

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Denayu Bag adalah sebuah industri kecil yang bergerak di bidang produksi penjualan tas, asesoris dan melayani produksi tas yang masih menerapkan sistem penjualan secara konvensional. Penjualan Tas yang bersifat konvensional mengharuskan para konsumen berkunjung ke toko untuk melakukan pembelian. Hal ini tentu saja akan memakan waktu biaya yang lebih apabila toko yang dikunjungi berada jauh dari rumah. Kurangnya informasi tentang produk dan pelayanan penjualan oleh Denayu Bag maka berdampak pada tingkat penjualan dan kepuasan pelanggan.

Selama ini denayu bag di internet hanya mengandalkan promosi melalui jejaring sosial www.facebook.com/denayubag dan account twitter [@denayubag](https://twitter.com/denayubag). Namun atas desakan beberapa pelanggan denayubag yang mengharuskan memiliki website. Dengan mengakses halaman website yang lengkap dengan menu yang interaktif, tentu saja pasar denayubag menjadi lebih luas. Apabila produksi telah maksimal maka akan sempurna ketika diimbangi dengan quality control, manajemen ini sangat tepat dengan konsep website yang memudahkan manajemen.

E-commerce merupakan sistem baru bagi pelaku bisnis untuk memanfaatkan teknologi agar lebih efektif dan efisien dalam bertransaksi secara *online* dengan *website* sebagai mediana. Dari penjelasan di atas melalui aplikasi *e-commerce* sangat tepat diterapkan di Denayu Bag untuk menambah daya saing

dalam pemasaran, sehingga memudahkan konsumen untuk memperoleh informasi tentang profil dan produk Denayu Bag.

CodeIgniter merupakan framework PHP yang berisi library untuk mengerjakan tugas-tugas yang umumnya ada pada sebuah aplikasi berbasis web dengan model MVC (Model, View, Controller) untuk membangun website dinamis dengan menggunakan PHP. CodeIgniter memudahkan developer untuk membuat aplikasi web dengan cepat dan mudah dibandingkan dengan membuatnya dari awal.

Berdasarkan permasalahan yang ada dan keunggulan dari internet tentang kelebihan codeigniter, dapat diberikan sebuah solusi dengan membuat aplikasi e-commerce berbasis CodeIgniter.

Pembuatan aplikasi ini dibahas sebagai skripsi dengan judul **"ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE E - COMMERCE BERBASIS FRAMEWORK CODEIGNITER PADA DENAYU BAG BANTUL"**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang disajikan di atas sesuatu permasalahan yang sering dihadapi user dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat E-Commerce yang dapat memudahkan konsumen untuk mendapatkan informasi produk secara cepat ?
2. Bagaimana membuat website E-Commerce sehingga memudahkan konsumen melakukan pemesanan tas secara Online pada Denayu Bag?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan, untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dan karena keterbatasan penelitian maka permasalahan di batasi pada:

1. Dalam halaman utama sistem menampilkan :
 - a. Produk terbaru.
 - b. Produk lainnya.
 - c. Produk terlaris.
2. Fitur yang disertakan dalam aplikasi e-commerce ini adalah :
 - a. Manajemen Kategori.
 - b. Manajemen Produk.
 - c. Pengiriman menggunakan jasa ekspedisi (JNE dan TIKI)
 - d. Pembuatan laporan transaksi
 - e. Shopping Cart.
 - f. User management.
3. Untuk melakukan transaksi pembeli terlebih dahulu harus melakukan registrasi sebagai anggota (member).
4. Pembayaran dapat melakukan transfer via rekening sebagai media pembayaran dengan syarat bila 3 hari uang tidak di kirimkan maka barang tidak akan di kirim dan transaksi dibatalkan.
5. Software yang digunakan adalah Xampp 1.7.3 (Apache sebagai web server dan Mysql sebagai database server), Macromedia Dreamweaver 8 sebagai script editor.

6. Metode analisa dan perancangan yang di pakai adalah metoda terstruktur, yaitu dengan menggunakan UML.

1.4. Tujuan Penelittian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah :

1. Untuk membuat E-Commerce yang memudahkan konsumen mengakses informasi denayubag yakni dengan menggunakan website dengan integrasi tool framework CodeIgniter.
2. Dengan melengkapi website dengan feature pembelian online akan memudahkan admin web denayubag dalam melakukan pengolahan data pemesanan dan costumer dalam melakukan pembelian.

