

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sangat mempengaruhi semua pekerjaan agar dituntut untuk dapat menyelesaikan permasalahan dengan cepat, tepat, dan akurat serta dapat menghasilkan suatu hasil yang baik dan berkualitas. Untuk itu diperlukan sumber daya yang benar-benar berkualitas juga mempunyai wawasan yang luas. Di samping itu, sumber daya yang berkualitas, maju produktif, dan professional sangat diperlukan juga sebagai sarana dan prasarana penelitian dan pengembangan yang memadai sebagai salah satu contohnya adalah komputer. Sekarang ini komputer tidak hanya sebagai pengolahan data tetapi sudah merupakan pusat dari berbagai proses kegiatan.

Headway merupakan salah satu toko di kota Yogyakarta yang bergerak di bidang konveksi kaos. Namun, dengan sistem yang berjalan sekarang, masih banyak masalah yang terjadi pada pihak konsumen terutama yang berada di luar kota Yogyakarta. Headway selama ini belum memiliki media khusus untuk memperluas pemasaran dan pencatatan laporan transaksi penjualan masih dilakukan manual hanya dengan menggunakan tanda bukti transaksi yang ada dan konsumen masih harus langsung datang ke konveksi apabila ingin mendapatkan informasi produk dan hendak memesan kaos, serta konsumen harus menghubungi Konveksi Headway melalui sms/telepon jika ingin mengetahui perkembangan pemesanannya.

Berdasarkan pada permasalahan-permasalahan di atas, maka diperlukan sebuah aplikasi *e-commerce* yang menyediakan fasilitas-fasilitas seperti : katalog produk yang berisi gambar dan informasi produk, dan konsumen dapat mengetahui informasi proses pemesanan kaos, serta dapat membuat laporan transaksi penjualan perbulan. Sehingga aplikasi ini diharapkan akan dapat membantu pihak Konveksi Headway untuk memperluas pemasaran dan membuat laporan transaksi penjualan per bulan. Juga dapat membantu pihak konsumen yang ingin mendapatkan informasi, dan memesan kaos tanpa harus datang langsung ke toko, serta mengetahui perkembangan pesannya tanpa harus menghubungi Konveksi Headway via sms/telepon.

Mengingat adanya permasalahan yang ditimbulkan oleh sistem lama maka penulis menuangkan ide tersebut untuk dijadikan sebuah penelitian dengan tema: “Analisis dan Perancangan Website E-Commerce Pemesanan Kaos (Studi Kasus Konveksi Headway)” serta mencoba memberikan masukan bagi Konveksi Headway berupa pembuatan sistem baru dengan menggunakan aplikasi *e-commerce*.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang diuraikan penulis menjelaskan permasalahan yang ada yaitu :

1. Bagaimana membuat sistem pemesanan yang komunikatif dan informatif?

2. Bagaimana membuat aplikasi *e-commerce* agar dapat memfasilitasi konsumen yang hendak memesan produk dan mengetahui perkembangan pesannya?
3. Bagaimana membuat aplikasi *e-commerce* yang dapat menghasilkan laporan transaksi penjualan bulanan?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Sistem memberikan informasi harga dan jumlah produk yang dijual.
2. Pemesanan dapat dilakukan jika telah menjadi member atau pelanggan.
3. Metode pembayaran dengan cara transfer uang melalui atm atau bank ke rekening yang telah ditentukan.
4. Pembuatan dengan bahasa pemrograman PHP menggunakan framework CI (*codeigniter*) dan MySQL.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun website e-commerce pemesanan kaos pada Konveksi Headway.

Tujuan dari penelitian yang akan dilakukan ada sebagai berikut :

1. Memberikan kemudahan kepada konsumen dalam mendapatkan informasi maupun dalam memesan produk yang dijual oleh Konveksi Headway.

2. Media informasi penjualan produk akan lebih komunikatif dan informatif.
3. Memberikan kemudahan dalam pengolahan data transaksi serta pembuatan laporan pemesanan.

