

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin Berkembangnya teknologi dan banyaknya pengguna Internet, menyebabkan munculnya suatu teknologi *E-Commerce* berbasis Internet. *E-Commerce* adalah segala aktivitas jual beli yang dilakukan melalui media elektronik dan internet. *Marketplace* merupakan pihak perantara yang mengakomodasi pihak penjual dan pihak pembeli di dalam dunia maya. Situs *Marketplace* akan menjadi layaknya pihak ketiga dalam transaksi online dengan menyediakan fitur penjualan serta fasilitas pembayaran yang aman. Ada kesalah pahaman tentang *E-Commerce* dan marketplace. Kegiatan ini dapat dilakukan melalui dengan jaringan internet. Dengan iklan, penjualan dan pelayanan menggunakan suatu Website, ini dapat menyebabkan suatu adanya peningkatan kemampuan dan kecanggihan dalam perusahaan komunikasi bisnis.

CV Kartika Jaya merupakan rumah produksi kerajinan kulit dari jenis kulit domba, sapi, biawak, ular, pari, dan berbagai jenis kulit yang dapat di olah menjadi sebuah produk seperti tas, dompet, jaket, dan *name tag*. CV Kartika Jaya terletak di Yogyakarta sebagai rumah produksi import subsidi bahan mentah dan bahan jadi kulit kepada pengrajin kulit, distributor maupun toko penjual kerajinan kulit. Penjualan produk pada CV Kartika Jaya masih dilakukan secara *dropship* dari tangan ke tangan. Proses pemesanan barang oleh pelanggan masih berlangsung cara mendatangi toko tersebut, sehingga membutuhkan waktu yang lama terutama bagi dari luar kota Yogyakarta.

Dari latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk membangun suatu Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web yang dapat menyediakan informasi penjualan kerajinan yang ada di CV Kartika Jaya. Website ini bertujuan untuk membantu pelanggan CV Kartika Jaya dalam proses pemesanan dan penjualan barang di toko tersebut. Selain itu, website ini dimaksudkan untuk mempromosikan produk kerajinan kulit CV Kartika Jaya pada masyarakat.

2.1 Rumusan Masalah

Bagaimana membangun suatu Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web yang dapat memudahkan pengguna dalam memperoleh informasi tentang kerajinan di CV Kartika dengan mudah, serta memesan dan mencari produk tersebut?

2.3 Batasan Masalah

Sistem Informasi penjualan ini memiliki batasan masalah sebagai berikut :

- a. Penjualan produk dan pembayaran melalui e-money
- b. Pemesanan produk yang tidak tercantum di *home* dapat melalui *pre-order*
- c. Harus registrasi
- d. Objek penelitian di pabrik
- e. Pengguna sistem ini adalah *Customer* dan owner
- f. Sistem merangkap dengan kasir
- g. Menggunakan framework CodeIgniter dengan bahasa php dan database MySql
- h. Metode pengembangan menggunakan waterfall
- i. Masih belum menggunakan hosting
- j. Produk yang *ready* hanya tercantum di halaman *home*

2.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari dibuatnya skripsi ini adalah untuk membuat sebuah *website* penjualan dan maketing kerajinan dari berbagai macam kulit.

2.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang di dapatkan oleh objek penelitian ini adalah dapat mempermudah penjualan kerajinan kulit mempunyai website sendiri dan

mempunyai *platform* sendiri. Selain itu dapat mempermudah pembeli dan penjual memesan suatu produk.

2.6 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah runtutan atau tata cara penulis dalam memperoleh dan mengolah informasi dan data terhadap permasalahan yang ada. Penulis juga menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian. Metode penelitian yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

2.7 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dengan cara langsung ke pabrik untuk dianalisis dan dapat dijadikan bahan pendukung tugas skripsi yang berkaitan pada permasalahan yang diteliti sebagai tambahan referensi penulis.

2.8 Metode Observasi

Metode Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati langsung lokasi pabrik untuk menyelidiki dan menganalisis masalah yang ada secara faktual untuk menunjang penelitian ini. Setelah dilakukan observasi ke pabrik CV Kartika Jaya, penulis mendapat informasi tentang kondisi lokasi dan fisik dari pabrik CV Kartika Jaya.

2.9 Metode Wawancara

Metode Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan kepada narasumber yang terkait dengan kebutuhan penelitian. Pada penelitian ini, penulis mewawancarai selaku *owner* dari CV Kartika Jaya.

2.10 Metode Analisis

Metode Analisis adalah suatu tahapan dalam menganalisis sistem yg akan dibangun, seperti analisis kebutuhan sistem kebutuhan fungsional dan non fungsional.

2.11 Metode Perancangan

Perancangan yang penulis gunakan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu model *flowchart* yang digunakan sebagai gambaran urutan proses dalam sistem dan UML dengan menggunakan empat jenis diagram yaitu, *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, dan *sequence diagram*.

2.12 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan. Berikan ringkasan mengenai isi masing-masing bab.

BAB I Pendahuluan

Dalam bab ini, membahas mengenai latar belakang gambaran CV Kartika Jaya dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah secara singkat.

BAB II Landasan Teori

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan pustaka yang berisi tentang landasan teori secara singkat dari para ahli.

BAB III Metodologi Penelitian

Pada Bab ini akan membahas tentang langkah - langkah dalam melakukan pengerjaan proses program, perancangan sistem, serta komponen sistem yang digunakan.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan tentang implementasi dan testing yang telah dibuat meliputi kekurangan dan kelebihan dari sistem yang di buat.

BAB V Penutupan

Pada bab ini, berisi tentang kesimpulan dari semua permasalahan dan saran untuk pengembangan sistem kedepannya.