1.5. Manfaat Penelittian

Adapun manfaat dari pelaksanaan penelitian adalah :

1.5.1 Bagi Mahasiswa :

1. Memperoleh gelar Sarjana Komputer.
2. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
3. Untuk meningkatkan kreatifitas menciptakan suatu karya dengan memanfaatkan teknologi komputer dalam lingkup dunia internet melalui *world wide web*.
4. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan bidang teknologi informasi.

1.5.2 Bagi Akademik :

1. Menambah khasanah pustaka STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Sebagai materi evaluasi bagi pengembangan peningkatan mutu pendidikan maupun mutu lulusan di masa yang akan datang antara teori-teori yang diberikan dalam kurikulum dan yang dibutuhkan di lapangan kerja.
3. Menjalin hubungan kerja sama yang baik dengan instansi terkait yakni Denayu Bag Bantul.

1.5.3 Bagi Denayu Bag Bantul:

1. Sebagai sarana pendukung untuk memperkenalkan UKM ini kepada masyarakat luas.
2. Mengoptimalkan sistem informasi untuk mendukung promosi dan meningkatkan penjualan produk.

1.5.4 Bagi Masyarakat :

1. Memberikan pelayanan kepada masyarakat, dengan menciptakan sebuah sarana penyampaian informasi yang dapat mempermudah dalam melakukan transaksi online.
2. Dengan layanan ini diharapkan dapat memberikan gambaran secara umum, penjelasan mengenai *E-Commerce*.

1.6. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada proyek akhir ini adalah :

1. Pengumpulan Data

Tahapan ini digunakan untuk memperoleh data yang sedetail mungkin serta merangkum dasar-dasar teori yang berhubungan dengan *project*.

Cara-cara yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut :

a. Studi Pustaka

Merupakan upaya pengumpulan data dan teori melalui buku-buku, surat kabar serta sumber informasi non manusia sebagai penunjang penelitian (seperti dokumen, agenda, hasil penelitian, catatan, klipping, jurnal) yang berkaitan perancangan aplikasi e-commerce.

b. Wawancara

Metode yang langsung bertanya pada nara sumber yang terkait.

c. Mailing list dan Forum Internet

Pemanfaatan Internet untuk saling bertukar informasi, ide dan pengalaman serta tanya-jawab sehubungan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini.

d. Metode Kearsipan

Metode pengumpulan data yang diperoleh dari buku – buku atau dokumen yang berasal dari suatu objek penelitian.

2. Analisis data

Pada tahap ini data masih bersifat acak dan belum dapat diklasifikasikan.

Analisis data merupakan langkah awal untuk menentukan entitas-entitas apa saja yang akan berinteraksi dengan sistem. Dari entitas inilah data akan dikelompokkan dan akan menjadi atribut dari masing-masing entitas.

3. Perancangan Sistem

Langkah-langkah dalam perancangan sistem antara lain dengan metoda terstruktur, yaitu dengan menggunakan UML, penyusunan dimulai dari use case diagram menggambarkan perilaku dan interaksi software aplikasi, *Activity diagrams* menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, *Class Diagram* Menggambarkan berbagai objek yang terdapat dalam system, dan *Sequence diagram* yang menggambarkan interaksi antar objek di dalam sebuah system.

4. Implementasi Sistem

Implementasi sistem pada tahap ini merealisasikan sistem yang baru dikembangkan supaya nantinya sistem tersebut siap dioperasikan sesuai yang diharapkan.

5. Uji Coba Sistem

Pada tahapan uji coba, aplikasi yang berupa web akan dicoba dengan berbagai jenis *browser* dan diharapkan untuk beberapa browser yang populer halaman web tersebut tidak bermasalah. Selain itu halaman web juga akan diunggah di internet untuk menguji kelayakannya.

1.7. Sistematika Penulisan Laporan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam lima bab, masing – masing akan dirincikan masalahnya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan tentang teori atau kajian pustaka mengenai seputar website yang digunakan sebagai landasan dalam perancangan dan membahas tentang sejarah internet dan gambaran umum software dan informasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisa system lama, kebutuhan sistem yang meliputi kebutuhan system fungsional dan kebutuhan sistem non fungsional, kemudian analisa studi kelayakan yang meliputi kelayakan teknis, kelayakan operasional, dan kelayakan hukum. Selain itu pada bab ini juga dijelaskan mengenai perancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba program. Bab IV ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik. Selain itu, sebaiknya hasil penelitian juga dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu yang sejenis atau keadaan sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian beserta saran-saran yang diberikan untuk pengembangan system lebih lanjut.

