

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini khususnya teknologi informasi secara tidak disadari telah berkembang dengan sangat pesat, khususnya pada dunia komputer. Komputer saat ini sudah menjadi kebutuhan bagi manusia dalam melakukan berbagai kegiatan, ditambah dengan adanya teknologi informasi yang semakin maju dan sangat berperan di dalam duniapekerjaan. Dengan penggunaan piranti teknologi informasi yang tepat, maka akan dihasilkan informasi yang tepat dan akurat yang sesuai dengan kebutuhan, sehingga dapat mampu mengambil segala keputusan dengan cepat, tepat, dan akurat.

Salah satu piranti informasi tersebut adalah internet, yang merupakan sebuah jaringan online secara global tanpa batas yang mampu menyediakan berjuta jenis informasi yang dibutuhkan. Media internet ini merupakan suatu gambaran cakupan yang luas mengenai teknologi, proses, dan juga praktek yang dapat melakukan kegiatan yang memerlukan transaksi bisnis tanpa menggunakan kertas sebagai sarana dalam bertransaksi. Hal tersebut bisa dilakukan dengan berbagai cara, misalnya menggunakan e-mail atau melalui website yang melibatkan komunitas dalam negeri maupun internasional.

Sekarang ini banyak sekali perusahaan yang menggunakan website sebagai media dalam mengenalkan perusahaannya maupun memperluas pemasarannya, karena media tersebut merupakan media promosi dengan biaya yang cukup murah dan sangat efektif, sehingga perusahaan besar maupun kecil memiliki kesempatan untuk mampu mengembangkan usahanya.

Selain digunakan sebagai media promosi, internet tersebut juga dapat digunakan sebagai proses pembelian dan penjualan dari sebuah produk secara online yang juga dapat disebut dengan *e-commerce*. Perkembangan *e-commerce* membawa banyak dampak positif terhadap perubahan dari sector aktivitas bisnis yang selama ini dijalankan di dunia nyata. Perubahan tersebut ditandai dengan adanya sejumlah upaya dari sector aktivitas bisnis yang semula berbasis di dunia nyata (*real*), kemudian mengembangkan bisnisnya ke dunia maya (*virtual*).

Dari perkembangan teknologi yang begitu pesatnya, maka dari itu SDP Custom ingin memanfaatkan kesempatan dari perkembangan teknologi tersebut. SDP Custom merupakan sebuah usaha yang bergerak dalam bidang penjualan aksesoris motor, jasa cat & airbrush, dan modifikasi yang berada di kota Klaten. Menawarkan banyak sekali produk-produk yang dapat dimiliki bagi konsumen, mulai dari spare part motor yang original maupun variasi, menerima juga jasa cat dan airbrush, modifikasi motor, dan lain-lainnya.

Selama ini kegiatan pemasaran produk dari bengkel ini masih dilakukan secara konvensional. Pada sistem yang sedang berjalan di Bengkel SDP Custom ini, kegiatan pemasaran dan promosi produk masih menggunakan media sosial, dan dari mulut ke mulut. Hal ini tidak menjadi masalah apabila tidak terjadi perubahan data mengenai produk yang ditawarkan, tetapi apabila terjadi perubahan data, maka perusahaan harus mempromosikannya kembali. Sehingga akan menyebabkan pengeluaran lebih untuk kegiatan tersebut. Dengan berkembangnya perusahaan, pemesan tidak hanya berasal dari dalam kota saja. Perusahaan ingin memudahkan bila ada calon pembeli yang berasal dari luar kota. sering terdapat kendala dalam pembayaran, banyak pelanggan yang menginginkan pembayaran via transfer ataupun paypal.

