

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan penggunaan teknologi informasi saat ini membuat kita terbiasa dengan hal-hal yang sangat cepat dan efisien. Hal tersebut mempengaruhi cara sebuah perusahaan atau para pengelola bisnis, baik yang sudah punya nama besar maupun bagi para pemula untuk mempromosikan dan menjual produk-produk yang mereka hasilkan tidak dengan cara konvensional seperti dahulu kala, seperti menyebarkan pamflet, brosur dan penggunaan spanduk di tepi-tepi jalan untuk sekedar memberikan informasi kepada masyarakat umum bahwa mereka menjual sebuah produk tertentu.

Toko *online* menyediakan fasilitas bagi perusahaan maupun pengusaha muda yang baru saja ingin memulai bisnisnya untuk menjual jasa atau produk-produk mereka secara *online* yang dapat di lihat bukan hanya oleh masyarakat yang ada di Indonesia namun seluruh dunia juga dapat melihatnya. Hal ini tentu sangat efisien di lihat dari sisi promosi jika dibandingkan dengan cara-cara yang dulu dipakai untuk mempromosikan produk atau jasa tertentu.

Demikian halnya dengan usaha Toko OgutShop, membutuhkan suatu *website* yang dapat meningkatkan perkembangan penjualan toko. Toko Ogutshop selama ini menangani pemasaran barang di tokonya mulai dari barang-barang dari toko sendiri hingga barang *reseller* atau menjual kembali barang dari toko lain, dengan cara pemasaran manual, yaitu dengan

menawarkan langsung kepada pembeli. Dimana dengan cara ini *market place* yang dapat dijangkau sangat terbatas serta menghabiskan biaya pemasaran dan promosi yang cukup banyak. Hal tersebut dikarenakan, selain promosi dengan sistem penjualan tersebut membutuhkan waktu dan biaya yang kurang efisien, pada saat ini para pembeli lebih cenderung memilih cara berbelanja yang mudah, cepat dan tidak repot yaitu dengan sistem belanja secara *online*. Hal tersebut tentu saja sangat mempengaruhi sistem penjualan manual, sebab dengan banyaknya pembeli yang lebih memilih untuk melakukan pembelian secara *online*, maka sistem penjualan manual menjadi tidak lagi terlalu bermanfaat bagi mereka yang sangat sibuk dengan pekerjaan dan tidak sempat membeli barang di tempatnya.

Meskipun Toko Ogutshop telah menggunakan sarana media *online*, akan tetapi sarana promosi dan penjualan media *online* yang digunakan masih sebatas pada jejaring sosial, sedangkan media promosi dan penjualan melalui jejaring sosial sebenarnya masih sangatlah kurang dan terbatas. Batasan-batasan yang ada pada jejaring sosial antara lain batasan ukuran pada foto yang di-*upload*, tata letak yang telah ditentukan sehingga terkadang kurang sesuai dengan keinginan dan belum cukup proposional untuk *interface* sebuah toko *online*. Jejaring sosial juga kurang bisa memperluas target pasar, karena pengguna jejaring sosial masih terbatas pada kalangan tertentu. Misalnya saja di lihat dari segi para pengguna jejaring sosial *Facebook*. Orang-orang yang menggunakan *Facebook* rata-rata adalah anak muda, sedangkan produk yang dijual oleh OgutShop tidak hanya barang-barang untuk kalangan anak muda

saja, melainkan barang-barang untuk semua kalangan mulai dari balita hingga orang tua. Hal tersebut tentu menjadi hambatan dalam penjualan di Toko OgutShop. Oleh karena itu, Toko OgutShop memilih membangun *website* sebagai sarana media promosi dan penjualan untuk menyebarkan informasi bisnisnya. Selain penyebaran informasi yang luas, pembangunan *website* ini juga akan berusaha menjawab kekurangan yang ada pada sistem lama yang digunakan oleh Toko OgutShop.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis tergerak untuk membangun *website* toko *online* OgutShop guna membantu toko OgutShop untuk mempromosikan bisnisnya melalui dunia internet, sehingga toko OgutShop dapat mengembangkan target pasarnya menjadi lebih luas.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka penulis mengambil judul **“Perancangan Website Toko Online Pada Ogutshop”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat di simpulkan bahwa masalah yang di hadapai adalah:

