

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Electronic Commerce (E-Commerce)* diartikan sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer. *E-Commerce* dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis.

Indonesian Handicraft selama ini melakukan transaksi penjualan hanya secara offline begitu juga media promosi yg digunakan. Dengan adanya e-commerce pada kerajinan perak Indonesian Handicraft diharapkan dapat menjadi media promosi yang tepat dan meningkatkan penjualan serta memperluas pemasaran.

Berdasar pada masalah tersebut, maka dibuat *e-commerce* untuk kerajinan perak pada "Indonesian Handicraft". *E-commerce* yang akan dibuat pada Indonesian Handicraft dapat membantu konsumen untuk mengetahui ketersediaan produk yang ada tanpa harus mengunjungi workshop. Dengan adanya *e-commerce* ini maka konsumen dapat melakukan transaksi pembelian produk online dan pembayarannya dilakukan melalui transfer antar Bank. Selain dibuat untuk memperluas pemasaran dan penjualan produk, *e-commerce* ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pelayanan terhadap para konsumen

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dibuat rumusan masalah, yaitu :

Bagaimana membuat *e-commerce* pada kerajinan perak “Indonesian Handicraft”?

## 1.3 Batasan masalah

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari perumusan masalah maka diberikan batasan masalah yang akan dibahas yaitu :

1. Menyediakan informasi tentang kerajinan perak Indonesian Handicraft.
2. Pengguna website terdiri dari admin, pengunjung, dan konsumen.
3. Menyediakan fasilitas pembelian secara online bagi konsumen.
4. Pembayaran dilakukan melalui transfer rekening antar bank.
5. Terdapat fasilitas untuk penghitungan ongkos kirim.
6. Terdapat konfirmasi pembayaran.

Perangkat lunak yang digunakan :

1. Web Editor yaitu Macromedia Dreamweaver
2. Database server yaitu MySQL
3. Image Editor yaitu Adobe Photoshop
4. Web Browser yaitu Mozilla Firefox, Google Chrome dll.
5. Web Server yaitu Apache

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Setiap penelitian yang 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 :

Menciptakan sebuah aplikasi e-commerce bagi kerajinan industri Indonesian handicraft.

Membangun media informasi berbasis web sebagai sarana transaksi secara online.

Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata-1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.

Menerapkan teknologi informasi berupa website sebagai media promosi pada Indonesian Handicraft.

#### **1.5 Metodologi Penelitian**

Dalam penyusunan skripsi diperlukan sumber-sumber data dan informasi yang benar dan akurat sehingga dapat menjadi masukan yang berguna bagi proses penyusunan skripsi ini. Untuk memperoleh data-data dan informasi yang benar dan akurat tersebut maka ada beberapa metode yang dapat dilakukan, antara lain :

## 1. Observasi

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data-data antara lain :

Pengumpulan nama-nama produk yang dijual pada Indonesian Handicraft.

Pengumpulan data-data yang sekiranya dibutuhkan oleh konsumen.

Pengelompokan data-data kategori setiap produk yang terdapat pada Indonesian Handicraft.

## 2. Studi Pustaka

Pada teknik ini adalah untuk mendapatkan dan mengumpulkan data melalui buku bacaan dan situs website yang berhubungan dengan informasi pada software yang akan digunakan.

## 3. Metode Kearsipan

Metode kearsipan adalah metode yang dilakukan dengan cara membaca atau membuka arsip-arsip yang ada ditempat penelitian.

## 4. Metode pengembangan sistem

Model pengembangan sistem yang digunakan menggunakan model *waterfall* dengan kegiatan kegiatan:

- 1) Identifikasi masalah
- 2) Analisis

- 3) Perancangan sistem
- 4) Implementasi
- 5) Pengujian
- 6) Pemeliharaan

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun dalam lima bab yang saling berkaitan satu sama lain. Pembagian kelima bab tersebut adalah sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, sistematika penulisan yang disajikan secara terstruktur.

### BAB II LANDASAN TEORI

Pada bagian ini dijelaskan teori-teori yang mendasari pembuatan aplikasi *e-commerce* menggunakan PHP dan database MySQL. Dibahas juga mengenai beberapa software pendukung yang digunakan dalam pembuatan web secara sederhana serta uraian tentang gambaran umum situs web yang akan dirancang.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan sistem dan pembuatan system secara umum maupun secara rinci serta hasil penelitian. Pada bab ini juga menjelaskan

tentang analisa sistem menggunakan PIECES. Selain itu bab ini juga menjabarkan tentang perancangan sistem, baik itu berupa perancangan proses, perancangan basis datanya, dan perancangan tampilan.

#### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas implementasi dan uji coba terhadap aplikasi e-commerce pada Indonesian Handicraft. Implementasi berdasarkan dari perancangan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.

#### BAB V PENUTUP

Bab terakhir ini akan menyajikan kesimpulan dari penyusunan skripsi ini dan memberikan saran untuk menunjang pengembangan di kemudian hari.

