

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Endemik Warung Skate Yogyakarta merupakan salah satu media penjualan yang menjual berbagai macam perlengkapan skateboard, pakaian, dan sepatu dengan berbagai merk dan kualitas. Endemik Warung Skate Yogyakarta hingga saat ini cukup berkembang, namun hanya saja pemasarannya hanya melalui media jejaring sosial seperti Facebook dan Twitter, pemilik Endemik Warung Skate juga mempromosikan media penjualannya melalui situs – situs yang ada di Indonesia, dimana para pembeli hanya dapat melihat foto dari barang – barang yang ada dan melakukan pemesanan dengan mengirimkan teks pesan, hal itu dirasa kurang efektif dan efisien karena konsumen yang akan melakukan pemesanan harus menunggu balasan dari pesan yang telah dikirimnya baik melalui Facebook, Twitter dan media pendukung lainnya.

Suatu E-Commerce (*Electronic Commerce*) merupakan kegiatan bisnis yang dijalankan (misalnya transaksi bisnis) secara elektronik melalui suatu jaringan (biasanya internet) dan komputer atau kegiatan jual-beli barang atau jasa (atau mentransfer uang) melalui jalur komunikasi digital. Ada beberapa keuntungan dengan adanya e-commerce yaitu orang yang ingin membeli barang atau transaksi lewat

internet hanya membutuhkan akses internet dan *interface*-nya menggunakan *web browser*, menjadikan portal e-commerce / e-shop tidak sekedar portal belanja, tapi menjadi tempat berkumpulnya komunitas dengan membangun basis komunitas, membangun konsep pasar bukan sekedar tempat jual beli dan sebagai pusat informasi, pengelolaan yang berorientasi pada pelayanan, kombinasi konsepsi pelayanan konvensional dan virtual : Responsif (respon yang cepat dan ramah), dinamis, informatif dan komunikatif, informasi yang up to date, komunikasi multi-arah yang dinamis. Maka dari itu, dibutuhkan sebuah website e-commerce yang bisa menangani dan mengolah transaksi pemesanan sehingga memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan terhadap barang – barang yang dibeli.

Bertitik tolak pada uraian di atas, penulis tertarik untuk menyusun skripsi dengan judul “ **PERANCANGAN WEBSITE PADA ENDEMIK WARUNG SKATE YOGYAKARTA BERBASIS PHP** “.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka dapat diambil suatu rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun suatu sistem informasi penjualan yang dapat berjalan optimal untuk website pada toko Endemik Warung Skate Yogyakarta.

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak melebar dan terlalu luas, maka dibatasi hanya pada :

1. Proses transaksi dan pemesanan dengan cara transfer.
2. Sistem ini digunakan juga sebagai media promosi dan informasi di EWS.
3. Sistem ini menggunakan jenis e-commerce B2C (*Business to Consumer*).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Untuk membuat Website Penjualan Pada Endemik Warung Skate Yogyakarta.
2. Memudahkan konsumen dalam menjalankan transaksi di Endemik Warung Skate.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Bagi instansi

Dapat memberi informasi atau masukan kepada toko Endemik Warung Skate Yogyakarta khususnya tentang sistem informasi penjualan yang dipergunakan sebagai sarana penjualan melalui internet.

Dengan adanya Sistem Informasi penjualan berbasis web ini, diharapkan membantu dan mempermudah sistem kinerja yang ada. Dan memperoleh kinerja yang baik sehingga dapat lebih efisien dalam pengerjaan dan pengelolaan data penjualan.

2. Bagi Universitas

Sebagai sarana pengenalan dan tambahan informasi serta referensi di perpustakaan Universitas.

3. Bagi Pembaca

Menambah pengetahuan dan pemahaman pembaca mengenai sistem informasi penjualan berbasis web.

4. Bagi Peneliti

Menerapkan teori dan praktek yang telah diperoleh dari bangku kuliah sehingga dapat diaplikasikan untuk membuat sistem informasi penjualan berbasis web pada toko Endemik Warung Skate Yogyakarta.

