

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Informasi adalah salah satu kebutuhan yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat untuk mendukung berbagai kegiatan yang dilakukan. Saat ini informasi memiliki perkembangan yang terus meningkat untuk dapat disajikan dengan cepat dan tepat. Salah satu media yang sering dikunjungi masyarakat adalah internet. Internet merupakan gabungan serangkaian komputer yang dapat diakses untuk bertukar informasi di seluruh dunia.

Informasi yang didapatkan dari internet tidak hanya berupa berita, kegiatan sosial, media diskusi, namun internet dapat digunakan sebagai media untuk bisnis dan promosi-promosi produk yang ingin dijual. Dengan internet pelaku bisnis dapat menawarkan produk secara *online* dan dapat diakses dimanapun dan kapan saja oleh calon pembeli produk. Kegiatan ini disebut dengan *e-commerce*. *E-commerce* merupakan sebuah konsep baru yang menggambarkan proses jual beli atau pertukaran produk, jasa serta informasi melalui jaringan informasi termasuk internet (Suyanto, 2003:10).

Dewasa ini dunia olahraga terutama di bidang sepakbola menjadi salah satu kebutuhan kesehatan, hiburan dan konsumsi untuk masyarakat. Hampir di setiap kalangan masyarakat menggunakan olahraga sepakbola sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kebugaran. Tidak hanya itu bahkan olahraga sepakbola dapat dijadikan sebagai kebutuhan konsumsi, tidak sedikit masyarakat membutuhkan beberapa kebutuhan untuk olahraga sepakbola dan menjadikan

kaos jersey sebagai tren pakaian yang digunakan sesuai dengan tim favorit masyarakat. Dengan kondisi ini menjadi peluang untuk toko Scudetto Jersey Store membuka toko kaos jersey sepakbola dan aksesoris.

Kebutuhan masyarakat akan jersey dan aksesoris sepakbola semakin lama semakin meningkat. Dengan peningkatan ini yang tidak dialami oleh satu daerah saja promosi produk dan proses penjualan harus ditingkatkan dengan metode lain. Selain melakukan penjualan secara konvensional perlu dilakukan penjualan dan promosi secara *online*. Penjualan dan promosi secara *online* dilakukan dengan membuat aplikasi pemesanan produk di toko Scudetto Jersey Store. Dengan adanya aplikasi tersebut diharapkan proses penjualan produk dapat ditingkatkan dan diterima oleh calon pembeli jersey dan aksesoris sepakbola di daerah mana saja tanpa harus ke toko langsung. Dan dengan adanya aplikasi tersebut dapat menjadi salah satu media promosi produk yang ada di toko dengan memberikan beberapa informasi diskon atau promo hemat belanja yang diberikan oleh toko.

Dengan adanya hal tersebut penulis membuat aplikasi pemesanan produk di toko Scudetto Jersey Store dan menulis naskah skripsi dengan judul "Perancangan Aplikasi e-Commerce sebagai Sarana Penjualan Jersey dan Aksesoris Berbasis Web".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang terdapat di toko Scudetto Jersey Store maka dapat disusun rumusan masalah, yaitu : bagaimana membuat aplikasi pemesanan jersey dan aksesoris sepak bola berbasis web di Toko Scudetto Jersey Store untuk meningkatkan pelayanan secara *online*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pengamatan dan pengumpulan data terhadap masalah yang ada di toko Scudetto Jersey Store, maka batasan masalah disimpulkan sebagai berikut :

1. Website memiliki konten informasi tentang toko, produk, diskon, promo hemat belanja dan transaksi yang dilakukan.
2. Website dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML, CSS, AJAX, Javascript, PHP dan menggunakan *database* MySQL.
3. Aplikasi pendukung untuk pembuatan web menggunakan XAMPP dan notepad++.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian dilaksanakan dengan tujuan antara lain :

1. Menghasilkan aplikasi pemesanan kaos jersey dan aksesoris sepak bola di toko Scudetto Jersey Store.
2. Aplikasi yang dihasilkan memiliki informasi tentang toko.
3. Aplikasi yang dihasilkan memiliki menu diskon dan promo hemat belanja sebagai cara promosi toko.

