

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi memang telah menjadi kebutuhan di hampir semua bidang kehidupan, hal ini ditandai dengan berkembangnya penggunaan komputer hampir diberbagai bidang seperti pendidikan, hiburan, pemerintahan, layanan masyarakat, dan terlebih lagi di bidang perniagaan. Perkembangan ini didukung oleh perubahan hardware dan software komputer yang terus meningkat demi memudahkan manusia dalam mengakses dan memproses informasi lebih cepat, akurat, dan efisien.

Perkembangan teknologi informasi berbanding lurus dengan berkembangnya internet. Di berbagai kalangan, banyak orang yang bekerja di bidangnya untuk memanfaatkan media internet sebagai sarana untuk mengembangkan usahanya, termasuk orang yang bergerak di bidang jual beli atau yang lebih dikenal dengan istilah *E-Commerce (Electronic Commerce)*. *E-Commerce* merupakan suatu proses jual beli barang dan/atau jasa menggunakan web pada media internet¹.

Banyak para penjual menggunakan media internet sebagai sarana untuk menjual barang dagangannya, bisa melalui jejaring sosial, ataupun menggunakan

¹ Jae K. Shim, Anique A. Qureshi, Joel G. Siegel, Roberta M. Siegel, *The International Handbook of Electronic Commerce*, (Chicago, The Glenlake Publishing Company, Ltd, 2000), h. 1.

web sendiri. Banyak pula website toko online yang dibuat dengan tingkat kebutuhan penjual yang tinggi, namun website tersebut untuk penjual yang usahanya berada di tingkat menengah ke atas. Untuk menjangkau para penjual yang usahanya berada di tingkat menengah ke bawah, maka dibuatlah website toko online yang sederhana, ringan, namun cukup handal dalam memenuhi kebutuhan sang penjual.

DISouvenir merupakan sebuah usaha yang bergerak di bidang penjualan cendera mata untuk sekedar buah tangan atau untuk pernikahan secara online, khususnya cendera mata khas Yogyakarta. Berbagai macam cendera mata yang dijual, seperti gantungan kunci, dompet, miniatur alat musik, gelang, handuk mini, tas, tempat tissue, baju batik, sandal batik, potongan kuku, cermin & sisir, tempat lipstik & bedak, tempat pensil, tempat ponsel, dan kipas. Usaha penjualan cendera mata online ini awalnya menggunakan blog WordPress.com sebagai platform, sehingga dirasa kurang handal untuk sebuah toko online.

Dari uraian di atas, maka diangkatlah judul **“Analisis dan Pembuatan Website E-Commerce dengan Menggunakan Framework CodeIgniter”** dalam penyusunan skripsi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka perumusan masalah yang muncul adalah:

1. Bagaimana cara membantu pelanggan yang ingin membeli cendera mata khas Yogyakarta dengan lebih mudah dan lebih cepat? Dengan sistem yang

sekarang, yaitu melalui blog, fitur yang ada hanya menampilkan gambar produk yang dijual dan proses pemesanan masih menggunakan layanan SMS. Bentuk pelayanan seperti ini dirasa kurang lengkap dan menyusahkan pembeli yang masih harus melakukan sms untuk memesan.

2. Bagaimana merancang *website e-commerce* DJSouvenir yang sesuai dengan kebutuhan dalam penjualan? Mengingat kebutuhan dari penjual yang menginginkan sistem yang memiliki fitur yang lengkap dan handal seperti penentuan biaya pengiriman dan pemilihan bank untuk proses transfer, namun ringan dan sederhana.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah bertujuan untuk memberikan pembahasan dan arah yang lebih jelas untuk meneliti dan menentukan metode apa yang digunakan, maka dalam hal ini haruslah membatasi ruang lingkup mengenai pembuatan *website e-commerce* ini pada perihal sebagai berikut:

1. Pengunjung dapat mengetahui informasi barang-barang apa yang dijual secara *up to date*.
2. Pengunjung dapat menentukan alamat tujuan pengiriman barang yang akan dibeli, apakah sama dengan data pengunjung yang sudah mendaftar sebelumnya atau dengan data yang berbeda.

3. Pengunjung dapat memilih jasa pengiriman yang akan digunakan dalam proses pengiriman barang, yang nantinya akan berhubungan dengan ongkos kirim sesuai dengan alamat yang dipilih.
4. Untuk pembayaran sementara hanya melayani transfer atau secara langsung bagi pengunjung yang berdomisili di Yogyakarta. Untuk proses transfer pengunjung dapat memilih bank apa yang akan digunakan.
5. Untuk masalah pajak tidak akan dibahas mengingat usaha yang dilakukan merupakan usaha kecil menengah.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dari perancangan dan pembuatan *website e-commerce* ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan website toko online yang sederhana, ringan, namun cukup handal dalam memenuhi kebutuhan penjual, dengan tidak mengesampingkan unsur *user friendly* terhadap pengunjung.
2. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program strata I (S1) pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Untuk menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari adanya pembuatan skripsi ini antara lain:

1. Bagi pengunjung, mendapatkan kemudahan dalam membeli cendera mata melalui website ini.
2. Bagi DJSouvenir, dapat memberikan pelayanan dalam penjualan secara online dengan fitur yang lebih lengkap dari sebelumnya.
3. Bagi penulis, dapat menerapkan ilmu yang didapat selama mengikuti perkuliahan secara praktis dalam membantu masyarakat pada dunia kerja.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

Merupakan metode pengumpulan data dan teori melalui buku-buku dan media cetak lainnya (seperti dokumen, agenda, hasil penelitian, catatan, klipping, jurnal) yang relevan dan berkaitan dengan pembuatan aplikasi berbasis web sebagai penunjang penelitian

2. Wawancara

Merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab kepada narasumber, dalam hal ini yaitu pemilik usaha.

3. Forum Internet

Merupakan metode pengumpulan data melalui media internet, dengan saling bertukar informasi, tanya jawab, atau mencari informasi melalui situs-situs tertentu yang berhubungan dengan permasalahan dalam penelitian.

Sedangkan metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi adalah menggunakan metode perancangan perangkat lunak waterfall, dengan tahapan seperti berikut:

1. Analisa kebutuhan
2. Desain
3. Implementasi
4. Pengujian
5. Pemeliharaan

1.7 Sistematika Penulisan

Berdasarkan metode yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini maka dapat dirumuskan sistematika penulisan sebagai kemudahan dalam memahami isi skripsi ini. Berikut sistematika penulisan yang dapat dirumuskan:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan

sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan dasar-dasar teori yang akan dipergunakan sebagai landasan utama penelitian dan pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang teknik analisis dan desain yang digunakan dalam pembangunan sistem.

BAB IV IMPLEMETASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang tahap tahap pembuatan dari sistem yang akan dibangun.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran yang diberikan untuk perbaikan dan perkembangan sistem sehingga menjadi lebih baik dan bermanfaat.