

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini menambah kemampuan komputer dalam membantu menyelesaikan permasalahan-permasalahan di berbagai bidang, baik yang kompleks maupun yang sederhana. Dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi maka semakin meningkat pula kemudahan-kemudahan dan fasilitas yang mendukung manusia dalam upaya menyelesaikan tugasnya dengan cepat dan tepat. Hal ini mendorong berbagai lembaga ataupun perusahaan seperti Pendidikan, Perkantoran, Industri, Telekomunikasi, Bisnis, Pariwisata, Militer dan sebagainya untuk menerapkan kemajuan teknologi dalam setiap proses kerjanya.

Kemajuan teknologi dimanfaatkan untuk membangun suatu sistem informasi. Dimana informasi saat ini sangat mudah didapat melalui jutaan dokumen *web* pada internet yang tersedia bagi jutaan pengguna internet di seluruh penjuru dunia. Ini adalah suatu alasan mengapa *web* merupakan salah satu media informasi dan pemasaran yang baik. Selain menekan biaya pemasaran, melalui internet juga bisa memperbaiki daya saing di pasar global. Bukannya tidak beralasan kalau manusia saat ini cenderung memilih *web* sebagai media informasi. Seorang pengguna internet bisa mendapatkan informasi yang di butuhkan dengan mudah, cepat dan murah melalui *web* karena sifatnya yang mengglobal.

Perkembangan internet di Indonesia terjadi secara cepat pada tahun 1995 dimana sebelumnya internet masuk melalui jaringan akademis dan pusat-pusat

riset, sehingga hanya kalangan akademis dan peneliti yang dapat memanfaatkan fasilitas internet. Layanan internet untuk pengguna umum terbuka setelah Indonet berdiri sebagai penyedia internet (*Internet Service Provider*) pertama di Indonesia, yang di ikuti dengan berdirinya ISP lain, seperti Indosat, CBN, Radnet, Wasantara. Saat ini *web* tidak semata-mata digunakan untuk menampilkan informasi saja, namun juga digunakan untuk aplikasi yang banyak membutuhkan informasi interaksi dari *user*.

*E-Commerce* yang belakangan ini marak terdengar memberi kemungkinan melakukan transaksi *on-line* dengan cepat dan biaya hemat. Suatu sistem *E-Commerce* menggambarkan ketersediaan suatu rangkaian data yang cukup lengkap yang di simpan agar dapat menyediakan informasi yang di butuhkan. Keberadaan basis data sebagai akibatnya merupakan suatu hal yang di perlukan untuk mendukung keberadaan suatu sistem informasi. Agar suatu basis data yang tersimpan pada *server* (penyedia informasi) dapat di akses oleh *client* (pencari informasi) pada *World Wide Web*, maka di perlukan adanya kemampuan dari dokumen-dokumen *web* itu sendiri untuk berhubungan dengan basis data.

Pembuatan dokumen *web* dilakukan dengan menggunakan suatu bahasa yang di sebut dengan *Hyper Text Markup Language* (HTML). Dengan HTML dapat dilakukan berbagai format untuk teks, pernyataan gambar dalam dokumen, maupun pembuatan sambungan (*link*) ke dokumen lain. HTML saja belum cukup memberi kemampuan bagi dokumen *web* untuk dapat melakukan akses terhadap basis data. Diperlukan metode lain untuk melakukan hal tersebut dan yang biasa di gunakan adalah dengan penerapan bahasa *Personal Home Page* (PHP) sebagai

*Server-Side Scripting* dan MySQL sebagai *database server*, dimana akan membuat situs lebih dinamis yang tidak dapat dilakukan dengan hanya mengandalkan HTML saja, termasuk untuk berhubungan dengan basis data dan merupakan salah satu nilai tambah dari penggunaan internet khususnya *web*. Kemampuan dokumen *web* untuk berinteraksi dengan *user* inilah yang dapat dimanfaatkan bagi pengguna jasa internet khususnya yang mengkhususkan untuk bisnis yang mengglobal, cepat dan tepat.

Bagi dunia bisnis, aplikasi *E-Commerce* merupakan sesuatu yang harus ada pada saat ini. Selain sebagai alat untuk pengembangan bisnis juga sebagai alat bersaing dengan bisnis lain yang telah mengglobal pada saat ini.

PT.Diamond Interest International merupakan sebuah perusahaan besar yang bergerak dalam bidang bisnis *Multi Level Marketing*. Dimana bila dilihat dari segi pemasaran, PT.Diamond Interest International sangat berbeda dengan perusahaan-perusahaan lain yang sejenisnya. Selain memasarkan produk, perusahaan ini juga mengajak para konsumennya untuk menjadi *member* bagi perusahaannya. Dimana konsumen yang pada umumnya hanya sebagai pengguna akhir, tetapi di PT. Diamond Interest International ini konsumen dapat menjadi pelaku bisnis dalam pemasaran produk perusahaan, yang nantinya mendapat bonus sebagai keuntungan dari penjualan produk yang telah di tentukan oleh perusahaan.