Proses Promosi yang masih konvensional menjadi masalah tersendiri bagi calon konsumen yang akan membeli produk atau menggunakan jasa bengkel SDP Custom, sehingga bila calon konsumen tidak dapat menemukan letak SDP Custom, maka akan mengurungkan niatnya untuk membeli produk dan menggunakan jasa SDP Custom. Secara tidak langsung hal ini menjadi kerugian tersendiri bagi SDP Custom karena kehilangan calon pembelinya. Pelanggan harus datang ke tempat penjualan untuk mengetahui ada tidaknya produk baru. Tentu cara seperti ini menjadi kurang efisien karena dibutuhkan waktu yang lama dan tambahan biaya untuk seorang calon konsumen mengetahui informasi suatu produk.

Sebagai alternatif pembayaran Paypal telah dipercaya masyarakat dunia sebagai alat untuk bertransaksi secara online dengan aman.Keamanan pada saat transaksi sangat diperlukan dalam E-Commerce, hal ini karena bisa terjadi penyadapan pada saat transaksi atau pertukaran data antara client dan server. Sedangkan untuk pengiriman, jasa yang akan digunakan menggunakan jasa JNE Reguler dan JNE OKE (Ongkos Kirim), hal ini dipilih karena JNE Reguler dan JNE OKE merupakan salah satu penyedia jasa pengiriman yang sudah cukup dikenal masyarakat luas serta menggunakan metode tracking dalam pengiriman suatu barang sehingga akan memudahkan pihak perusahaan ataupun pihak konsumen untuk mengetahui suatu barang yang sedang dikirim. Melihat potensi perkembangan usahanya, maka SDP Custom merasa perlu untuk melakukan perubahan terhadap sistem yang selama ini telah berjalan.

Perusahaan membutuhkan suatu sarana pemasaran dan promosi yang cepat dan aman, serta mampu mengelola data produk dan layanannya dengan baik.Selama ini SDP Custom juga belum memiliki sebuah situs resmi seperti Website untuk melakukan promosi dan pemasaran produknya. Dengan dirancangnya situs resmi tersebut, diharapkan dapat mempermudah konsumen untuk memperoleh informasi produk dengan lebih mudah, serta memudahkan dalam melakukan transaksi.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, penulis dalam usulan skripsi ini mencoba membuat sebuah website dengan judul :

“Perancangan WEB E-Commerce pada Bengkel Cat dan Modifikasi SDP Custom Klaten”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Masalah diatas, dapat diambil Rumusan Masalah dalam pembuatan Website tersebut adalah :

Bagaimana merancang WEB E-Commerce pada bengkel cat dan modifikasi SDP Custom Klaten?

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan dapat terarah sesuai dengan tujuan penelitian, sehingga mudah dalam pengumpulan maupun pengolahan data dan analisa serta memperoleh kesimpulan, maka diperlukan pembatasan masalah sebagai berikut

1. Sistem yang akan dibangun tersebut memiliki beberapa fasilitas maupun fungsi, diantaranya halaman administrator dan halaman user (pembeli/pengunjung). Pada halaman administrator tersebut, admin dapat memanajemen katalog produk yang ditawarkan dan dapat melihat daftar pesanan yang diinput oleh user (pembeli). Sedangkan pada halaman user, user dapat mengakses katalog produk, tetapi untuk dapat melakukan transaksi seperti, memasukkan produk kedalam keranjang belanja, mendapatkan perhitungan total harga dan ongkos kirim, serta

metode pembayaran yang diinginkan, user harus mendaftar sebagai member terlebih dahulu.

2. Aplikasi tersebut dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP, MySQL sebagai *database*, dan aplikasi pendukung lainnya yaitu, *Macromedia Dreamweaver*, *Apache* sebagai *webserver*, Mozilla Firefox dan Mozilla Firefox sebagai *web browser* yang digunakan pada saat merancang aplikasi tersebut.
3. Untuk perhitungan ongkos kirim menggunakan jasa pengiriman lokal JNE Reguler dan JNE OKE (Ongkos Kirim).
4. Proses pembayaran dilakukan dengan cara transfer antar Bank atau *cost on delivery* (COD), pembayaran dilakukan pada saat pertemuan antar penjual dan pembeli.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari Penelitian ini yaitu :