1.5 Metode Penelitian

Dalam penulisan Skripsi ini, menggunakan beberapa metodologi yang bertujuan untuk mempermudah pembuatan dan perancangan sistem yang baru sebagai berikut :

1.5.1 Objek Penelitian

Objek penelitian dilakukan pada Konveksi Headway yang beralamat di Ds. Pandes RT02 Jetis, Panggungharjo, Bantul, Yogyakarta.

1.5.2 Metode Pengumpulan Data

Merupakan metode yang digunakan peneliti dalam melakukan analisis data dan menjadikannya informasi yang akan digunakan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi.

1.5.2.1 Metode Observasi

Metode observasi yaitu cara pengumpulan data dengan pengamatan dan pencatatan dokumen-dokumen produk yang ada untuk pembuatan aplikasi.

1.5.2.2 Metode Wawancara

Metode wawancara yaitu cara pengumpulan data dengan melakukan Tanya jawab langsung dengan pihak personalia Konveksi Headway.

1.5.2.3 Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan yaitu cara pengumpulan data dengan menggunakan sumber-sumber yang diperoleh dengan literature atau buku-buku dan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan obyek penelitian. Teknik ini sangat diperlukan untuk menunjang kelengkapan data.

1.5.3 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan untuk pengembangan sistem adalah SDLC (Jogiyanto, 2008). Tahap-tahap pengembangannya adalah:

1.5.3.1 Identifikasi Kebutuhan

Kegiatan yang digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan perangkat yang digunakan dan penetapan pola rancangan kerja yang meliputi membuat arsitektur sistem *e-commerce* pada produk kaos yang akan digunakan dan mengidentifikasi masalah dan sumber masalah mengenai pembuatan aplikasi *e-commerce* pada produk kaos.

1.5.3.2 Analisis

Pada tahap ini menentukan jenis sistem yang tepat dan dapat menjawab persoalan yang dihadapi oleh Konveksi Headway serta menentukan prioritas penanganan masalah tersebut ditinjau dari berbagai tipologi sistem.

1.5.3.3 Desain

Pada tahap ini menyiapkan dan menyusun sistem baru, kemudian mengembangkan secara tertulis. Adapun kegiatan yang dilakukan meliputi

merancang sistem dengan menggunakan DFD, ERD, Relasi Tabel, Struktur Tabel dan Rancang *user interface*.

1.5.3.4 Implementasi

Pada tahap ini membuat *e-commerce* pada produk kaos dengan bahasa pemrograman PHP menggunakan framework Codeigniter dan MySQL.

1.5.3.5 Uji Coba Program (*Testing*)

Metode testing dilakukan dengan menggunakan metode white-box testing dan black-box testing sebagai perbaikan dan pengukuran kualitas aplikasi informasi pembayaran yang akan dibangun, dengan mencari kemungkinan kesalahan (error) yang ada pada program untuk selanjutnya dilakukan evaluasi dan memperbaiki kesalahan yang terjadi.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pemahaman tentang penelitian ini, maka pembahasan akan dibagi dalam beberapa bab sesuai dengan pokok permasalahannya, yaitu:

BAB I. PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, maksud penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Mendeskripsikan mengenai tinjauan pustaka dan berisi tentang pembahasan atau penjelasan dari landasan teori dalam penelitian, seperti internet, e-commerce, codeigniter, bahasa

pemrograman, web server dan web browser, pemodelan data, metode analisis sistem, konsep basis data, metode pengembangan, dan metode testing.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Tinjauan umum tentang obyek yang digunakan dan menjelaskan tentang analisis kebutuhan sistem serta perncangan sistem yang akan dijalankan.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menguraikan lebih rinci mengenai sistem pemesanan kaos mulai dari perancangan pada bab sebelumnya dan pembahasan output yang ditampilkan dari software yang digunakan.

BAB V. PENUTUP

Membuat kesimpulan dan saran dari Analisis dan Perancangan Website E-Commerce Pemesanan Kaos pada Konveksi Headway.

DAFTAR PUSTAKA