

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Arus perkembangan teknologi didunia ini semakin berkembang dengan cepat, disamping itu kemajuan teknologi saat ini memacu suatu penyampaian informasi yang lebih cepat, mudah, dan akurat. Sehingga dikit demi sedikit kebutuhan manusia akan internet semakin bertambah. Dimana manfaat internet yang dulunya lebih banyak digunakan oleh kalangan perkantoran dan bisnis, sekarang boleh dikatakan internet menjadi hal yang wajib bagi berbagai kalangan, baik itu digunakan untuk transaksi bisnis, membaca berita maupun mencari sesuatu informasi. Hal ini tentu saja memberikan dampak positif bagi instansi atau suatu wadah organisasi dalam menyampaikan atau berbagi informasi kepada masyarakat umum secara luas dan efektif. Sudah banyaknya operator seluler yang menawarkan biaya internet dengan murah membuat internet semakin diminati.

Dengan adanya internet informasi yang disampaikan tidak terbatas tempat dan waktu, karena internet dapat diakses dimana saja dan kapanpun selama masih berhubungan dengan jaringan internet. Dengan kemajuan pesat teknologi internet maka muncul istilah populer yaitu perdagangan elektronik atau lebih dikenal sebagai e-commerce. E-commerce merupakan salah satu wadah bisnis dalam teknologi internet baik untuk melakukan promosi, transaksi, maupun hanya tukar info kepada sesama pelaku bisnis maupun masyarakat umum.

Melihat fenomena perkembangan teknologi tersebut banyak sekali para pelaku bisnis melihat fakta tersebut menjadi sebuah peluang, tentu saja peluang untuk memajukan bidang usahanya. Salah satu pelaku tersebut adalah Popsus Shop Prawirotaman Yogyakarta. Popsus Shop adalah sebuah fasion store yang bertempat pada prawirotaman yogyakarta dan di dalam store tersebut menjual berbagai fashion seperti baju, celana dan sepatu. Fashion adalah salah satu kebutuhan pokok yang harus dipenuhi setiap orang dan setiap fashion harus up-to-date.

Popsus Shop membutuhkan sebuah media untuk promosi dan melakukan transaksi tentunya untuk mendapatkan pangsa pasar yang lebih luas dan mempermudah proses transaksi dengan konsumen. Dengan adanya perancang aplikasi E-commerce pada Popsus Shop Prawirotaman Yogyakarta ini diharapkan dapat menjadi solusi kebutuhan promosi dan transaksi sehingga diharapkan dapat menambah daya saing bisnis tersendiri.

1.2 Rumusan Masalah

Dari penjelasan sebelumnya, dapat diambil rumusan masalah yang akan menjadi pembahasan penelitian selanjutnya adalah bagaimana menyediakan sebuah sistem atau aplikasi E-commerce yang diimplementasikan di Popsus Shop Prawirotaman Yogyakarta yang mudah digunakan (*user-friendly*) kepada calon pengurus internal dari pihak Popsus Shop

1.3 Batasan Masalah

Supaya penelitian ini lebih terarah dan jelas, maka perlu adanya batasan masalah sebagai berikut :

- a. Sistem ini akan menampilkan beberapa data mengenai Popsus Shop Prawirotaman Yogyakarta dan informasi mengenai barang dagang (*fashion*) yang ada dalam store tersebut.
- b. Sistem ini hanya dapat diakses melalui media internet.
- c. Yang dapat melakukan penambahan, perubahan, dan penghapusan informasi yang ditampilkan di website hanyalah pihak yang sudah dapat hak akses kedalam menu administrator.
- d. Penelitian hanya dilakukan hingga tahap pengujian sistem dan pelatihan kepada calon administrator pada Popsus Shop.
- e. Aplikasi perangkat lunak yang akan digunakan untuk membangun sistem ini antara lain :
 - 1) Dreamweaver 8.0
 - 2) Adobe Photoshop CS3
 - 3) XAMPP 1.8.0
 - 4) Mozilla firefox
 - 5) Notepad++
- f. Pembuatan aplikasi ini berbasis web menggunakan bahasa pemrograman HTML dan PHP.
- g. Jika pembeli dari luar kota transaksi melalui transfer langsung.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian mengenai aplikasi e-commerce pada Popsus Shop Prawirotaman Yogyakarta ini mempunyai maksud dan tujuan yaitu menyediakan sebuah sistem atau aplikasi E-commerce yang diimplementasikan di Popsus Shop Prawirotaman Yogyakarta yang mudah digunakan (*user-friendly*) kepada calon pengurus internal dari pihak Popsus Shop.