1. Memenuhi salah satu syarat kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana Komputer pada UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Merancang sebuah Website *e-commerce* pada SDP Custom.
3. Menghasilkan suatu sistem yang dapat membantu SDP Custom dalam memperluas area pemasaran produknya, sehingga transaksi penjualan dapat dilakukan dengan mudah.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat yang diperoleh antara lain :

1. Bagi SDP Custom
 - a. Sebagai sarana promosi atas barang yang ditawarkan.
 - b. Memperluas jaringan pemasaran dimana konsumen dapat melakukan transaksi dimana pun dan kapan pun tanpa dibatasi waktu.
 - c. Sebagai bahan pertimbangan bagi SDP Custom untuk menentukan kebijakan dalam melakukan strategi penjualan.
2. Bagi Konsumen
 - a. Mempermudah proses transaksi sehingga dapat menghemat waktu dan biaya.
 - b. Memberikan kepuasan pada konsumen dalam hal penyampaian informasi produk terbaru tanpa dibatasi ruang dan waktu.
3. Bagi Penulis, diharapkan menambah pengetahuan penjualan dan pengalaman yang lebih luas, terutama dalam pembuatan Website *E-Commerce*.

1.6. Metode Penelitian

Metode-metode yang digunakan untuk memperoleh data dan bagaimana cara mengelola informasi yang akan digunakan untuk penelitian ini adalah :

1. Identifikasi

Identifikasi adalah mengidentifikasi masalah-masalah yang ada tentunya dengan batasan yang jelas namun dapat dipertanggung jawabkan, adapun metode-metode yang digunakan sebagai berikut :

a. Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab secara langsung baik dengan lisan atau menggunakan tulisan pada pemilik dan kosumen SDP Custom.

b. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan cara mempelajari dan mengadakan pengamatan langsung dari buku yang berhubungan dengan permasalahan yang sedang dihadapi.

c. Literatur

Metode pengumpulan data dengan cara mengunjungi situs-situs Website yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi.

2. Konseptualisasi

Setelah semua data yang diperlukan diperoleh melalui tahap identifikasi, kemudian merancang basis pengetahuan, mesin inferensi dan desain interface.

3. Formalisasi

Dari hasil tahapan kedua dirancang, maka pada tahap tersebut didapat alat pengembangan yang akan digunakan.

4. Implementasi

Hasil dari tahapan-tahapan diatas akan dipindahkan ke dalam sistem komputerisasi sehingga terbentuklah sebuah website.

5. Pengujian

a. Pengujian Program

Tahap ini untuk mengetahui apakah program yang dibuat masih terdapat kesalahan atau terjadi *error* pada saat dijalankan.

b. Pengujian Sistem

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui apakah kinerja dari sistem tersebut sudah baik.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan yang disusun tersebut secara keseluruhan sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Pada Bab tersebut diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Pada Bab ini dijelaskan mengenai teori-teori yang mendukung dalam pembuatan skripsi, beberapa diantaranya mengenai sejarah dan pengertian tentang internet,

perkembangan *e-commerce*, HTML, CSS, PHP, XAMPP, MySQL, Adobe Photoshop, dan Macromedia Dreamweaver.

BAB III : Analisis dan Rancangan Sistem

Bab ini berisikan sekilas tentang perangkat keras yang akan digunakan, perancangan sistem, konsep perancangan sistem, struktur link desain website, rancangan normalisasi, desain database, dan rancangan interface.

BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Bab tersebut akan membahas implementasi sistem dan pembahasan bagian-bagian yang terdapat pada aplikasi Website yang akan dirancang.

BAB V : Penutup

Bab ini merupakan bagian terakhir dari laporan skripsi, dimana didalamnya terdapat kesimpulan dari keseluruhan isi laporan skripsi yang telah dibuat, serta saran-saran yang diberikan untuk pengembangan sistem lebih lanjut.