

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

E-Commerce adalah sebuah sistem jual beli yang bersifat on-line, dimana seorang pembeli tidak perlu selalu datang ke suatu toko ataupun perusahaan untuk membeli suatu barang. Saat ini e-commerce merupakan salah satu alternatif pilihan untuk sebuah perusahaan yang khususnya bergerak di bidang wiraswasta sebagai media informasi yang memudahkan adanya interaksi antara penjual dan pembeli tanpa dibatasi ruang dan waktu. Dengan didukung oleh perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih dan mudah didapat, perkembangan e-commerce pun semakin bertambah dan semakin diminati banyak perusahaan.

ASComputer merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan perangkat komputer dan laptop dengan kondisi baru ataupun second serta aksesories pendukungnya. Selama ini kegiatan pemasaran produk dari ASComputer ini masih dilakukan secara konvensional. Pada sistem yang sedang berjalan di ASComputer, kegiatan pemasaran dan promosi produk menggunakan brosur dan dari mulut ke mulut.

Perkembangan selanjutnya, pemesan tidak hanya berasal dari dalam kota saja. Perusahaan ingin memudahkan bila ada calon pembeli yang berasal dari luar kota. Proses Promosi yang masih konvensional menjadi masalah tersendiri bagi calon konsumen yang akan membeli produk yang dijual di ASComputer, sehingga bila calon konsumen tidak dapat menemukan letak ASComputer, maka akan

mengurungkan niatnya untuk membeli produk dari ASComputer tersebut. Secara tidak langsung hal ini menjadi kerugian tersendiri bagi ASComputer 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.

Dengan menggunakan sistem informasi e-commerce akan menjadikan suatu sarana pemasaran dan promosi yang cepat dan aman, serta mampu mengelola data produk dan layanannya dengan baik. Maka Berdasarkan penjelasan diatas dalam penyusunan laporan ini penulis mengambil judul **“Pembuatan Website E-Commerce Pada Toko Komputer ASComputer Di Cilacap”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian penjelasan yang terdapat pada latar belakang masalah diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang menjadi rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana merancang website e-commerce pada toko komputer ASComputer Cilacap?

1.3 Batasan Masalah

Melihat paparan di atas, maka batasan masalah dalam proposal ini adalah Sistem yang dibangun berdasarkan dari kebutuhan yang diperlukan oleh ASComputer. Adapun batasan yang lebih spesifik adalah sebagai berikut :

1. Pembangunan sistem ditekankan pada pembuatan website sebagai media promosi dan penjualan yang berisi tentang informasi produk dan pemasaran produk secara online.
2. Konsumen dapat melakukan pemesanan produk yang dijual melalui website.
3. Sarana pembayaran yang disediakan hanya melalui transfer ke rekening bank yang telah dicantumkan dan tidak melayani pembayaran secara online atau kartu kredit.
4. Sistem dibangun dengan bahasa PHP
5. Framework yang digunakan adalah Laravel
6. Database Management System menggunakan MySQL.

1.4 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun website E-Commerce yang akan diterapkan di ASComputer adalah :

1. Memberikan sarana transaksi penjualan yang lebih mudah untuk perusahaan.
2. Memudahkan pelanggan dalam memperoleh informasi mengenai profil dan produk dari perusahaan.

3. Memudahkan perusahaan dalam mengelola data dan proses transaksi.
4. Memberikan promosi perusahaan agar lebih dikenal oleh masyarakat luas.

1.5 Metode Penelitian

Dalam merancang dan membangun website e-commerce di ASComputer digunakan metode pengembangan perangkat lunak secara Waterfall :

1 Metode Pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1 Studi pustaka

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

2 Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan terjun langsung ke lingkungan objek yang diteliti.

3 Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung mengenai hal – hal yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

2 Analisis

Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan aplikasi.

3 Perancangan

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pengguna.

4 Pengkodean

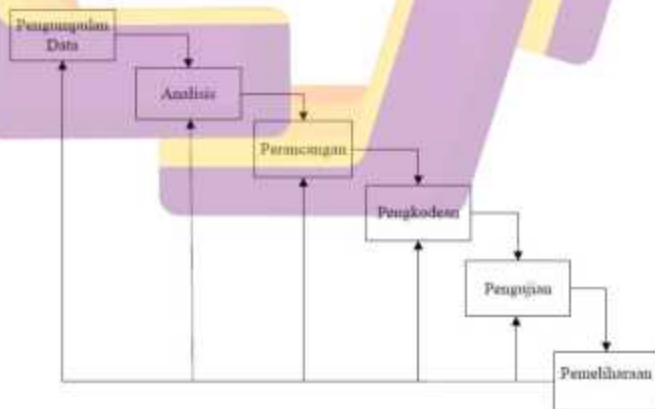
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman tertentu.

5 Pengujian

Merupakan tahap pengujian terhadap aplikasi yang dibangun.

6 Pemeliharaan

Tahap akhir dimana suatu aplikasi yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan pengguna.



Gambar 1.1 Metode Waterfall

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan skripsi ini, penulis membuat suatu sistematika penulisan yang terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan yang berisi penjelasan - penjelasan dari isi tiap bab dan sub bab yang ditulis dari skripsi ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang uraian-uraian seputar sistem informasi dan sistem database ditinjau dari sudut teori perancangan sistem yang merupakan konsep dasar sistem informasi yang akan dipergunakan pada bagian pembahasan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi analisis dan perancangan sistem tentang perencanaan model dan perancangan pembuatan program aplikasi. Diantaranya mengenai perancangan sistem dan perancangan pembuatan database.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini membahas analisa data dan pengujian kinerja program yang telah dibuat. Penganalisaan menyangkut struktur program. Kinerja program dan mekanisme jalannya program.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan-kesimpulan yang didapat dalam pengembangan sistem dari rumusan masalah-masalah yang dibahas serta saran-saran untuk perbaikan sistem aplikasi, sehingga sistem yang baru bisa lebih baik.

Daftar Pustaka

