

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Electronic Commerce (E-Commerce)* merupakan proses pembelian, penjualan atau pertukaran barang, jasa dan informasi melalui jaringan komputer. *E-Commerce* merupakan bagian dari *E-Business*, dimana cakupan *E-Business* lebih luas, tidak hanya sekedar perniagaan tetapi mencakup juga pengkolaborasian mitra bisnis, pelayanan nasabah, lowongan pekerjaan dan lain-lain. Seperti yang diuraikan Majalah Teknologi, 2001, dalam mengimplementasikan *E-Commerce* tersedia suatu integrasi rantai nilai dari infrastrukturnya, yang terdiri dari tiga lapis. Pertama, infrastruktur sistem distribusi (*flow of good*). kedua, infrastruktur pembayaran (*flow of money*). dan ketiga, infrastruktur sistem informasi (*flow of information*).

Agar dapat terintegrasinya sistem rantai suplai dari supplier, ke pabrik, ke gudang, distribusi, jasa transportasi, hingga ke pelanggan maka diperlukan integrasi *enterprise system* untuk menciptakan *supply chainvisibility*. Ada tiga faktor yang patut dicermati oleh kita jika ingin membangun toko *E-Commerce* yaitu: *variability*, *visibility*, dan *velocity*. Jadi dengan adanya webiste *E-Commerce* ini, proses transaksi bisa berjalan kapan saja dan dimana saja, baik yang dilakukan secara transfer atau pembayaran melalui internet banking, sehingga sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai Login untuk mempromosikan produk-produknya ke tingkat

yang lebih luas dan juga berdampak terhadap tingkat penjualan dan kepercayaan terhadap produk dan memberikan rasa aman untuk semua konsumen Loogin.

Loogin adalah home shopping yang bergerak dibidang penjualan dan pembuatan pakaian seperti baju, celana, kemeja, jaket, kaos, dan lainnya, yang bertempat di Yogyakarta. manajemen promosi yang dimiliki Loogin, yang menggunakan media promosi sekarang ini, berupa personal selling dengan cara broad cast lewat BBM (Black Berry Masanger) dan media sosial Facebook dengan memperlihatkan gambar katalog produk Loogin kepada konsumen yang masih dibatasi relasi antar teman dan komunitas.

Namun seiring berkembangnya target promosi dan penjualan Loogin untuk jangkauan konsumen yang lebih besar, maka dirancang sebuah *website E-Commerce* yang diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kepercayaan dari konsumen, memberikan jati diri bagi pihak Loogin dalam melakukan promosi melalui *website* milik sendiri, mencakup seluruh wilayah Indonesia bahkan, untuk tingkat internasional nantinya. Sehingga memberikan keuntungan bagi pihak Loogin dalam memperlihatkan katalog produk mereka.

## 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana menganalisa dan merancang *website* penjualan pada Loogin ?

### 1.3 Batasan masalah

Menganalisa dan merancang *website* penjualan Login dengan menentukan batasan masalah sebagai berikut :

1. *Website* dapat mengolah data produk, member, pengiriman, invoice, dan keterangan berbagai event promosi login.
2. *Website* dapat menampilkan atau menghasilkan laporan produk, invoice, member, pengiriman.
3. *Website* dengan tampilan halaman utama event yang cukup luas dan galeri produk sebagai media promosi.
4. Menggunakan bahasa pemograman PHP dan Mysql sebagai databasenya.
5. Pembayaran berupa via transfer tunai sesuai dengan yang tertera pada peraturan *website*.
6. *Website* ini dibikin untuk sebagai sarana promosi dengan mengandalkan fitur-fitur sederhana dan terbatas.
7. *Website* ini tidak melibatkan pihak ke tiga seperti jasa pengiriman, sehingga biaya ongkir diisi secara manual oleh pemilik.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Untuk menganalisa dan merancang *website* penjualan pada login. Dimana penelitian ini dimaksudkan untuk membuat suatu *websiteE-Commercutuk* homeshop login, dengan tujuan membantu login dalam proses promosi dan penjualan, dimana *website* ini juga menjadi salah satu

dasar peneliti untuk mengembangkan *website E-Commerce* ini ke jenjang yang lebih tinggi dalam membantu proses promosi dan penjualan melalui *website*.

## 1.5 Metode Penelitian

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data:

Sebelum penelitian dilakukan, sebaiknya ditentukan terlebih dahulu jenis penelitian untuk masing-masing titik keputusan yang akan diteliti. Jenis penelitian tergantung jenis data yang ingin diperoleh. Peneliti akan menggunakan metode penelitian dengan menggunakan wawancara dan observasi karena tepat digunakan untuk jenis data operasi, pengendalian dan perlengkapan.

#### 1. Metode Interview ( Wawancara )

Cara ini dilakukan untuk mengetahui dan menggali informasi dari pihak manajemen Loogin secara langsung mulai dari awal terbentuk hingga pencapaian sampai sekarang ini agar dapat membantu dalam proses promosi dan penjualan yang lebih baik.

#### 2. Metode Observasi

Cara ini dilakukan untuk melihat dan menampilkan event-event atau hal-hal nantinya yang perlu diinformasikan kepada semua konsumen homeshop loogin kedalam *website loogin*.

### 1.5.2 Metode Pembuatan

#### 1. Analisis

*Website* Homeshop Loogin menggunakan analisis SWOT untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) dalam perancangannya. Melakakukan analisis terhadap kebutuhan, biaya dan manfaat serta kelayakan situs *website*Loogin.

#### 2. Perancangan

Perancangan proses, basis data, struktur menu, dan antarmuka pengguna. Pada tahap ini digunakan bahasa pemodelan sistem dengan *flowchart*, DVD (*Data Flow Diagram*), dan ERD (*Entity Relationship Diagram*) untuk memvisualisasi perancangan dari *website*Loogin.

#### 3. Implementasi

Pembuatan *website*Loogin berdasarkan rancangan yang telah dibuat pada tahap perancangan.

#### 4. Testing

Untuk tahap testing akan menggunakan metode *black box testing* untuk menguji apakah setiap rancangan sistem yang dibuat pada *website* homeshop loogin telah berjalan sesuai yang diharapkan.

## 1.6 Sistematika Penulisan

### BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### BAB II Landasan Teori

Pada bab ini penulis akan menuliskan teori-teori yang mendasari pembuatan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

### BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi tentang tinjauan umum, analisis sistem, solusi yang ditawarkan, dan juga dijelaskan tentang perancangan sistem yang akan dibuat.

### BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini dipaparkan hasil-hasil dari penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya berupa penjelasan.

### BAB V Penutup

Berisi kesimpulan dan saran yang diperoleh dari hasil penelitian atau pembuatan skripsi ini.