

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi¹ saat ini telah menciptakan berbagai bentuk teknologi yang dapat digunakan untuk menunjang kebutuhan manusia. Perkembangan tersebut tidak lepas dari dua hal penting yaitu teknologi komputer dan teknologi komunikasi. Dengan adanya gabungan antara teknologi komputer dan teknologi komunikasi maka manusia dapat berinteraksi jarak jauh, salah satunya dengan *go online* melalui teknologi internet.

Interconnected Network atau yang lebih populer dengan sebutan internet merupakan suatu jaringan komputer yang melibatkan jutaan komputer yang terbesar di seluruh dunia. Internet saat ini berkembang dengan sangat spektakuler dengan berbagai manfaatnya, internet juga telah memberi dampak yang sangat besar terhadap dunia bisnis pada perusahaan maupun usaha dalam pencapaian tujuan finansial bisnis tersebut.

Bisnis dalam abad informasi ini harus mampu bersaing dalam pasar yang penuh tantangan, dengan perubahan yang cepat, kompleks, global, sangat kompetitif dan terfokus pada pelanggan. Perusahaan-perusahaan harus bereaksi dengan cepat untuk menghadapi kendala dan peluang yang muncul dari

¹ Teknologi informasi adalah pembangunan dan penggunaan komputer beserta teknologi yang berbasis komunikasi untuk memproses, menampilkan dan mengatur data beserta informasinya. Ini meliputi perangkat keras dan komponennya, pembangunan perangkat lunak dan berbagai pelayanan yang berkaitan dengan komputer bersamaan juga dengan perangkat komunikasi. Jack Febrian, et.al, *Kamus Komputer dan Istilah Teknologi Informasi*. Bandung : Penerbit Informatika, 2002, hlm.223.

lingkungan bisnis baru ini salah satunya dengan strategi segmentasi komunitas internet. Segmentasi komunitas internet adalah segmentasi komunitas *online* dari orang-orang yang saling berinteraksi di internet.

Kehadiran internet telah memberikan keyakinan akan pentingnya teknologi di dalam pencapaian tujuan finansial suatu perusahaan melalui modifikasi dan efisiensi proses bisnis yaitu dengan memanfaatkan *Electronic Commerce* atau *E-Commerce*. *E-Commerce* merupakan salah satu konsep baru yang bisa digambarkan sebagai proses jual beli barang atau jasa pada *World Wide Web* di internet. *E-Commerce* kini kian digemari oleh banyak orang karena keberadaan *E-Commerce* telah terbukti kaya informasi, mampu mempertinggi promosi produk, serta mampu menyediakan layanan interaksi dengan banyak pelanggan dengan tidak terbatas oleh ruang dan waktu.

Dalam perkembangan infrastruktur *E-Commerce* khususnya website tidak hanya mengandalkan bahasa pemrograman HTML dan beberapa gambar serta informasi yang statis. Untuk itu sebuah website *E-Commerce* perlu dibuat lebih interaktif agar konsumen dapat dengan mudah melakukan transaksi. Dengan adanya website penjualan yang lebih interaktif akan memberikan suatu nilai lebih yang akan meningkatkan fungsionalitas dan fleksibilitas dari website tersebut. Terlebih pada website yang tujuan pemanfaatannya sebagai media promosi dan penjualan serta membangun citra konsumen, dimana kontinuitas dan inovasi dalam pemasaran produk-produk secara berkala dan berkesinambungan menjadi hal yang memegang peranan penting dalam tercapainya target pemasaran.

Demikian halnya dengan usaha Omah Batik, Omah Batik membutuhkan suatu website yang interaktif untuk memberikan kenyamanan dan kemudahan kepada konsumen maupun Omah Batik dalam melakukan transaksi. Omah Batik selama ini menangani pemasaran produk dengan cara pemasaran langsung tradisional, 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.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis tergerak untuk membangun website penjualan untuk usaha Omah Batik dengan lebih dinamis, interaktif dan dengan sistem transaksi yang mudah dipahami oleh pengunjung. Dengan membangun website penjualan Omah Batik menggunakan PHP dan Javascript, usaha Omah Batik akan dapat dengan mudah mendapatkan konsumen dan dapat mewujudkan interaksi yang lebih personal dari para konsumen serta dapat meningkatkan kinerja usaha dengan menyediakan layanan mandiri bagi karyawan, partner dan pelanggan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana membuat sistem pelayanan konsumen yang tidak terbatas oleh jumlah pegawai, ruang dan waktu?
2. Bagaimana memanfaatkan internet sebagai media penyampai informasi, promosi dan penjualan berbasis web?

