

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dengan lahirnya dan pesatnya perkembangan dari *internet* menjadi salah satu infrastruktur komunikasi yang termurah dan dengan tingkat penerimaan yang luas, maka penggunaan *internet* sebagai fasilitas pendukung dan bahkan sebagai urat nadi bisnis menjadi semakin nyata keunggulannya. Salah satu tren yang menyertai bisnis dalam jaringan *internet* adalah *e-commerce* baik *business-to- customer* maupun *business-to-business*. Dengan membawa keunggulan *internet* seperti pelayanan 24 jam, akses dari segala penjuru dengan biaya yang relatif murah dan kemudahan-kemudahan lainnya, maka tidaklah mengherankan jika sekarang banyak organisasi bisnis yang merambah ke dalam *e-commerce*.

Besarnya peranan *e-commerce* pada perekonomian banyak negara telah membuat *e-commerce* menjadi salah satu mata kuliah yang banyak ditawarkan bagi mahasiswa baik teknik maupun bisnis. Hal ini tidak pernah terjadi bagi teknologi lainnya seperti untuk *TV-commerce*, *radio-commerce*, *direct mail-commerce*. Oleh karena itu dengan jelas telah terlihat besarnya implikasi dan bobot dari *e-commerce* bagi perekonomian global.

Melihat begitu banyaknya keuntungan yang dapat ditawarkan oleh *e-commerce* dan tingkat perkembangan *Internet* yang begitu pesat baik di Indonesia maupun secara global maka Toko Sepatu *Sport Nation* mengajukan *e-commerce* sebagai basis informasinya melihat peluang yang

akan didapatkan dari *e-commerce* dalam menjalankan bisnisnya dalam bidang penjualan sepatu. Dengan membangun situs *e-commerce* terpadu untuk perusahaan-perusahaan pelanggannya, maka Toko Online Sepatu *Sport Nation* Ponorogo mengharapkan nilai tambah dalam model bisnis yang akan memperkuat nilai kompetitif usahanya. Oleh karena hal ini sebuah situs *e-commerce* akan dibangun sebagai sarana dalam transaksi bisnisnya.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk mengangkatnya menjadi materi skripsi dengan judul “ **PERANCANGAN *E-COMMERCE* MENGGUNAKAN *PHP* DAN *MYSQL* PADA TOKO SEPATU *SPORT NATION* PONOROGO**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah skripsi ini sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun sistem informasi berbasis *e-commerce* pada *Sport Nation* dengan menggunakan *PHP* dan *MySQL*?
2. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi berbasis *e-commerce*?

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan bahasan, maka penulis akan membuat batasan terhadap masalah tersebut agar penulisan terfokus pada masalah yang

diangkat menjadi judul skripsi ini. Adapun batasan masalah dari perancangan *e-commerce* ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem dibuat menggunakan bahasa pemrograman *PHP*.
2. *Database* yang digunakan adalah *MySQL*.
3. *E-commerce* yang dibangun hanya membahas produk yang disediakan, transaksi penjualan dan pengolahan data member.

D. Tujuan

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah :

1. Merancang *e-commerce* pada *Sport Nation* dengan menggunakan *PHP* dan *MySQL*.
2. Mengimplementasikan *e-commerce* untuk mempermudah dalam transaksi penjualan.

E. Manfaat

Manfaat perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun secara tidak langsung bagi pihak terkait

1. Bagi Penulis

Menerapkan ilmu yang didapat selama perkuliahan terutama tentang pemrograman *web* menggunakan *PHP* dan *MySql*

2. Bagi Intansi

Dengan pembuatan *e-commerce*, diharapkan *Sport Nation* dapat menjangkau konsumen di berbagai wilayah, selain itu membantu dalam

pengolahan data produk dan laporan penjualan sehingga lebih efektif dan efisien.

3. Bagi Pembaca

Diharapkan dengan penulisan skripsi ini dapat menjadi referensi bagi para pembaca dan dapat memberi pembelajaran tentang *e-commerce*.

F. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian yang berisi mengenai latar belakang penulisan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan tentang penelitian terdahulu dan landasan teori yang menjelaskan tentang teori umum yang berkaitan dengan judul, teori program yang berhubungan dengan aplikasi yang dibangun, teori khusus yaitu berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan *website E-Commerce*.

BAB III : METODE PERANCANGAN

Pada bab ini penulis menguraikan tentang gambaran umum tempat penelitian, struktur organisasi, perancangan sistem informasi yang akan dibuat serta perancangan *database* sebagai pendukung sistem informasi, perancangan antarmuka untuk

aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat, *tool* untuk memodelkan sistem menggunakan *Flowchart*, *Data Flow Diagram (DFD)* dan *Entity Relationship Diagram (ERD)*.

BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM

Implementasi dan Pembahasan didalamnya menjelaskan proses yang sudah siap untuk di jalankan diantaranya, dialog *login* ke sistem, dialog menu utama, dialog berkas *input* data dan dialog berkas laporan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran yang berisikan hal – hal terpenting yang dibahas dan kemudian dijadikan kesimpulan. Bab ini juga berisi saran-saran yang dimungkinkan untuk pengembangan perangkat lunak selanjutnya