

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat cepat membuat manusia semakin mudah dalam melakukan berbagai hal. Perkembangan ini melaju sangat pesat setelah kemunculan internet. Internet memberikan ide baru bagi pebisnis dalam memperdagangkan dagangannya yang sering disebut dengan e-commerce [1].

E-Commerce merupakan salah satu aplikasi yang banyak digunakan saat ini. Tata menjelaskan bahwa, Electronic Commerce (E-commerce) adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik. E-commerce dapat melibatkan tranfer data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis. Penyajian informasi menggunakan e-commerce lengkap, jelas dan terpercaya dibandingkan menggunakan media layanan lain dalam mempromosikan barang/produk kepada konsumen [2]. Toko Garp Mustache mengalami kendala dalam bidang pemasaran produk. Keterbatasan jumlah karyawan toko yang terbatas ini menyebabkan kurang maksimalnya pelayanan yang diberikan toko kepada konsumen yang datang. Serta kurangnya promosi pada produk juga menjadi sebab dari keterbatasan karyawan yang ada pada toko untuk meningkatkan penjualan. Sehingga konsumen yang berbelanja pada toko Garp Mustache hanya terbatas dikota Purworejo. Pendataan barang pada toko juga kurang optimal karena karyawan toko melakukan pendataan setiap akhir bulan kemudian memutuskan penambahan barang baru untuk ditoko.

Kondisi ini menyebabkan seringnya ketersediaan produk pada toko kosong yang dapat menyebabkan kurangnya minat konsumen untuk berbelanja ditoko.

Adanya masalah tersebut melatar belakangi peneliti untuk membuat sebuah sistem penjualan berbasis web. Dalam penelitian ini, peneliti akan membangun sebuah sistem informasi penjualan berbasis web pada Garp Mustache menggunakan framework CodeIgniter dengan kerangka kerja PHP model MVC (Model, View, Controller). Dengan CodeIgniter maka pembangunan sistem akan lebih cepat daripada membuatnya dari nol (native). Pengembangan sistemnya pun lebih mudah jika sewaktu-waktu akan ada pembaruan sistem ataupun penambahan fitur.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang akan diteliti adalah sistem penjualan online yang masih dilakukan secara manual oleh toko melalui media social, sehingga mengakibatkan kurangnya minat pembeli untuk bertransaksi secara online di toko Garp Mustache. Dalam mengatasi permasalahan diatas, maka diperlukan sebuah sistem informasi berbasis web yang dapat memudahkan pembeli maupun pemilik toko dalam melakukan transaksi secara online.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah pada penelitian ini :

1. Software yang digunakan dalam pembuatan sistem ini sebagai berikut :
 - 1) Sublime Text untuk Text Editor
 - 2) MySQL untuk Database
 - 3) Apache untuk Web Server

- 4) Codeigniter untuk Framework
2. Hardware yang digunakan menggunakan perangkat yang terhubung dengan internet dan bisa bekerja melalui web browser.
3. Transaksi bisa dilakukan jika sudah mendaftar menjadi member.
4. Pembayaran dilakukan melalui tranfer antar bank dengan konfirmasi manual.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud penelitian antara lain :

1. Prasyarat untuk menyelesaikan Pendidikan Strata I di Universitas Amikom Yogyakarta
2. Menambah wawasan dan ilmu peneliti dalam menulis karya ilmiah, Bahasa pemrograman, dan bisnis.
3. Mengembangkan pola pikir yang kritis dan berwawasan luas.
4. Menerapkan kemampuan yang telah dipelajari dan mempelajari pengetahuan baru pada perancangan sistem ini dengan menggunakan framework CodeIgniter.

Adapun tujuan penelitian antara lain :

1. Memberi kemudahan bagi pemilik usaha/toko dalam hal promosi dan pengolahan data yang berkaitan dengan transaksi.
2. Mengembangkan sistem informasi penjualan agar dapat meningkatkan kinerja pelayanan transaksi secara online pada toko Garp Mustache.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat bermanfaat pada beberapa hal :

1. Bagi Pemilik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk karyawan dalam mengolah data penjualan, pembelian, dan pemesanan sehingga dapat mempermudah dalam merekap dan pembukuan. Keamanan sistem juga menjadi lebih baik.

2. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman nyata dan ilmu dalam menganalisis dan merancang sistem informasi penjualan berbasis web dengan menggunakan framework.

3. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta

Penelitian ini dapat memberikan gambaran awal atau sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya sehingga dapat menjadi tolak ukur dalam pemecahan suatu masalah.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung aktifitas yang ada pada Garp Mustache.

2. Wawancara

Pengumpulan data yang dilakukan dengan tanya jawab secara langsung dengan pemilik Garp Mustache mengenai proses penjualan yang ada pada Garp Mustache.

3. Studi Pustaka

Pengumpulan data atau informasi dengan cara mengumpulkan bahan-bahan dari berbagai macam buku, jurnal, dan media online yang kemudian dikaji lebih lanjut untuk membahas proses penelitian.

1.6.2 Metode Analisis

1. Analisis PIECES

Tujuan dari analisis PIECES (Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Services) mengoreksi atau memperbaiki sistem, mengidentifikasi masalah yang dihadapi, kemudian dideskripsikan. Sehingga akan diperoleh beberapa hal yang dapat digunakan untuk menyimpulkan masalah-masalah yang dihadapi oleh sistem lama secara jelas dan spesifik. Dari hasil analisis tersebut akan dirumuskan berbagai usulan atau perbaikan untuk membantu perancangan sistem yang lebih baik lagi [3].

2. Analisis Kebutuhan Sistem

Menentukan langkah kebutuhan sistem adalah langkah penting dalam perancangan sistem. Kebutuhan sistem bisa diartikan sebagai pernyataan apa yang harus dikerjakan oleh sistem atau pernyataan yang harus dimiliki oleh sistem. Untuk mempermudah analisis sistem dalam menentukan

kebutuhan secara lengkap, kebutuhan analisis sistem dibagi menjadi dua macam analisis yaitu :

1) Analisis Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional adalah jenis kebutuhan yang berisi proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem. Kebutuhan fungsional juga berisi informasi apa saja yang harus ada dan dihasilkan oleh sistem.

2) Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non fungsional adalah kebutuhan yang berisi properti pelaku yang dimiliki oleh sistem.

1.6.3 Metode Perancangan

Ada beberapa metode perancangan yang digunakan :

1. Perancangan menggunakan UML dan Unified Modelling Language (Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram, dan Sequence Diagram).
2. Perancangan Database yang sesuai dengan kebutuhan sistem.

1.6.4 Metode Pengembangan

Dalam melakukan pengembangan website ada beberapa tahapan yang dilakukan yaitu :

1. Perancangan sistem dengan cara mendokumentasikan, menspesifikkan, dan menggambarkan kebutuhan sistem perangkat lunak dengan menggunakan UML atau Unified Modelling Language.
2. Pembuatan Database.
3. Pembuatan Interface.

4. Koneksi antara Database (Model) dan Interface (View).

1.6.5 Metode Implementasi

Pada metode ini dilakukan pembuatan website pada Garp Mustache menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL serta dirancang dengan Framework CodeIgniter.

1.6.6 Metode Pengujian

Metode untuk menguji sistem yang digunakan peneliti adalah Black Box, White Box, dan System Usability Scale (SUS). Mengevaluasi dari tampilan (interface), mengevaluasi secara detail dan langsung dari Source Code Program.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan ini terdiri dari 5 bab yang dirangkaikan dan disusun agar penyajian skripsi ini dapat mempermudah pemahaman terhadap isi. Susunan sistematika penulisan ini adalah sebagai berikut.

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menguraikan tentang teori atau istilah yang digunakan dalam penulisan skripsi, mencakup tentang tinjauan pustaka yang berhubungan dengan keperluan penelitian dan pembuatan website. Teori diperoleh dari berbagai referensi yang terpercaya untuk dijadikan dasar melakukan penyusunan skripsi ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini berisi tentang proses dari tahapan awal sebelum pembuatan sistem berupa analisis dan beberapa rancangan yang dilakukan oleh peneliti.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi tentang penerapan dan pembahasan dari perancangan website yang dibuat, meliputi Souce Code program, Database, User Interface, dan Testing program untuk menguji apa yang dihasilkan program.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan yang didapat dari proses penelitian ini, dan saran untuk pengembangan aplikasi berbasis website selanjutnya dimasa yang akan datang.

