

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan internet dengan segala fasilitas dan kemudahan bertransaksi bagi pengguna dewasa ini berkembang cukup pesat, namun pemanfaatan kemudahan tersebut masih belum dimaksimalkan di Indonesia. Berbagai distro dan produsen kaos bersablon masih sangat banyak yang hanya mengandalkan website statis sebagai katalog online dan hanya sebatas memberikan informasi satu arah bagi para konsumennya. Beberapa distro terkemuka mulai menerapkan pemesanan online atau keranjang belanja online untuk pembelian produk-produk mereka, namun itupun masih sangat sedikit. Bahkan salah satu distro sekaligus produsen kaos bersablon yang cukup besar dan terkenal di Jogja masih menggunakan katalog online standar.

DeadlyFart adalah sebuah distro dan produsen kaos bersablon di Jogja yang sedang gencar memasarkan produknya dan mencoba bersaing dengan distro-distro lain, namun distro DeadlyFart belum memiliki website pribadi yang digunakan sebagai katalog online. Pemasaran distro DeadlyFart sejauh ini hanya mengandalkan datangnya pengunjung ke outlet distro.

Kenyamanan konsumen dalam berbelanja di distro deadlyfart melalui website diharapkan mampu meningkatkan kualitas dan kuantitas penjualan produk pada distro.

1.2 Rumusan Masalah

Pada penelitian ini rumusan masalah didefinisikan sebagai berikut:

1. Bagaimana sebuah website mampu menyediakan pelayanan pemesanan produk secara online yang dilakukan langsung oleh konsumen melalui website.
2. Bagaimana suatu halaman pada website dapat memberikan layanan kepada konsumen untuk melakukan pemilihan desain (*custom design*) pada produk yang disediakan menggunakan tampilan galeri.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari topik permasalahan yang ada, maka batasan masalah dalam penulisan skripsi antara lain:

1. Fasilitas *custom design* yang disediakan hanya sebatas pemilihan jenis desain dalam bentuk galeri yang sudah disediakan oleh produsen di dalam website.
2. Jenis *e-commerce* yang diterapkan didalam website ini adalah *business-to-consumer*, dimana distro *deadlyfart* berada pada sisi bisnis/produsen, sedangkan pelanggan/perorangan maupun suatu organisasi adalah konsumennya.
3. Mekanisme pembayaran yang digunakan pada website ini adalah metode konvensional, yaitu pembayaran dilakukan melalui transfer antar rekening. Setelah pembayaran dilakukan maka dilakukan

konfirmasi pembayaran oleh pihak konsumen dengan cara mengirimkan bukti pembayaran kepada admin website.

4. Proses pengiriman barang menggunakan jasa pihak ketiga, yaitu melalui jasa pengiriman barang sebagaimana yang selama ini telah dilakukan oleh pihak distro deadlyfart, sehingga daftar biaya pengiriman barang dan tujuan telah dimiliki oleh distro deadlyfart dan jika terdapat perubahan maka pihak deadlyfart yang akan berkomunikasi langsung dengan pihak jasa tersebut.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian dimaksudkan untuk menunjang penyusunan skripsi sebagai syarat kelulusan jenjang strata satu STMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Tujuan Khusus

- a) Peneliti mampu merancang suatu aplikasi e-commerce berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu serta menambahkan fitur khusus pada website tersebut.
- b) Peneliti dapat membuat suatu katalog online untuk suatu produk demi menunjang kelengkapan website e-commerce.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Perusahaan

- a) Memperoleh masukan dari lembaga pendidikan melalui mahasiswa yang sedang dan telah selesai melaksanakan penelitian.
- b) Menjalin hubungan baik dengan lembaga pendidikan, khususnya STMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Bagi Lembaga Pendidikan

- a) Terjalannya hubungan baik antara STMIK AMIKOM Yogyakarta dengan Distro DeadlyFart Yogyakarta sehingga jika dimungkinkan adanya kerjasama ketenagakerjaan dan kerjasama lainnya.
- b) Mendapat umpan balik guna meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan sehingga dapat mempelajari strategi pemasaran bisnis pakaian (*T-Shirt*).

3. Bagi Penulis

- a) Mengetahui kondisi nyata pada suatu bisnis pakafan baik dari segi strategi pemasaran, penanganan pesanan konsumen hingga penentuan harga jual.
- b) Memperoleh pengalaman untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan teknik yang relevan sesuai dengan jurusan yang ditekuni.
- c) Mengetahui dan dapat mengikuti perkembangan ilmu dan teknologi sesuai dengan tuntutan dan perkembangan bisnis.

- d) Membina hubungan baik dengan pelaku bisnis sehingga dimungkinkan adanya pengembangan teknologi lain dibidang bisnis pakaian distro.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah langkah yang ditempuh dalam penelitian guna mencari penyelesaian masalah yang dihadapi, diantaranya:

1. Observasi

Metode ini adalah metode yang dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung di Distro DeadlyFart.

2. Dokumentasi dan Pengumpulan Data

Setelah proses observasi selesai, selanjutnya adalah dokumentasi hasil observasi dan pengumpulan data-data serta referensi yang diperlukan sebagai bahan penelitian.

3. Analisa Data

Data yang telah dikumpulkan dipelajari dan dianalisa. Dari proses ini maka akan didapatkan inti permasalahan yang dihadapi. Hasil analisa tersebut diperbandingkan dengan referensi yang relevan.

4. Pengambilan Keputusan

Dari hasil analisa data yang didapatkan maka dapat ditarik kesimpulan sistem seperti apa yang sebaiknya diimplementasikan pada obyek. Maka dimulailah proses perancangan sistem.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini disusun secara sistematis kedalam beberapa bab, dan masing-masing bab akan menjelaskan masalahnya sesuai dengan tatanan penulisan skripsi.

BAB I PENDAHULUAN

Pada BAB I ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang konsep dasar website, database MySQL, HTML, PHP, jQuery, dan AJAX.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai analisis dan perancangan sistem baru yang akan dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini mengulas tentang pengujian-pengujian sistem, implementasi, cara penggunaan sistem, dan sedikit mengenai kode program.

BAB V PENUTUP

Pada BAB V ini berisi kesimpulan dan saran-saran yang dapat dijadikan sebagai acuan pengembangan.