

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Teknologi menjadi ciri khas pada era globalisasi saat ini, sehingga terbentuknya transparansi di berbagai bidang, terutama di bidang teknologi informasi. Informasi yang cepat dan akurat merupakan suatu bentuk informasi yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat.

Seiring dengan kemajuan teknologi informasi tersebut, menyebabkan masyarakat dunia mengenal suatu teknologi yang dinamakan *Internet*. Dengan meledaknya penggunaan *Internet* menyebabkan munculnya teknologi *e-commerce* yang berbasis teknologi *Internet*. Di mana *e-commerce* adalah kegiatan membeli dan atau menjual barang dan jasa secara elektronik melalui jaringan *Internet*. Selain itu dapat melakukan penjualan dan pelayanan terbaik dengan menggunakan sebuah toko *online* 24 jam bagi pelanggannya.

Electronic Commerce atau *e-commerce*, merupakan bagian penting dari perkembangan teknologi dalam dunia *Internet*. Pemakaian sistem *e-commerce* sangat menguntungkan banyak pihak, baik konsumen, produsen maupun penjual. Bagi pihak konsumen, menggunakan *e-commerce* dapat menghemat waktu dan biaya. Tidak perlu berlama-lama antri untuk mendapatkan suatu barang maupun jasa yang diinginkan. Selain itu, dapat diperoleh harga terkini dan bisa jadi harga barang atau jasa yang ditawarkan melalui *e-commerce* bisa

lebih murah dibandingkan dengan harga lewat perantara baik agen maupun toko, karena jalur distribusi barang dan jasa dari produsen ke konsumen lebih pendek dan singkat dibandingkan dengan tempat penyedia barang dan jasa.

Selama ini toko Mitra Jaya bergerak di bidang penjualan komputer dengan cara konvensional, sehingga proses pemasarannya terlihat kurang maksimal karena hanya memiliki cakupan area distribusi yang tidak terlalu luas. Untuk itu perlu dilakukan melalui *e-commerce* sebagai alternatif, agar pemasarannya lebih maksimal dan efisien serta memiliki cakupan area distribusi yang lebih luas. Selain itu konsumen memiliki keleluasaan dalam memilih suatu barang dan menghemat waktu mereka dalam membeli barang di toko Mitra Jaya.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka sudah waktunya toko Mitra Jaya menggunakan *e-commerce* sebagai alternatif dalam pemasaran dan penjualan komputer.

Oleh karena itu, masalah yang diidentifikasi oleh penulis adalah bagaimana membangun *website e-commerce* dengan menggunakan *waterfall model* yang dapat digunakan secara optimal bagi toko Mitra Jaya dalam pemasaran dan penjualan komputer ke seluruh Indonesia.

1.3 PEMBATAAN MASALAH

Website e-commerce yang akan dibangun dalam Tugas Akhir ini dibatasi pada informasi toko, pengelolaan barang, cara pemesanan, jaminan

garansi barang, keranjang belanja, konfirmasi pembayaran, dan tarif pengiriman.

Program perancang yang digunakan untuk membangun *website e-commerce* toko Mitra Jaya ini adalah *Adobe Dreamweaver* dan *XAMPP*, dengan bahasa pemrograman PHP serta *database My SQL* yang menjadi satu paket didalam *XAMPP*.

1.4. TUJUAN

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah membangun *website e-commerce* yang dapat menunjang proses penjualan dan pemasaran komputer bagi toko Mitra Jaya dengan menggunakan *waterfall model*. Dengan demikian proses penjualan dan pemasaran komputer pada toko Mitra Jaya dapat berjalan secara maksimal.

1.5. MANFAAT

Manfaat yang diharapkan dari penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Penulis

Sebagai sarana untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama menempuh studi, khususnya di dalam perancangan sistem, basis data dan pemrograman

b. Bagi akademik

Laporan Tugas Akhir ini dapat dijadikan sebagai sarana tambahan referensi di perpustakaan Universitas Diponegoro mengenai permasalahan yang terkait dengan penulisan Tugas Akhir ini.

c. Bagi Toko Komputer Mitra Jaya

Hasil Penulisan Tugas Akhir ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi toko Mitra Jaya untuk menjual dan memasarkan komputer dengan menggunakan *website e-commerce*, sehingga pemasaran menjadi lebih cepat dan efisien dengan cakupan area yang lebih luas.

d. Bagi Pembaca

Laporan Tugas Akhir ini dapat dijadikan sebagai tambahan pengetahuan dalam pengembangan ilmu komputer khususnya di bidang *e-commerce*.

1.6. METODE PENULISAN

Metode penulisan dan pengumpulan data yang dipakai untuk mendapatkan informasi mengenai data-data toko Mitra Jaya tersebut antara lain :

1. Metode Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung terhadap suatu kegiatan yang sedang berlangsung. Dalam hal ini penulis akan melakukan observasi terhadap hal-hal yang dianggap relevan sehingga dapat memberikan data tambahan terhadap hasil wawancara.

2. Metode Wawancara

Metode wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab dengan pihak yang terkait. Dalam hal ini penulis melakukan tanya jawab langsung kepada pemilik toko Mitra Jaya.

3. *Literature*

Literature adalah teknik yang dilakukan dengan cara membaca buku-buku yang berhubungan dengan *e-commerce* dan perancangan program yang digunakan sebagai referensi. Studi *literature* dibutuhkan untuk mempelajari segala macam teori yang berkaitan dengan bahasan dalam tugas akhir. *Literature* yang digunakan dapat berupa buku, artikel, maupun situs *web*.

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Dalam penulisan Tugas Akhir ini, digunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, metode penulisan, dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini berisi tentang dasar teori yang digunakan dan mendasari penulisan tugas akhir, yang meliputi konsep dasar *e-commerce*, *waterfall model*, konsep dasar perancangan *website*, basis data, *SQL* dan konsep dasar perangkat pemodelan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang tahapan-tahapan dalam analisis sistem dan proses perancangan *website* yang akan dibuat pada Tugas Akhir ini.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi hasil dari implementasi *website e-commerce* pada toko komputer Mitra Jaya Tanjungpandan. Bab ini juga berisi rincian pengujian pada perangkat lunak yang dibangun dengan metode *black box*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil Tugas Akhir.