

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini dengan adanya perkembangan teknologi informasi yang pesat khususnya yaitu perkembangan dunia *internet*. Media *internet* membantu masyarakat dalam memperoleh berbagai informasi serta digunakan sebagai sarana komunikasi melalui cara yang sering disebut dengan istilah *online*. Adanya perkembangan *internet* yang meningkat dan kegemaran orang untuk berbelanja secara *online* mengakibatkan banyak bermunculan toko-toko *online* yang sering disebut dengan *e-commerce*.

Sistem penjualan menggunakan *e-commerce* kebanyakan produk-produk yang ditawarkan merupakan barang milik toko *online* sendiri. Misalnya, dalam skenario ini *Online Music Store* awal mulanya adalah sebuah toko *online* musik yang menjual album CD (*Compact Disk*) musik. Toko *online* tersebut mempunyai masalah terhadap kedekatan dengan pihak perusahaan rekaman, sehingga untuk menjual CD album musik dari sebuah musisi maka *Online Music Store* harus terlebih dahulu membeli atau mengadakan perjanjian peminjaman dengan perusahaan rekaman kemudian dijual di toko *online*. Hasil dari penjualan yang dilakukan oleh toko *online* baru dibayarkan ke pihak perusahaan rekaman. Sistem penjualan perusahaan rekaman musik masih dilakukan secara *offline* yaitu menjualnya waktu konser si musisi atau dijual di toko musik. Promotor konser sendiri, menjual

tiket konser melalui beberapa *show* musik dan melalui agen tiket konser. Ketiga pihak tersebut yaitu *online music store*, perusahaan rekaman dan promotor konser merupakan tiga instansi yang berbeda, dan menghasilkan produk diantaranya *Online Music Store* produk yang dihasilkan berupa jasa *e-commerce* sebagai tempat penjualan *online*, perusahaan rekaman yang menghasilkan album CD musik dari rekaman yang dihasilkan oleh musisi seperti grup band atau penyanyi dan promotor konser produknya yang berupa tiket konser dari musisi bisa sebuah grup band atau penyanyi.

Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis mencoba membuat “Simulasi *E-Commerce* pada *Online Music Store*”. *E-commerce* tersebut menggabungkan ketiga pihak agar dapat bekerja sama dalam satu sistem penjualan *online*.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu bagaimana menggabungkan ketiga pihak antara *online music store*, perusahaan rekaman dan promotor konser agar dapat bekerja sama dalam sebuah sistem penjualan *online* yaitu *e-commerce*. *E-commerce* yang akan dibuat produknya dari pihak kedua yaitu perusahaan rekaman dan promotor konser.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini, antara lain :

1. *Online music store*, perusahaan rekaman dan produser rekaman merupakan instansi yang berbeda.

2. *Online Music Store* hanya sebagai tempat penjualan *online* atau sebagai *e-commerce*.
3. Perusahaan rekaman dan promotor konser sebagai pihak penyedia produk, sedangkan produk yang ditawarkan yaitu perusahaan rekaman menawarkan album CD musik dan promotor konser menawarkan tiket konser.
4. Aplikasi yang akan dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*), server menggunakan *Appserv-win32-2.5.10*, database menggunakan *MySQL Server version 5.0.37* dan *text editor* menggunakan *Notepad++* dan *Macromedia Dreamweaver 8*.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini ialah membuat simulasi *e-commerce* untuk menggabungkan ketiga pihak agar dapat bekerja sama dalam satu sistem penjualan online yaitu *e-commerce*.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penggunaan *e-commerce* dalam pembuatan simulasi *Online Music Store* bagi pihak-pihak yang terkait, antara lain :

1. Manfaat bagi pihak *Online Music Store* ialah :

Online Music Store bisa digunakan sebagai tempat penjualan produk, dimana produk tersebut berasal dari perusahaan rekaman dan promotor konser yang berupa album CD musik dan tiket konser.

2. Manfaat bagi perusahaan rekaman ialah :

Perusahaan rekaman bisa menjual produknya ke *Online Music Store* dan perusahaan rekaman mengetahui produk apa saja yang sudah terjual di *Online Music Store*.

3. Manfaat bagi promotor konser ialah :

Promotor konser bisa menjual barang-barangnya ke *Online Music Store* dan perusahaan rekaman mengetahui produk mana saja yang sudah terjual.

F. Sistematika Penulisan Penelitian

BAB I : Pendahuluan

BAB I adalah bagian dari laporan skripsi yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian. Latar belakang masalah menjadi pokok penting yang menjadi alasan mengapa sistem dibuat serta digunakan untuk menentukan tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

BAB II : Tinjauan Pustaka

BAB II adalah bagian dari laporan skripsi yang berisi telaah penelitian dan landasan teori. Telaah penelitian sendiri berisi hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Telaah penelitian membantu untuk menjelaskan masalah-masalah

yang ada di penelitian terdahulu dan mengetahui perbedaan dengan sistem yang akan dibuat oleh penulis serta solusi atas masalah tersebut. Landasan teori berisi teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berisi definisi-definisi atau model matematis yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III : Metode Penelitian

BAB III berisi tentang gambaran objek penelitian, analisis kebutuhan yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem. Laporan secara detail rancangan penelitian yang akan dilakukan, baik rancangan secara umum dari sistem yang dibangun maupun rancangan secara terperinci. BAB III yaitu metode penelitian meliputi waktu dan tempat, kebutuhan perangkat keras dan lunak yang dibutuhkan untuk pembuatan “Simulasi *E-Commerce* pada *Online Music Store*” dan alur pembuatan program. Penelitian yang akan dilakukan penulis menggunakan metode penelitian *waterfall*.

BAB IV : Hasil dan Pembahasan

BAB IV berisi tentang hasil-hasil penelitian yang dijelaskan secara detail kemudian dianalisis dan memaparkannya sehingga menghasilkan sebuah pembahasan yang logis

BAB V : Penutup

BAB V adalah bagian dari laporan skripsi yang berisi tentang kesimpulan dan saran. Kesimpulan sendiri merupakan jawaban dari tujuan penelitian, jika sistem yang dibuat sudah sesuai dengan tujuan penelitian, maka dinyatakan berhasil. Saran merupakan masukan dari penulis mengenai jalan keluar untuk mengatasi kelemahan dan penggunaan sistem sistem.