

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komputer sebagai salah satu teknologi yang berperan besar dalam berbagai bidang, memberikan kemudahan dan berbagai fasilitas yang menarik. Komputer mengalami kemajuan teknologi, dimana komputer yang semula hanya digunakan sebagai *personal computer*, lambat laun mulai berkembang dan dihubungkan menjadi satu jaringan. Jaringan komputer tersebut akhirnya menjadi jaringan komputer global yang dikenal dengan nama *Internet*.

Internet adalah sebuah jaringan komputer yang saling berhubungan dengan jaringan komputer lainnya yang tersebar di seluruh dunia. Hal ini menyebabkan informasi dan arus data semakin meluas dan memudahkan manusia untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan secara cepat dan akurat. Berbagai macam informasi dari bisnis, ekonomi, hiburan, ilmu pengetahuan, dan teknologi dapat ditemukan di sini.

Perkembangan *Internet* tidak lepas dari partisipasi *website* atau *World Wide Web (WWW)*. *Website* merupakan layanan penyedia informasi di *Internet* yang berbasis teks dan grafis.

Hadirnya *website* menimbulkan pemikiran baru bagi pelaku bisnis, yaitu untuk mengatasi rintangan waktu dan ruang yang selama ini menjadi masalah pada sistem penjualan secara konvensional. *E-commerce* merupakan sistem baru bagi pelaku bisnis untuk memanfaatkan teknologi agar lebih efektif dan efisien dalam bertransaksi secara *online* dengan *website* sebagai medianya. *E-commerce* bukan

sekedar mekanisme menjual barang atau jasa, tapi merupakan transformasi bisnis yang mengubah cara pebisnis dalam melakukan aktifitasnya.

E-commerce dapat memudahkan konsumen mengetahui informasi harga barang dan jasa. Selain itu, *e-commerce* merupakan aktifitas 24 jam non-stop sehingga transaksi dapat dilakukan kapan saja dalam hitungan detik. *E-commerce* merupakan media informasi dengan biaya yang murah sehingga perusahaan besar atau kecil mempunyai kesempatan yang sama untuk mengembangkan bisnisnya.

Yogyakarta merupakan tempat bisnis yang sangat dinamis. Banyak pengusaha-pengusaha bersaing untuk dapat meluaskan produk pemasaran produk mereka. Penggunaan *e-commerce* pada perusahaan kecil dan menengah dapat menambah nilai plus bagi pengembangan usaha tersebut. Penulis mencoba membuat model *website E-Commerce* yang dapat diterapkan untuk UKM di Yogyakarta.

Dengan bentuk dan model iklan yang dapat disesuaikan dengan karakteristik usaha, *e-commerce* dapat menjadi salah satu cara pemasaran produk dan menarik perhatian konsumen dan diterapkan pada usaha bisnis kecil dan menengah lainnya di Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diambil rumusan masalah yaitu bagaimana membangun sebuah model situs *e-commerce* untuk pengembangan usaha kecil dan menengah di Yogyakarta dengan contoh penerapan pada usaha daur ulang Radite Collection agar dapat memudahkan pemasaran produk dan memudahkan konsumen mendapatkan informasi barang dan bertransaksi secara online ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian yang akan dilakukan, penulis mencoba memberikan batasan masalah pada *e-commerce* yang dibuat, antara lain :

1. *E-commerce* akan difokuskan berisi profil usaha, informasi produk terbaru, jenis produk yang dijual dan harga, serta cara bertransaksi online (pemesanan produk).
2. *E-commerce* yang akan dibuat bukan dengan melakukan pembayaran melalui kartu kredit, melainkan pembayaran dilakukan dengan transfer sejumlah uang sesuai harga barang ke rekening yang ditunjuk Toko sesuai ketentuan yang ditetapkan pihak manajemen.
3. *E-commerce* yang akan dibuat menggunakan *PHP (Hypertext Preprocessor)* sebagai bahasa pemrograman, *MySQL* sebagai database, *Macromedia Dreamweaver 8.0* sebagai editor script *PHP*, *Apache* sebagai web server, dan *mozilla* sebagai web browser.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan mempunyai tujuan dan manfaat yang baik bagi penulis maupun bagi umum, yaitu :

a. Bagi umum

1. Sebagai bahan pertimbangan perusahaan/pengusaha terkait untuk menentukan kebijakan strategi penjualan.
2. Sebagai salah satu alternative solusi pemasaran produk perusahaan kepada konsumen.
3. Memudahkan konsumen dalam menciptakan efisiensi waktu

dengan cara bertransaksi *online*.

b. Bagi penulis

1. Untuk menerapkan disiplin ilmu yang telah didapat baik didalam maupun diluar bangku kuliah.
2. Memperoleh pengalaman tentang pembuatan *e-commerce*
3. Sebagai syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan komputer pada jurusan Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

1. Metode Observasi

Yaitu metode yang dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung pada objek yang diteliti dengan segala sesuatu yang akan diteliti.

2. Metode Wawancara

Yaitu dengan melakukan wawancara langsung kepada responden atau dalam hal ini kepada pihak-pihak yang mengetahui banyak tentang masalah yang sedang diteliti.

3. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data dengan cara mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan pembahasan yang sedang dilakukan sebagai literature, juga sebagai landasan teori yang akan mendukung penelitian ini.

4. Metode Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara meneliti dan menyalin catatan yang diperoleh dari perusahaan secara langsung mengenai data yang berhubungan dengan penelitian.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini disusun secara sistematis ke dalam beberapa bab. Uraian masing-masing bab, antara lain :

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan, dan rencana kegiatan.

2. Bab II Dasar Teori

Bab ini berisi teori ataupun peraturan yang dapat menunjang pembahasan dan dipakai untuk menarik kesimpulan dalam penelitian ini. Pengungkapan teori diambil dari literatur (studi pustaka) dipakai sebagai penunjang penelitian dengan cara mengutip pendapat penulis atau pakar, penyunting, dan penerjemah yang dimuat dalam koleksi literatur tersebut.

3. Bab III Analisis dan Perancangan

Pada bab ini akan dibahas tentang analisis kebutuhan sistem dan membahas tentang perancangan program.

4. Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, hasil testing dan implementasinya

5. Bab V Penutup

Bab ini merupakan penutup laporan yang berisi tentang kesimpulan dan saran.

6. Daftar Pustaka

7. Lampiran

