	Desember 2009	Januari 2010	Februari 2010
Survey				
Observasi				
Identifikasi				
Rumusan Masalah				
Pembuatan Laporan				
Rancangan Sistem				
Pembuatan Aplikasi				