Dari penjelasan diatas, teknologi aplikasi *E-Commerce* sangat cocok untuk di terapkan pada PT.Diamond Interest International karena dapat dijadikan sebagai media informasi, pemasaran dan tempat pendaftaran bagi pelanggan yang

akan mendaftar sebagai *member* secara *online*. Dengan adanya sistem tersebut konsumen dapat lebih mudah mendapatkan informasi, dapat berbelanja secara langsung serta dapat mendaftarkan diri sebagai *member* secara *online* pada PT. Diamond Interest International. Dengan diterapkannya sistem tersebut, PT. Diamond Interest International dapat memperluas daerah pemasarannya tanpa harus mengeluarkan dana yang sangat besar. Dengan demikian PT. Diamond Interest International dengan aplikasi *E-Commerce* yang dimilikinya dapat memenangkan persaingan dalam dunia bisnis.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diketahui pokok permasalahan yang dihadapi PT. Diamond Interest International yaitu, “Bagaimana membangun aplikasi *E-Commerce* yang mampu memberikan informasi, melakukan pemesanan serta pendaftaran anggota baru menjadi *member* secara *online* pada PT. Diamond Interest International?, dan bagaimana membangun aplikasi *E-Commerce* agar dapat menarik perhatian pelanggan untuk menjadi *member* di PT. Diamond Interest International?”.

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk menjawab pokok permasalahan seperti yang telah disebutkan sebelumnya maka pembuatan Tugas Akhir ini dibatasi pada :

- a. Membuat rancangan dokumen web sistem pemesanan bagi PT. Diamond Interest International yang bersifat perseorangan berikut dengan halaman transaksi pemesanan dan pendaftaran sebagai *member* baru bagi pelanggan yang ingin bergabung menjadi *member* secara *online*.
- b. Mengimplementasikan PHP sebagai *server-side scripting* dan MySQL sebagai *database server* dalam pembuatan program yang menghubungkan dokumen *web* tersebut di atas dengan basis data.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Menganalisa dan merancang sistem informasi pemesanan untuk mendapatkan gambaran mengenai sistem informasi pemesanan yang baik dan mengimplementasikan hasil analisis dan rancangan sistem ke dalam perangkat lunak yang digunakan untuk mewujudkan sebuah sistem informasi pemesanan secara *online*.
- b. Untuk menerapkan ilmu yang telah didapat baik di dalam maupun di luar bangku kuliah.
- c. Memperoleh pengalaman tentang pembuatan aplikasi *E-Commerce* yang dapat meningkatkan penjualan produk sebuah perusahaan.
- d. Untuk penyusunan Tugas Akhir sebagai syarat kelulusan program Diploma III di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

## 1.5 Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan beberapa metode dalam mendapatkan data-data yang diperlukan, yaitu antara lain :

### A. Metode Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian untuk memperoleh informasi sebagai bahan penulisan.

### B. Metode Wawancara

Dengan mengajukan pertanyaan secara langsung dengan pihak perusahaan dengan berlandaskan pada tujuan penelitian dan objek yang diteliti.

### C. Metode Kearsipan

Metode ini menggunakan media arsip-arsip perusahaan dan mempelajari dengan seksama yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.

### D. Metode Kepustakaan

Media informasi melalui buku-buku, internet yang dibaca dan dipelajari sehubungan dengan permasalahan yang dihadapi.

## 1.6 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini dapat di paparkan secara singkat sebagai berikut:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini dijelaskan tentang alasan pemilihan tema untuk penulisan tugas akhir ini beserta pokok permasalahan yang muncul dan tujuan yang ingin dicapai ,melalui penulisan tugas akhir ini.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini berbagai hal umum dan mendasar yang diharapkan dapat membantu dalam membuat maupun memahami keseluruhan isi laporan yang didapatkan dari sumber-sumber yang berhubungan dengan permasalahan dalam tugas akhir ini.

## **BAB III GAMBARAN UMUM OBYEK PENELITIAN**

Pada bab ini akan diuraikan tentang gambaran umum perusahaan mulai dari sejarah berdirinya perusahaan, struktur organisasi, produk dan jasa berikut dengan sistem yang sedang berjalan beserta hal-hal lain yang berkaitan dengan perusahaan yang akan menjadi bagian dalam sistem informasinya.

## **BAB IV PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan dijelaskan tentang perancangan dan pembuatan website dengan penjelasan program serta penguraian tentang hal-hal yang telah dicapai dalam bagian sebelumnya termasuk contoh hasil eksekusi program beserta segala kelebihan dan kekurangan dari keseluruhan rancangan sistem informasi yang telah dibuat.

## **BAB V PENUTUP**