3. Bagaimana membuat website yang dinamis dan interaktif sebagai media penjualan dan promosi untuk usaha Omah Batik?
4. Bagaimana membuat sistem transaksi online yang mudah dipahami oleh pengunjung website penjualan Omah Batik?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan dan informasi yang diperlukan, maka agar penulisan ini tidak menyimpang dari permasalahan yang dimaksud dan dapat mencapai sasaran yang diharapkan, maka yang menjadi pokok permasalahannya adalah bagaimana membuat website penjualan yang dinamis dan interaktif pada usaha Omah Batik dengan :

1. Batasan user (konsumen) yaitu :
 - a. Konsumen dapat memilih produk batik yang ada pada website dan kemudian melakukan pemesanan apabila ingin membeli produk tersebut.
 - b. Konsumen dapat melanjutkan transaksi pembelian setelah melakukan registrasi dan login sebagai user (konsumen).
 - c. Produk yang dipilih akan dimasukkan kedalam keranjang belanja atau *shopping cart* tersedia pada website dan konsumen dapat mengolah isi *shopping cart* tersebut.
 - d. Sistem pembayaran yang digunakan adalah transfer bank.
 - e. Konfirmasi pembayaran dilakukan secara *online* dengan menggunakan id pesanan.

- f. Konsumen mendapatkan nota pembelian yang isinya berupa daftar belanja produk yang dipesan / dibeli.
 - g. Barang pesanan yang dikirimkan ditujukan ke alamat pelanggan sesuai dengan alamat yang diinputkan saat pendaftaran user.
2. Batasan administrator yaitu :
- a. Mengolah semua data produk batik yang ada di dalam website Omah Batik.
 - b. Mengolah semua data pesanan dan konfirmasi pembayaran konsumen.
 - c. Administrator juga mengolah data meliputi data admin, data konsumen, halaman, testimonial pengunjung, customer support dan pengaturan web.
3. Sistem keamanan dalam melakukan transaksi penjualan dan pembelian meliputi autentikasi, otorisasi, pengauditan, kerahasiaan, integritas dan ketersediaan.²
4. 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.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah :

² Janner Simarmata, *Rekayasa Web*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2010, hlm. 379.

1. Untuk memenuhi syarat kelulusan guna mendapatkan gelar Sarjana Komputer pada jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat website penjualan untuk usaha Omah Batik.
3. Mempermudah masyarakat dalam mendapatkan informasi maupun berbelanja batik melalui media internet.
4. Memberikan informasi mengenai *e-commerce* kepada pembaca dan mahasiswa sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan dalam mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan.

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

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah 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 karyawan dan pemilik yang diberikan wewenang untuk menjawab suatu pertanyaan dan memperoleh keterangan yang dibutuhkan.

d. Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan dalam penelitian ini karena sebagian besar dokumentasi terdapat di showroom Omah Batik berupa produk yang dijual beserta laporan-laporan lain yang berkaitan dengan penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber data.

2. Pengembangan Sistem

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

a. Identifikasi Masalah

Mempelajari masalah sistem untuk mendapatkan permasalahan secara kasar. Tahap-tahap dalam identifikasi masalah yaitu mengidentifikasikan batasan, sasaran, masalah yang dihadapi pemakai, penyebab masalah, titik keputusan, pengguna akhir dan memilih prioritas penanganan masalah.

b. Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap kebutuhan sistem yaitu tahap bagaimana memahami dan menspesifikasi dengan detil apa yang harus dilakukan oleh sistem.

c. Desain

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

d. Implementasi

Pada tahap 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.

e. Pemeliharaan

Pada tahapan ini sistem secara sistematis diperbaiki dan ditingkatkan. Perbaikan yang dilakukan tingkatannya bisa sangat variatif, mulai dari memperbaiki program yang *crash* hingga berfungsi kembali sampai pada penambahan modul-modul program yang baru sebagai jawaban atas perubahan kebutuhan pengguna.

1.7 Objek Penelitian

Adapun penelitian dilaksanakan pada usaha Omah Batik yang beralamatkan di Perumahan Karangjati Indah I P6/67, Bangunjiwo, Kasihan, Bantul, Yogyakarta.

1.8 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi yang berjudul “Membangun Website Penjualan Omah Batik Bantul” mempunyai sistematika penulisan sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini penulis menguraikan hal-hal mendasar dari penulisan skripsi. Pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian yang, manfaat penelitian, metode penelitian, objek penelitian, dan sistematika penulisan.

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 ANALISIS DAN 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 IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI

Bagian 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 penulis yang tidak terlepas dari ruang lingkup penelitian.