1. Bagaimana memanfaatkan internet sebagai media penyampaian informasi, promosi dan penjualan berbasis web?
2. Bagaimana menghasilkan sistem informasi *e-commerce* yang mampu memperkenalkan dan menjual barang-barang di OgutShop secara *online*?
3. Bagaimana memecahkan masalah pada sistem lama yang digunakan oleh Toko OgutShop?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan informasi yang diperlukan, maka agar penulisan ini tidak menyimpang dari permasalahan yang dimaksudkan dan dapat mencapai sasaran yang diharapkan, maka yang menjadi pokok permasalahan dalam membangun website toko *online* pada OgutShop sebatas pada :

- 1) Perangkat lunak yang dibangun merupakan aplikasi *business to consumer e-commerce* yang sederhana, yang mana dalam aplikasi ini terjadi transaksi penjualan secara *online* antara badan usaha dengan pembeli perorangan.
- 2) Perangkat lunak yang dibangun dapat melakukan otentikasi *member* dan *admin*.
- 3) Perangkat lunak yang dibangun dapat menerima proses registrasi *non member* untuk menjadi *member*.
- 4) Perangkat lunak yang dibangun dapat menangani transaksi pembelian dan pemesanan produk.
- 5) Sistem pembayaran produk dilakukan dengan transfer antar rekening bank secara manual kemudian divalidasi oleh admin setelah pembeli mengkonfirmasi pembayaran.
- 6) Perangkat lunak dapat menampilkan laporan data produk, laporan order, laporan penjualan dan rekap penjualan per bulan.

- 7) Perangkat lunak yang dibangun dapat menampilkan produk terbaru, produk promo dan produk terlaris pada halaman *home* serta rekomendasi produk lainnya pada halaman detail produk.
- 8) Perangkat lunak yang dibangun dapat memberikan fasilitas pencarian produk untuk *user*.
- 9) Perangkat lunak yang dibangun dapat melakukan pengumpulan produk yang dibeli dalam keranjang belanja atau *shopping cart* yang tersedia pada *website* dan konsumen dapat mengolah isi keranjang belanja tersebut.
- 10) Pengiriman barang pesanan dapat ditujukan ke alamat yang diinputkan *user* pada saat berada di keranjang belanja.
- 11) Perangkat lunak yang dibangun dapat memberikan fasilitas kepada admin untuk mengolah semua data produk yang ada di dalam *website* OgutShop.
- 12) Perangkat lunak yang dibangun dapat memberikan fasilitas kepada admin untuk dapat mengolah data, meliputi data admin, data konsumen, halaman, testimonial ulasan produk dari pengunjung dan customer support.
- 13) Pembeli harus menjadi member untuk dapat membeli barang atau produk.
- 14) Pembeli dapat mendownload nota belanja.
- 15) Admin dapat mendownload rekap penjualan.

- 16) Perangkat lunak yang dibangun dapat memberikan fasilitas *setting Search Engine Optimization (SEO)* untuk optimasi di mesin pencarian seperti *Google*.
- 17) Sistem dapat dijalankan dengan asumsi konsumen dan administrator mengakses melalui media internet, ada ketersediaan server baik hosting dan domain serta fungsi JavaScript dapat dieksekusi dengan baik.
- 18) Pembeli dapat menulis testimonial ulasan pada setiap produk.
- 19) Admin bisa mendapatkan *notifikasi* testimonial ulasan produk di email dan jejaring sosial yang dimiliki seperti *Facebook* dan *Twitter*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah :

1. Untuk memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata 1 Jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Penerapan serta praktek dari berbagai ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Merancang *website* toko *online* OgutShop untuk menyelesaikan masalah pada sistem lama yang digunakan oleh toko OgutShop.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam pelaksanaan penelitian ini adalah :

