

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komputer dan internet merupakan dunia yang mengubah dunia ini, termasuk dunia kita. Dunia kita telah diubah oleh internet. Mula-mula sektor perekonomian, kemudian segala aspek dalam kehidupan juga berubah. Mulai dari akses informasi, komunikasi, sosialisasi, gaya hidup, pekerjaan, pendidikan, bahkan sampai pada bidang-bidang yang paling pribadi dari kehidupan manusia modern berhubungan dengan internet. Semua hal tersebut membuka sebuah peluang bagi industri baru. *The new economy* adalah sebuah paradigma baru yang dibawa oleh sebuah paradigma lain yang bernama internet. Dalam paradigma tersebut, *e-commerce* dapat dikatakan sebagai komponen utamanya. Fenomena *e-commerce* ini pula yang membawa sebuah dogma baru dalam dunia bisnis. Kesenjangan yang besar dan kecil, konglomerat dengan kaki lima. Oleh karena itu jargon yang berlaku dalam dunia ini telah berubah, bukan lagi *the big eats the small*, melainkan *fast eats the slow*. Siapa yang gesit dia yang menang. [1]

Pengguna internet di Indonesia pada 30 Juni 2015 mencapai 73.000.000 pengguna [2]. Merupakan sebuah *market* yang sangat besar bagi para pelaku bisnis di dunia maya terutama pelaku *ecommerce*, hal ini merupakan sebuah peluang yang sangat besar.

Otaku Hobbyshop adalah usaha yang bergerak dibidang penjualan mainan *mobile kits* dan *action figure*. Pemasaran produknya saat ini hanya mengandalkan

jejaring sosial facebook. Sehingga dalam pengelolaan penjualan barang dan transaksinya dinilai masih kurang.

Dari uraian diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk merancang website *e-commerce* Otaku Hobbyshop menggunakan *framework Codeigniter*. Diharapkan dengan adanya website *e-commerce* ini mampu membantu Otaku Hobbyshop dalam pengelolaan dan pemasaran produknya secara online.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah: Bagaimana cara merancang Website Toko Online Otaku Hobbyshop Menggunakan Framework Codeigniter?

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan website *e-commerce* Otaku Hobbyshop menggunakan framework Codeigniter, ditentukan batasan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di Toko Otaku Hobbyshop
2. Data yang digunakan dalam website *e-commerce* ini adalah data produk, data kategori, detail produk, harga produk, gambar produk, dan stok produk.
3. Dalam penelitian ini menggunakan bahasa pemrograman *web* PHP versi 5.5.3, framework Codeigniter versi 2.2.6, editor Sublime Text, Netbeans IDE, XAMPP versi 2.5.8, database MySQL, Sistem operasi Windows 8.1, dan untuk desain tampilan menggunakan InkScape

4. Proses yang dilakukan meliputi: proses pengolahan data produk, proses pengolahan detail produk, proses pemesanan, proses konfirmasi pembayaran, dan proses pendaftaran *member*.
5. Media komunikasi yang digunakan menggunakan fanspage facebook yang akan diintegrasikan langsung dengan website yang dibangun.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah membuat website e-commerce untuk Otaku Hobbyshop menggunakan *framework Codeigniter*.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk Otaku Hobbyshop dalam pengelolaan dan pemasaran produk secara *online*.
2. Penelitian ini diharapkan membantu pembeli dalam transaksi secara *online*.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data atau informasi yang benar, relevan, dan akurat sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian, untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut:

a. Metode Observasi / *Observation*

Yaitu peneliti melakukan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung terhadap metode pelayanan Otaku Hobbyshop terhadap konsumen.

b. Metode Wawancara / *Interview*

Yaitu penulis berkomunikasi secara langsung dengan pemilik toko Otaku Hobbyshop dengan mengajukan beberapa pertanyaan secara lisan berkaitan dengan masalah yang akan dipecahkan. Metode wawancara digunakan penulis untuk mendapatkan informasi sehingga penulis mendapatkan data-data yang benar dan akurat.

c. Metode Kepustakaan / *Library*

Yaitu penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku dan contoh skripsi yang ada untuk digunakan sebagai referensi yang berhubungan dengan masalah yang diteliti sehingga nantinya dapat membantu terselesaikannya penyusunan skripsi ini.

d. Metode Kearsipan / *Documentation*

Yaitu penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data, arsip, maupun artikel yang sudah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini perlu adanya sistematika penulisan yang digunakan sebagai acuan pokok antara lain :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian

dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang membahas secara rinci tentang pemecahan terhadap masalah yang sedang dihadapi, misalnya tentang sistem informasi, *web*, *e-commerce*, *Framework Codeigniter*, bahasa pemrograman yang digunakan dan teknologi yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisis terhadap masalah dan perancangan pada kasus yang sedang diteliti. Analisis dan perancangan sistem di bab ini dimulai dari melakukan studi pendahuluan, pengidentifikasian masalah, analisis terhadap sistem yang dibuat (meliputi tahapan perancangan desain, pembuatan website, perancangan database).

BAB IV IMPLEMETASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi dari analisis dan perancangan web *e-commerce* Otaku Hobbyshop disertai dengan bagaimana jalan program sehingga menghasilkan sistem yang siap pakai.

BAB V PENUTUP

Bab ini menerangkan tentang kesimpulan yang diambil dari pelaksanaan seluruh kegiatan penelitian yang dilakukan, juga saran.