

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan semakin ketatnya persaingan dalam dunia pemasaran usaha fashion, keberadaan informasi dan promosi secara terkomputerisasi dan online menjadi sangat penting. Hal ini dikarenakan promosi secara online dapat memberikan manfaat dan memudahkan pencarian informasi sebuah produk fashion pakaian yang terbaru yang menarik dan banyak peminatnya. Jika dibandingkan pencarian informasi secara manual lewat selebaran, pencarian informasi secara online memiliki kelebihan, seperti pencarian informasi yang cepat, lengkap dan akurat.

BraderShop merupakan tempat yang menyediakan berbagai macam produk untuk semua kalangan yang memfokuskan pada pelayanan dan kualitas produk yang baik. Pengolahan data penjualan dan persediaan barang pada BraderShop masih menggunakan sistem pembukuan serta sulitnya konsumen untuk mengetahui produk yang diinginkan dan sulitnya mencari media promosi menjadi suatu permasalahan pada BraderShop. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk merancang sebuah sistem informasi sebagai media promosi barang yang berbasis web pada BraderShop.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rancang bangun suatu sistem informasi berbasis web sebagai media promosi dapat membantu masyarakat dalam mengakses informasi mengenai produk yang dijual. Hal ini ditandai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi begitu pesat. Salah satu teknologi informasi dan komunikasi tersebut adalah internet. Internet

adalah jaringan komputer global, dengan menggunakan internet dapat memperoleh berbagai macam informasi yang dibutuhkan dan akses ke internet dapat dilakukan selama kita memiliki sumber daya untuk mengakses internet. Dalam penelitian ini dilakukan analisis terhadap sistem dan melakukan perancangan serta implementasi web e-commerce yang menggunakan konsep model - view - controlling (MVC) berbasis framework codeigniter. Keunggulan dari framework codeigniter adalah kemudahan dalam melakukan pengembangan sistem dan mudah dimaintenance serta lebih efektif dan efisien jika dibandingkan dengan pemrograman biasa yang tidak menggunakan framework.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan/diselesaikan pada penelitian/perancangan ini. Masalah yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut :

**“Bagaimana cara menganalisis dan merancang website ecommerce berbasis codeigniter yang menggunakan konsep MVC di BraderShop ?”**

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan variabel penelitian pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Obyek penelitian ini dibatasi pada lingkungan BraderShop
- b. Analisis kelemahan sistem menggunakan analisis PIECES
- c. Terminator yang terlibat adalah Administrator, Member dan End User

- d. Pembuatan sistem informasi ini menggunakan konsep MVC

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Menganalisis kelemahan sistem informasi menggunakan analisis PIECES.
- b. Membuat web ecommerce yang menggunakan konsep MVC pada BraderShop.
- c. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi penulis, akan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman setelah mengetahui dengan nyata penerapan-penerapan teori yang telah diperoleh selama kuliah didalam prakteknya.
- b. Bagi BraderShop, membantu melakukan promosi barang dagangan dengan menggunakan sistem online yang sangat efektif dan efisien baik dari segi waktu, biaya maupun sumberdaya manusia.
- c. Mengembangkan dan mengimplekasikan ilmu yang di dapat selama proses perkuliahan sehingga bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat.
- d. Bagi pembaca, menambah wawasan yang berguna untuk keperluan pengembangan penelitian yang sama.

## **1.6 Metode Penelitian**

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif, (Hasibuan, Zainal, A., 2007) yaitu metode yang menggambarkan suatu keadaan atau permasalahan yang sedang terjadi berdasarkan fakta dan data-data yang diperoleh dan dikumpulkan pada waktu melaksanakan penelitian.

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1.6.1.1 Metode Observasi**

Pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian, dengan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan judul Skripsi, sehingga diperoleh data yang lengkap dan akurat.

#### **1.6.1.2 Metode Wawancara**

Pengumpulan data dengan cara melakukan komunikasi dan wawancara secara langsung dengan pihak owner dan konsumen.

#### **1.6.1.3 Metode Studi Pustaka**

Pengumpulan data dengan menggunakan atau mengumpulkan sumber-sumber tertulis, dengan cara membaca, mempelajari dan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan masalah yang sedang dibahas guna memperoleh gambaran secara teoritis yang dapat menunjang pada penyusunan Skripsi.

### 1.6.2 Metode Analisis

Untuk menentukan akar masalah maka diadakan analisis kelemahan sistem terhadap Kinerja (*Performance*), Informasi (*Information*), Ekonomi (*Economy*), Pengendalian (*Control*), Efisiensi (*Efficiency*) dan Pelayanan (*Service*).

### 1.6.3 Metode Perancangan

1. Metode perancangan sistem terdiri dari :
  - A. Flowchart Sistem
  - B. Konteks Diagram Sistem
  - C. Data Flow Diagram Sistem (DFD)
2. Metode perancangan database terdiri dari :
  - A. Entity Relationship Diagram (ERD)
  - B. Relasi Antar Tabel (RAT)
  - C. Struktur Tabel Database

### 1.7 Sistematika Penulisan

Berisi paparan garis-garis besar isi setiap bab.

## BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

## BAB II DASAR TEORI

Bab ini berisi landasan teori mengenai konsep dasar sistem dan pengenalan secara umum tentang sistem perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan serta jaringan internet dan sistem informasi berbasis Web.

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum objek penelitian, analisis dan rancangan sistem.

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang implementasi dan pengujian sistem yaitu menggunakan tes (black box test) dan (white box test)

## BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang diharapkan bermanfaat untuk penelitian selanjutnya.