

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini persaingan di dunia bisnis semakin ketat. Dalam rangka memperkuat bisnisnya banyak perusahaan mempergunakan media periklanan untuk memasarkan barang dagangannya. Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat dalam beberapa tahun terakhir ini membuat beralihnya media periklanan *offline* ke media *internet*. Dengan adanya *internet* dimungkinkan membangun aplikasi berbasis *web* untuk mempromosikan suatu produk tertentu secara lebih luas.

Indominiatur merupakan toko produk miniatur dan kerajinan tangan yang berada di jalan Parangtritis km 13, Yogyakarta. Saat ini produk-produk miniatur yang ada dalam toko Indominiatur masih dipasarkan secara *offline*, sedangkan sebagai toko yang selalu ingin bergerak maju dibutuhkan media periklanan sekaligus perdagangan yang baik. Karena alasan tersebut penulis tertarik untuk mengembangkan sistem yang masih *offline* ini menjadi *online* agar pasar yang dapat diperoleh menjadi jauh lebih luas.

Electronic Commerce (E-commerce) merupakan salah satu metode baru dalam berbisnis melalui *internet*. *E-commerce* dapat menghubungkan penjual dan pembeli yang berbeda tempat untuk melakukan transaksi. Calon pembeli dapat mengetahui info mengenai produk seperti harga, model, dan warna melalui sebuah *website*.

Model-View-Controller atau *MVC* adalah sebuah metode untuk membuat sebuah aplikasi dengan memisahkan bagian data (*Model*), tampilan (*View*) dan bagian prosesnya (*Controller*). Dengan menggunakan model *MVC* ini, suatu aplikasi akan lebih mudah dipahami dan dikembangkan oleh *programmer* atau *developer* selanjutnya.

Codeigniter merupakan salah satu aplikasi *open source* yang berupa *framework* dengan model *MVC* (*Model, View, Controller*) untuk membangun *website* dinamis dengan menggunakan *PHP*. Dengan adanya *library-library* yang sudah ada didalamnya, *CodeIgniter* memudahkan *developer* untuk membuat aplikasi *web* dengan cepat dan rapi.

Dari bahasan di atas, penulis menawarkan sebuah solusi untuk memasarkan produk-produk pada toko Indominiatur secara lebih luas dengan judul "Implementasi Pemrograman PHP berbasis *Model-View-Controller* (*MVC*) pada *website E-commerce* (Studi Kasus : www.indominiatur.com)". Dengan adanya *website e-commerce* ini diharapkan pasar yang diperoleh toko Indominiatur dapat lebih luas sehingga penghasilan yang dapat diperoleh juga menjadi lebih besar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka penulis merumuskan permasalahan yang akan dihadapi sebagai berikut.

1. Bagaimana mengimplementasikan pemrograman PHP berbasis *Model-View-Controller* (*MVC*) pada *website e-commerce* www.indominiatur.com?

2. Bagaimana cara membuat website *e-commerce* supaya dapat diakses dengan nyaman di perangkat *mobile* ?

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan penelitian pada masalah yang diangkat maka dibuat batasan-batasan masalah sebagai berikut.

1. Skripsi ini diimplementasikan dengan menggunakan pendekatan terstruktur.
2. Konsep *Model-View-Controller (MVC)* pada website *e-commerce* toko Indominiatur akan diimplementasikan dengan *Framework CodeIgniter*.
3. Metode pembayaran pada sistem *e-commerce* ini baru dapat menggunakan metode transfer saja.
4. Aplikasi *mobile* pada sistem *e-commerce* ini baru diimplementasikan pada platform *Android*.
5. Aplikasi *mobile* pada sistem *e-commerce* ini baru mencakup fungsi transaksi dan *view* konten yang ditujukan untuk pelanggan saja.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tujuan antara lain sebagai berikut.

1. Bagi Penulis

Sebagai syarat kelulusan Program Strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

2. Bagi Objek Penelitian

- a. Mendapatkan sistem baru yang dapat memasarkan produk-produk dari toko Indominiatur secara lebih luas.
- b. Sebagai landasan atau dasar pemikiran pengembangan sistem *e-commerce* pada toko Indominiatur dimasa yang akan datang.
- c. Sebagai salah satu cara untuk memperoleh peningkatan citra toko di kalangan pengguna jasa *internet*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian dan penulisan skripsi ini antara lain sebagai berikut.

1. Bagi Penulis, penulis dapat memperoleh data yang dapat digunakan sebagai langkah awal untuk membuat *website e-commerce* pada toko Indominiatur dengan baik dan cepat.
2. Bagi Objek Penelitian, *website* ini dapat memasarkan produk-produk dari toko Indominiatur secara lebih luas.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1. Metode Pengumpulan Data

- a. Wawancara, yaitu pengumpulan data dengan tanggung jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang berhubungan. Dalam hal ini penjual dan calon pembeli.

- b. Studi Kepustakaan, yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengumpulan data dari buku-buku dan karya ilmiah yang berhubungan dengan skripsi ini.

2. Metode Analisa Data

Metode Analisa Data yaitu metode yang digunakan untuk melakukan analisa data yang didapatkan dari penelitian yang dilakukan, untuk diproses menjadi program aplikasi yang siap digunakan.

3. Metode Perancangan Sistem

Metode Perancangan Sistem yaitu metode yang digunakan untuk merancang sistem yang akan digunakan untuk mendukung keputusan berdasarkan berdasarkan hasil analisis data.

4. Implementasi Sistem

Implementasi Sistem yaitu hasil dari perancangan sistem yang telah dilakukan dan implementasikan dalam sebuah program yang dapat digunakan.

5. Uji Coba Sistem

Uji Coba Sistem yaitu pengujian layak atau tidak layaknya sebuah sistem untuk dipergunakan berdasarkan hasil implementasi sistem.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini antara lain sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang masalah yang mendasari pembahasan materi ini, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Pada bab landasan teori ini juga dituliskan tentang perangkat lunak yang digunakan untuk pembuatan aplikasi maupun untuk keperluan penelitian.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan analisis terhadap permasalahan yang sedang diteliti. Meliputi analisis kebutuhan terhadap sistem yang akan dibuat dan analisis kelayakan sistem yang diusulkan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba program. Pada Bab IV ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil *testing*, dan implementasinya berupa penjelasan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan akan menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah, menyimpulkan bukti-bukti

yang diperoleh dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hasil yang didapat layak untuk diimplementasikan atau tidak.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