1.5 Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang akan digunakan penulis dalam pembuatan tugas akhir adalah meliputi metode pengumpulan data, analisis dan perancangan.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

a. Wawancara

Penelitian dilakukan dengan cara melakukan wawancara kepada pemilik Popsus Shop Prawirotaman Yogyakarta dengan mengajukan beberapa pertanyaan sesuai dengan permasalahan yang akan dipecahkan.

b. Observasi

Metode ini berkaitan dengan pengumpulan data dengan cara menyalin dan meneliti beberapa data yang ada dalam Popsus Shop Prawirotaman Yogyakarta yang diperbolehkan untuk diteliti dan diambil secara langsung.

c. Metode pustaka

Melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari beberapa buku yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi teknis pendukung pembuatan website.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang nantinya akan digunakan diantaranya analisis PIECES untuk mengetahui kelebihan sistem baru yang akan di bangun, analisis kebutuhan pengadaan sistem baik kebutuhan fungsional atau kebutuhan nonfungsional dan analisis kelayakan sistem untuk mengetahui layak atau tidaknya sistem yang akan dibangun.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang akan digunakan diantaranya *Entity Relationship Diagram* (ERD) untuk menggambarkan relasi antar tabel dan *Data Flow Diagram* (DFD) untuk menjelaskan alur aplikasi sistem yang ada.

1.5.4 Metode Pengembangan

Dalam perancangan sistem penunjang keputusan ini, terdapat beberapa metode pengembangan yang meliputi:

1. Perancangan ERD (*Entity Relationship Diagram*).
2. Perancangan *database*.
3. Perancangan DFD (*Data Flow Diagram*).
4. Perancangan *interface*.

1.5.5 Metode Testing

Metode testing yang akan diterapkan untuk menguji sistem yang dibuat, menggunakan metode pengujian *white-box testing* dan *black-box testing*. *White-box testing* adalah pengujian yang di dasarkan pada pengecekan terhadap detail perancangan program, menggunakan struktur kontrol dari desain program secara

prosedural untuk mendapatkan program yang benar secara keseluruhan. *Black-box testing* adalah pengujian yang dilakukan dengan mengamati hasil eksekusi melalui hasil uji dari sisi *interface* program dan memeriksa fungsionalitas dari program yang berjalan.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika yang digunakan untuk menguraikan isi laporan tugas akhiri ini secara garis besar adalah sebagai berikut:

- Bab I** : Pendahuluan berisi materi yang memperjelas permasalahan yang akan di pecahkan meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.
- Bab II** : Landasan Teori kepustakaan yang berguna sebagai dasar perancangan aplikasi yang dibuat meliputi tinjauan pustaka, konsep dasar sistem, konsep dasar informasi, konsep dasar sistem informasi, konsep dasar sistem pendukung keputusan, konsep arsitektur sistem, konsep pemodelan sistem dan konsep basis data.
- Bab III** : Analisis dan Perancangan berisikan di dalamnya terdapat deskripsi objek perusahaan, analisis masalah beserta hasil dan solusi yang dipilih, kebutuhan fungsional dan non fungsional, analisis kebutuhan biaya dan manfaat, analisis kelayakan

ekonomi serta perancangan sistem aplikasi.

- Bab IV** : Implementasi dan Pembahasan mengenai perancangan sistem yang akan dibangun meliputi perancangan database, tampilan program aplikasi, pengujian sistem, kompilasi program aplikasi, manual program dan implementasi program aplikasi.
- Bab V** : Penutup berisi kesimpulan apakah perancangan aplikasi yang telah dilakukan menjawab pertanyaan pada rumusan masalah yang sebelumnya dibuat dan saran mengenai hal-hal yang belum ditempuh dan layak untuk dilaksanakan selama perancangan aplikasi.

