

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

E-commerce atau bisa disebut perdagangan elektronik atau e-dagang adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui internet atau jaringan komputer. Seluruh komponen yang ada dalam perdagangan diaplikasikan ke dalam *e-commerce* seperti layanan produk, cara pembayaran dan cara promosi. Perkembangan internet yang semakin maju merupakan salah satu faktor pendorong berkembangnya *e-commerce*. Internet merupakan salah satu jaringan global yang menghubungkan jaringan komputer diseluruh dunia sehingga memungkinkan terjalannya komunikasi dan interaksi antar satu perusahaan dengan konsumen.

Antoni Craft Jogja merupakan konsep usaha rumahan yang menyediakan berbagai kerajinan berbahan dasar akrilik. Seiring berkembangnya Antoni Craft Jogja permintaan pelanggan akan produk kerajinan semakin meningkat dan juga datang dari beberapa kota diluar kota jogja. Akan tetapi sistem yang ada di Antoni Craft Jogja masih manual, seperti tidak adanya penyimpanan pengolahan data berupa laporan pembelian yang terstruktur. Tidak adanya penjualan jarak jauh yang bisa mempermudah perusahaan dalam memperluas wilayah penjualan.

Konsumen harus datang atau bertemu dengan pihak Antoni Craft Jogja dan pembayaran secara tunai. Hal ini tentu menyulitkan para calon konsumen dari dalam dan luar kota, dikarenakan harus mengeluarkan biaya untuk mengunjungi atau bertemu dengan pihak Antoni Craft Jogja. Sehingga calon pelanggan

mempunyai layanan pembelian dan pembayaran secara online dan transfer melalui rekening.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, Antoni Craft Jogja memerlukan suatu sarana atau layanan penjualan berbasis website (*e-commerce*) yang bisa memenuhi kebutuhan dan bisa memudahkan perusahaan dalam menjalankan kegiatan bisnis seperti penjualan, pembelian, pembayaran dan transaksi jarak jauh, sehingga perusahaan bisa memperluas wilayah pemasarannya.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana cara membuat aplikasi penjualan berbasis web pada Antoni Craft Jogja, sehingga dapat mempermudah dalam penjualan dan dapat menghasilkan informasi yang dibutuhkan pemilik, bagian laporan pembelian dan administrasi ?

1.3. Batasan Masalah

Melihat cakupan masalah yang ada pada skripsi yang berjudul "PEMBUATAN WEBSITE E-COMMERCE di ANTONI CRAFT JOGJA" maka akan dibatasi pada masalah-masalah sebagai berikut:

1. Pembuatan *website e-commerce* yang di tujuakan kepada Antoni Craft Jogja.
2. Tidak akan membahas masalah instalasi *software* yang digunakan, keamanan web, server web dan server database.
3. Laporan data pembelian dan data hasil pendapatan dari penjualan.
4. Adapun *software* yang digunakan dalam pembangunan web ini adalah:

1. Adobe Photoshop CS 6

Adobe Photoshop CS 6 adalah salah satu software dalam paket Adobe CS 6. Software ini digunakan untuk membuat gambar, memanipulasi gambar, mengoreksi gambar.

2. Adobe Dreamweaver

Adobe Dreamweaver digunakan dalam penyuntingan teks dan penyuntingan kode. Adobe Dreamweaver dipilih karena mudah dalam pengoperasian dan mempunyai fitur yang lengkap.

3. Database MySQL

Database MySQL digunakan untuk penyimpanan data yang berkaitan dalam pembuatan sistem akademik sekolah dasar ini.

4. Web server Apache

Sebagai web server yang digunakan dalam pengolahan permintaan dari browser ke database.

5. Web browser Google Chrome

Dalam kasus ini web browser Google Chrome digunakan untuk pengujian tampilan dan pengujian fitur-fitur yang dipakai.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian penulisan Skripsi ini adalah: Membuat website *e-commerce* di Antoni Craft Jogja.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Sebagai penerapan dari teori dan pengetahuan yang telah didapat selama perkuliahan di UNIVERSITAS AMIKON YOGYAKARTA.

2. Bagi Pengguna Website

Sistem penjualan berbasis web ini diharapkan mempermudah proses pembelian barang kepada konsumen serta dapat mempermudah proses penjualan barang di Antoni Craft Jogja.

1.6. Metode Penelitian

Metode yang dilakukan dalam penelitian dan penulisan Skripsi ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Melakukan pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung pada proses penjualan dan promosi di Antoni Craft Jogja untuk mengumpulkan data dan informasi bagaimana proses penjualan dan promosi yang selama ini dilakukan. Dengan tujuan untuk pembuatan website.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode pengumpulan data yang di butuhkan dengan melakukan tanya jawab kepada manajemen dalam obyek penelitian. Data diperoleh dari berbagai sumber data baik secara langsung maupun tidak langsung. Sumber data langsung yang dimaksud adalah sumber data yang diperoleh secara langsung di lokasi penelitian seperti data-data barang, harga barang, jenis barang, laporan penjualan, dan sebagainya. Sedangkan sumber data tidak langsung adalah sumber data yang diperoleh penulis dalam bentuk lisan yaitu tanya jawab dengan staf yang bekerja disana.

1.6.2 Metode Analisis

Melakukan analisis masalah yang telah diperoleh dari penelitian yang berupa hasil wawancara dengan *Owner* Antoni Craft Jogja untuk perancangan sistem. Menggunakan Sistem PIECES (*performance, information, economic, control, efficiency, dan service*).

1.6.3 Metode Perancangan

Melakukan perancangan sistem berdasarkan hasil analisis masalah dan analisis kebutuhan sistem yang telah dilakukan dengan model *DFD* (*Data Flow Diagram*) dan juga menggunakan diagram *ERD* (*Entity relationship Diagram*).

1.6.4 Metode Pengembangan

- a. Pembuatan database
- b. Pembuatan interface

1.6.4. Metode Testing

Melakukan uji coba sistem dengan menggunakan metode *white-box* testing dan *black-box* testing (alfa testing dan beta testing) untuk memastikan semua fitur-fitur yang ada pada sistem dapat berjalan dengan baik dan benar.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika di dalam penulisan skripsi ini dapat di paparkan secara singkat sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas seperti latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, manfaat penelitian, tujuan penelitian, metodologi, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini Berisi ringkasan teori yang terkait. Mencakup pembahasan teori setiap komponen yang menunjang dalam pembuatan *website e-commerce* di Antoni Craft Jogja.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini Berisi ringkasan teori yang terkait. Mencakup pembahasan teori setiap komponen yang menunjang dalam pembuatan *website e-commerce* di Antoni Craft Jogja.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini membahas tentang tinjauan umum Antoni Craft Jogja, analisis masalah, analisis kebutuhan sistem, analisis dan perancangan database, dan perancangan website itu sendiri.

BAB IV IMPLEMENTASI PEMBAHASAN

Dalam bab ini membahas tentang implementasi dan analisis hasil uji coba sistem.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini membahas tentang kesimpulan yang memuat uraian singkat tentang hasil penelitian yang diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian, serta saran untuk penelitian lebih lanjut agar pengembangan website untuk Antoni Craft Jogja menjadi lebih baik.