1.5 Metode Penelitian

Penelitian dilakukan dengan beberapa metode, metode-metode yang dilakukan antara lain :

1.5.1 Pengumpulan Data

Metode-metode yang dilakukan untuk pengumpulan data adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Metode observasi dilakukan dengan cara melihat secara langsung kondisi toko Scudetto Jersey Store.

2. Metode Wawancara

Metode wawancara dilakukan dengan cara bertanya langsung dengan pemilik toko Scudetto Jersey Store mengenai kegiatan bisnis yang dilakukan untuk mendapatkan informasi yang cukup dalam pembuatan web pemesanan kaos jersey dan aksesoris.

3. Metode Studi Pustaka

Metode Studi Pustaka dilakukan dengan cara mengumpulkan beberapa skripsi-sekripsi yang terkait dengan penelitian, buku mengenai *e-commerce*, dan beberapa jurnal ilmiah dari internet.

4. Metode Deskriptif

Metode deskriptif dilakukan dengan cara pendataan konsumen yang ingin memesan kaos jersey dan aksesoris sepak bola serta cara untuk memberikan informasi kepada konsumen mengenai produk yang dijual oleh toko. Hal ini digunakan untuk menjadi dasar pembuatan aplikasi melalui pendekatan sistem yang masih konvensional.

1.5.2 Analisis Sistem

Berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan kemudian dilakukan analisis sistem yang tepat untuk digunakan dalam pembuatan aplikasi. Analisis sistem didasarkan pada permasalahan-permasalahan yang ada di dalam toko dengan menggunakan metode PIECES (*Performance, Information, Economy,*

Control, Efficiency, Service) dan kemudian ditentukan kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional pada sistem serta analisis mengenai kelayakan sistem untuk diterapkan di toko.

1.5.3 Perancangan Sistem

Dari hasil analisis sistem yang dilakukan, sistem dirancang dengan menggunakan *flowchart diagram* untuk menggambarkan sistem secara keseluruhan, diagram konteks yang digunakan untuk menggambarkan proses di dalam sistem secara umum dan keseluruhan, DFD yang digunakan untuk merancang diagram aliran data yang ada di dalam sistem, normalisasi tabel, relasi antar tabel, ERD yang merupakan hasil perancangan relasi antar tabel untuk dibuat diagram tabel secara keseluruhan di dalam *database*, dan struktur tabel yang berisi atribut-atribut dalam tabel beserta tipe data dan panjangnya.

1.5.4 Implementasi Sistem

Dari analisis dan pemancangan yang dilakukan maka dilakukan pembuatan beberapa aplikasi yang disatukan di dalam satu sistem. Aplikasi yang dibuat disesuaikan dengan batasan masalah serta analisis dan perancangan yang telah dilakukan, agar aplikasi yang dibuat sesuai dengan tujuan penelitian.

1.5.5 Pengujian Sistem

Setelah implementasi dilakukan maka akan dilanjutkan dengan pengujian sistem. Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui apakah sistem berjalan dengan baik atau terdapat beberapa masalah dalam sistem. Pengujian dilakukan dengan menjalankan langsung ke browser dan melihat apakah terjadi kesalahan dalam

sistem. Setelah menemukan beberapa kesalahan yang terjadi dalam aplikasi maka dilakukan pembenahan dengan cara membenahi bagian *source code* yang salah.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan adalah tata cara penyusunan skripsi secara terstruktur. Penyusunan skripsi terdiri dari lima bab, antara lain :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah yang mendasari pembuatan skripsi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab landasan teori berisi tentang teori-teori yang mendasari pembuatan aplikasi pemesanan kaos jersey dan aksesoris sepak bola berbasis web.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab analisis dan perancangan sistem berisi tentang analisis permasalahan yang ada di dalam toko, analisis kelemahan yang ada di dalam sistem toko sebelumnya, analisis kebutuhan, analisis kelayakan aplikasi yang dibuat, serta perancangan *database* dan aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab implementasi dan pembahasan berisi tentang implementasi yang dilakukan dan evaluasi dari pembuatan web.

BAB V PENUTUP

Pada bab penutup berisi tentang kesimpulan dan saran-saran mengenai pembuatan aplikasi pemesanan kaos jersey dan aksesoris sepak bola berbasis web di toko Scudetto Jersey Store untuk pengembangan selanjutnya.

