

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan teknologi informasi semakin pesat, seiring dengan kebutuhan manusia yang semakin bertambah dan globalisasi yang membawa dampak kepada perubahan peradaban manusia. Salah satu wujud perkembangan teknologi adalah internet. Internet merupakan wadah besar yang dapat menampung informasi apapun yang ada di dunia.

Internet berpengaruh pada segala aspek, tidak terkecuali dalam dunia perdagangan (jual-beli). Internet dapat dipakai sebagai media promosi dan pemasaran berbagai produk yang akan dijual dengan sarana berupa sebuah *website* penjualan *online* atau sering disebut dengan istilah *e-commerce*. Banyak manfaat yang di dapat dari transaksi jual- beli *online*, diantaranya memudahkan konsumen untuk membeli suatu produk tanpa harus datang langsung ke toko, memudahkan pembayaran karena dapat dilakukan melalui transfer antar rekening, *paypal*, maupun kartu kredit. Setelah melakukan pembayaran maka barang akan dikirim melalui jasa pengiriman barang yang dipercaya.

Luvshop Boutique yang menggeluti bisnis pembuatan tas telah menggunakan media *online* jejaring sosial *facebook* untuk mempromosikan dan menampilkan informasi produk. Tetapi ada beberapa kekurangan dengan memilih *facebook* sebagai media pemasaran yaitu hanya konsumen yang memiliki akun *facebook* saja yang dapat melihat informasi produk kemudian melanjutkan pemesanan melalui sms (*short message service*). Selain itu adanya komplain dari

konsumen jika terjadi keterlambatan pengiriman barang akibat jadwal pembuatan barang yang tidak sesuai. Hal ini terjadi karena konsumen tidak mendapatkan informasi *progress* pembuatan dari tas yang dipesan, sehingga konsumen tidak bisa memantau sampai sejauh mana tas tersebut dibuat.

Berdasarkan permasalahan diatas, diperlukan sebuah *e-commerce* dengan fitur pengelolaan informasi produk, pemesanan tas, pembelian tas, pengolahan data konsumen, dan *peng-update-an* informasi pembuatan tas. Luvshop Boutique memerlukan sebuah *e-commerce* yang memiliki fasilitas pemesanan, pembelian dan dapat *mengupdate* proses pembuatan tas. Dengan alasan tersebut di atas maka saya mengambil topik skripsi dengan judul "**Implementasi PHP dan MySQL ke dalam E-Commerce Luvshop Boutique**".

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : "Bagaimana mengimplementasikan PHP dan MySQL ke dalam *E-Commerce* Luvshop Boutique sebagai sarana untuk menampilkan informasi produk, pengolahan data pemesanan, pembelian dan *progress* produk?".

1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi pembahasan , maka batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada :

1. Manajemen data meliputi pengolahan data konsumen, data produk, data pemesanan, data pembelian dan data *progress*.
2. Proses pembayaran dilakukan melalui transfer antar rekening bank.
3. Terdapat fitur konfirmasi pembayaran yang diisikan oleh konsumen.

4. Tidak membahas tentang keamanan web.

Adapun perangkat lunak yang digunakan dalam membuat aplikasi *e-commerce* ini adalah:

1. Sistem operasi Microsoft Windows 7.
2. Adobe Photoshop CS3 sebagai *image editor*.
3. Macromedia Dreamweaver CS3 sebagai *web editor*.
4. Paket XAMPP yang berisi *web server* apache, *database* MySQL dan *PHP*.
5. Mozilla Firefox sebagai *web browser*.

1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Adapun Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan program Strata-1 Sistem Informasi pada STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Membantu menyediakan sebuah *e-commerce* untuk LuvShop Boutique sebagai media penjualan *online*.
3. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di STMIK Amikom Yogyakarta.

Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Bagi penulis
Mengembangkan kemampuan untuk membangun sebuah *e-commerce*.
2. Bagi LuvShop Boutique
Mampu membantu pihak toko dalam mengelola informasi produk, proses pemesanan, pembelian serta *progress* produk.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan data

Metode yang digunakan penulis untuk mendapatkan data dalam penulisan skripsi ini adalah:

1. Metode Observasi

Penelitian yang dilaksanakan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti untuk mengetahui gambaran-gambaran yang jelas tentang permasalahan yang akan diteliti.

2. Metode wawancara

Mengadakan tanya jawab langsung yang berdasarkan pada tujuan penelitian dengan objek yang diteliti untuk memperoleh data yang konkrit dan lengkap sebagai bahan analisa dan penelitian.

3. Metode Studi Pustaka

Penulisan ini mengacu kepada berbagai sumber referensi diantaranya buku-buku yang berhubungan dengan judul skripsi ini dan internet.

4. Metode Dokumentasi

Pengumpulan bahan penelitian berupa *hard file* dan *soft file* dari objek penelitian. Bahan tersebut berupa data-data produk.

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan pada penelitian ini adalah model *waterfall*. Model ini adalah model klasik yang bersifat sistematis,

berurutan dalam membangun *software*. Adapun tahapan-tahapan dalam model *waterfall* adalah sebagai berikut :

1. Analisis dan definisi kebutuhan.
2. Desain sistem dan perangkat lunak.
3. Implementasi dan *unit testing*.
4. Integrasi dan pengujian sistem.
5. Operasi dan pemeliharaan.

1.6 Sistematika Penulisan

Guna mempermudah pemahaman dan pembahasan terhadap permasalahan yang akan diangkat dan diteliti, pembahasan ini akan dibagi atas 5 bab, yaitu :

BAB I : Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II : Landasan Teori

Menjelaskan tentang konsep dasar *website*, internet, *e-commerce*, arsitektur sistem, teori dasar basis data, pemodelan sistem, langkah-langkah pengembangan sistem, bahasa pemrograman PHP, serta teori-teori *software* yang digunakan.

BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem

Berupa analisis mengenai kasus yang diteliti meliputi analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, setelah itu

dilanjutkan dengan perancangan sistem meliputi perancangan proses, perancangan basis data dan perancangan antar muka.

BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Membahas tentang implementasi dari rancangan sistem yang dikembangkan, pengujian sistem melalui *whitebox testing* dan *blackbox testing*, hasil yang diperoleh saat proses berlangsung dan hasil akhir.

BAB V : Penutup

Menyampaikan kesimpulan berdasarkan hasil dari rumusan masalah dan saran terhadap objek penelitian.