1.6 Metodologi Penelitian

Agar menghasilkan data dan laporan yang akurat, maka pelaksanaan disusun tahapan secara terperinci. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metodologi penelitian yang terstruktur. Metodologi penelitian sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk membantu kelancaran penyusunan skripsi ini, maka diperlukan data – data dan informasi yang cukup mengenai permasalahan yang akan dibahas agar sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Teknik pengumpulan data antara lain :

1. Wawancara

Dalam metode ini, secara langsung dilakukan tanya jawab dengan pimpinan dan pegawai tertentu perusahaan terkait dengan riset dan sistem yang sudah ada.

2. Observasi

Pada metode ini dilakukan survey langsung ke perusahaan guna mengamati dan mencatat sistem yang sudah ada untuk dijadikan data awal dalam perancangan sistem yang baru.

3. Studi Pustaka

Data – data diambil dari literatur, paket modul dan panduan, buku-buku perpustakaan yang mendukung.

1.6.2 Tahap Pengembangan Sistem

Tahap pengembangan sistem informasi disebut juga siklus hidup pengembangan sistem atau *System Development Life Cycle (SDLC)*, yang di dalamnya terdapat tahapan – tahapan sebagai berikut¹:

1. Tahap Perencanaan Sistem

Pada tahap ini meliputi identifikasi kondisi dari apa yang menjadi masalah dari penelitian. Kegiatan yang dilakukan antara lain :

- a. Mendefinisikan batasan, tujuan pokok masalah yang dihadapi.
- b. Menentukan langkah penanganan masalah.

2. Tahap Analisa Sistem

Dalam tahap ini dapat diartikan sebagai suatu proses untuk mempelajari dari apa yang menjadi masalah dalam penelitian ini. Kegiatan yang dilakukan antara lain :

- a. Merumuskan masalah, tujuan dan manfaat penelitian.
- b. Merumuskan masalah dengan mendefinisikan batasan dan pokok masalah.
- c. Memahami kerja sistem yang ada, mempelajari struktur organisasi serta sistem yang terkait dengan melakukan pengelompokan data yang diperlukan secara langsung.
- d. Menganalisa kebutuhan dan kelemahan penanganan masalah yang digunakan.

3. Tahap Desain

¹ Hartono, Jogiyanto. 1990. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta : Andi Offset. Hal 40

Pada tahap ini mendesain sistem baru agar berjalan lebih baik, dan diharapkan dapat mengantisipasi masalah – masalah yang ada serta sedapat mungkin mengantisipasi kemungkinan – kemungkinan di masa yang akan datang. Kegiatan yang dilakukan antara lain :

- a. Membuat *Data Flow Diagram* (DFD).
 - b. Membuat *Entity Relationship Diagram* (ERD).
 - c. Membuat Relasi Antar Tabel (RAT).
 - d. Perancangan Basis Data
 - e. Perancangan Interface
4. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan ini dimaksudkan untuk mempersiapkan proses dan penerapan sistem yang sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan. Kegiatan yang dilakukan diantaranya :

- a. Menterjemahkan logika program ke dalam bahasa pemrograman yang telah ditentukan.
 - b. Menyiapkan tenaga operasional.
 - c. Menyiapkan keperluan yang lain untuk pengoperasian sistem baru.
5. Tahap penerapan Sistem

Pada tahap ini sistem yang telah dipersiapkan pada tahap-tahap sebelumnya diterapkan atau dilaksanakan sehingga kita akan mengetahui apakah sistem yang telah dilakukan dapat berjalan baik atau tidak. Jika masih ditemukan kendala –

kendala yang masih mengganggu kelancaran jalannya sistem berarti sistem tersebut masih perlu dilakukan adanya perbaikan kembali.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dibagi dalam beberapa bab dimana masing-masing bab terdiri dari sub – sub tertentu yang saling berkaitan. Jadi setiap bab saling melengkapi dan berhubungan satu sama lain, sehingga dapat dipahami oleh pembaca. Untuk lebih jelasnya sistematika pembahasan tiap-tiap bab adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi mengenai landasan – landasan teori yang digunakan dan diterapkan dalam melakukan penulisan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai analisa perancangan perangkat lunak yang akan dibuat mulai dari gambaran umum perancangan program dan fasilitas yang digunakan dalam program ini.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai implementasi dari sistem baru dengan perangkat lunak dan perangkat keras yang cocok.

BAB V PENUTUP

Bab ini menyajikan beberapa kesimpulan mengenai rancangan sistem yang disusun dan juga saran-saran untuk mengembangkan rancangan ini lebih lanjut dimasa mendatang.