- a. Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta
 - 1) Sebagai bentuk pengamalan Tri Darma perguruan tinggi, yaitu pengabdian kepada masyarakat,
 - 2) Membantu menyelesaikan permasalahan pada masyarakat, sebagai bentuk tanggung jawab untuk turut serta dalam memanfaatkan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komputer,
 - 3) Memberikan informasi dan pengetahuan mengenai *e-commerce* kepada pembaca dan mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Bagi Penulis
 - 1) Melakukan penelitian untuk bahan skripsi.
 - 2) Mengamalkan dan menerapkan ilmu yang sudah penulis pelajari dan peroleh di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
 - 3) Memenuhi salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer pada jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
- c. Bagi usaha OgutShop

- 1) Sebagai media promosi usaha OgutShop dan media penjualan produk OgutShop.
- 2) Usaha OgutShop akan dapat meningkatkan pelayanan yang lebih baik terhadap konsumen melalui *website* penjualan ini.
- 3) Dapat meningkatkan penjualan dan memperluas daerah pemasaran usaha OgutShop.

1.6 Metode Penelitian

Pada penyusunan skripsi ini, penulis melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Pengumpulan data.

a. Kepustakaan

Teknik pengumpulan data yang dikumpulkan bersumber dari literatur (buku-buku yang mendukung) untuk mendapatkan konsep teori mengenai masalah yang diteliti.

b. Observasi

Teknik pengumpulan data dimana penulis mengadakan pengamatan langsung pada objek yang diteliti untuk memperoleh informasi tambahan yang dijadikan bahan penelitian.

c. Wawancara

Yaitu suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan wawancara atau tanya jawab secara langsung kepada pemilik toko untuk memperoleh keterangan yang dibutuhkan.

2. Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian adalah metode pengembangan website dengan tradisional, yaitu model air terjun (*waterfall*). Pengembangan sistem dilakukan dengan 5 tahapan, yaitu :

a. Identifikasi Masalah

Mempelajari masalah sistem untuk mendapatkan permasalahan secara kasar. Tahapan-tahapan dalam identifikasi masalah yaitu mengidentifikasi batasan, sasaran, masalah yang dihadapi pemakai, penyebab masalah, titik keputusan, penggunaan akhir dan memilih prioritas penanganan masalah.

b. Analisis

Pada tahapan ini dilakukan analisi terhadap kebutuhan sistem yaitu tahap bagaimana memahami dan menspesifikasi dengan detail apa yang harus dilakukan sistem.

c. Desain

Tahapan desain adalah tahapan mengubah kebutuhan yang masih berupa konsep menjadi spesifikasi sistem yang riil.

d. Implementasi

Pada tahapan implementasi ini dilakukan 2 hal yaitu *testing* dan *instalasi*. *Testing* yaitu menguji hasil kode program yang telah dilakukan pada tahapan desain. Sedangkan *instalasi* dilakukan setelah program lulus uji coba.

1.7 Objek Penelitian

Adapun penelitian dilaksanakan pada usaha OgutShop yang beralamatkan di Pakembinangun, Pakem, Sleman, Yogyakarta.

1.8 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi yang berjudul “Perancangan Website Toko Online Pada OgutShop” mempunyai sistematika penulisan sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian yang berisi mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bagian ini menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tools/software* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan sistem atau untuk keperluan penelitian.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, uraian sistem manual dari sistem yang diteliti pada objek penelitian serta

menjelaskan konsep kegiatan analisis dan tujuan langkah analisis yang dilakukan terhadap sistem yang diteliti.

BAB VI PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI

Bab ini menguraikan tentang hasil uji coba sistem, uji coba program, cara menggunakan program yang sudah dibuat, memelihara sistem dan menguraikan pembahasan program dan analisis dari program yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari keseluruhan pembahasan pada bab-bab sebelumnya. Kesimpulan yang diperoleh merupakan jawaban-jawaban yang menjadi pokok permasalahan dalam rumusan masalah. Saran yang diberikan merupakan manifestasi dari penulisan yang tidak terlepas dari ruang lingkup penelitian.