

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Internet merupakan suatu media yang sudah tidak asing dan memiliki banyak fungsi. Saat ini penggunaan internet yang menjurus kepada *cyberspace* terlihat akan mendominasi seluruh kegiatan diatas bumi dan secara umum akan berubah menjadi alat untuk persaingan antara perusahaan satu dengan yang lainnya.

Evolusi yang terjadi pada internet merupakan satu fenomena yang paling menarik dalam kemajuan teknologi yang terjadi sekarang. Satu aspek yang boleh dibilang utama dalam evolusi ini adalah munculnya *E-commerce (Electronic Commerce)* dalam lingkungan bisnis. *E-commerce* mengubah hampir semua kegiatan transaksi jual-beli sampai periklanannya. Dengan lahirnya *e-commerce* ini memudahkan konsumen untuk melakukan transaksi jual-beli dengan siapapun dan dimanapun.

SOETEDJA merupakan suatu perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan pomade dan vaporize. Produk yang dijual di Soetedja terdiri dari produk *handmade* buatan sendiri, produk lokal Indonesia, dan produk *inport* dari luar negeri. Produk-produk baru yang datang ke toko selalu di perbaharui setiap saat.

Sistem penjualan yang digunakan di SOETEDJA sejak awal berdiri sampai saat ini masih menggunakan cara penjualan lama, yaitu dengan datang langsung ke toko atau datang ke acara pameran yang diikuti oleh SOETEDJA. Padahal toko ini sering menerima order dari rekan SOETEDJA di luar daerah Yogyakarta, sehingga untuk melayani pembelian dari luar daerah sedikit lebih merepotkan. Cara mengiklankan produk-produknya hanya mengandalkan media sosial seperti facebook, instagram, dan BBM, sehingga lingkup penjualannya

kurang luas karena hanya berkembang di daerah sekitar dan orang-orang yang tergabung dalam media sosial SOETEDJA saja.

Solusi yang tepat untuk mengembangkan bisnis penjualan di SOETEDJA yaitu dengan *E-commerce*. *E-commerce* merupakan suatu transaksi jual beli yang dilakukan tanpa pertemuan langsung antara penjual dan pembeli. Transaksi ini dilakukan melalui internet dengan perantara sebuah website *E-commerce*. Keuntungan dengan adanya website *E-commerce* ini dapat memperluas cakupan penjualan produk SOETEDJA karena orang dari manapun dapat melakukan pembelian di SOTEDJA tanpa datang langsung ke toko. Keuntungan lain yaitu sebagai media promosi produk-produk terbaru dan kegiatan terbaru SOETEDJA seperti keikutsertaan dalam sebuah pameran dll.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis membangun website *E-commerce* untuk meningkatkan penjualan dan sebagai media promosi untuk SOETEDJA. Dari penelitian ini penulis mengangkat judul **“MEMBANGUN WEBSITE E-COMMERCE DI SOETEDJA SHOP YOGYAKARTA”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang dialami oleh toko SOETEDJA dalam hal penjualan dan informasi, maka permasalahan yang akan dikaji pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang website *E-commerce* yang memudahkan pelanggan melakukan transaksi dan mendapatkan informasi produk baru.
2. Bagaimana menampilkan informasi produk yang lengkap kepada pelanggan.

## **1.3 Batasan Masalah**

Website *E-commerce* merupakan media informasi dan transaksi jual-beli yang dilakukan secara *online*, namun pada penerapannya akan berbeda sesuai

dengan permasalahan yang di hadapi. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka diberikan batasan masalah dalam pembuatan website ini, yaitu :

1. Sistem yang dibuat hanya sebagai media informasi kegiatan SOETEDJA dan transaksi jual beli produk secara *online*.
2. Website ini dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML, PHP, CSS javascript, dan SQL.
3. Program yang digunakan untuk merancang website ini adalah Sublime Text, XAMPP, dan Bootstrap.
4. Pembayaran dilakukan melalui transfer ke nomor rekening SOETEDJA yang telah dicantumkan di website, tidak menggunakan kartu kredit. Konfirmasi pembayaran dapat dilakukan melalui website.
5. Pengiriman hanya menggunakan jasa ekspedisi JNE.
6. Pengiriman barang hanya ke kota-kota besar di Indonesia.
7. Pada perancangan sistem ini tidak termasuk laporan keuangan per periode apapun.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang di hadapi SOETEDJA, maka maksud dari penelitian ini adalah membangun website *E-commerce* di SOETEDJA. Adapun tujuan dari pembangunan website *E-commerce* ini adalah :

1. Membuat website sebagai media informasi dan penjualan di toko SOETEDJA.
2. Memudahkan pelanggan dan rekan SOETEDJA mendapatkan informasi produk baru dan kegiatan SOETEDJA, serta melakukan transaksi dengan SOETEDJA.
3. Memperluas area pemasaran untuk menambah jumlah pelanggan.

## **1.5 Metode Penelitian**

Metode penelitian sangat diperlukan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam melakukan penelitian, yaitu untuk menemukan masalah dan menyelesaikan masalah. Adapun penulis dalam hal ini menggunakan metode penelitian sebagai berikut :

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode ini digunakan untuk membantu mendapatkan data-data yang diperlukan serta informasi mengenai masalah yang dihadapi untuk selanjutnya di analisis. Penulis dalam hal pengumpulan data menggunakan metode :

#### **1.5.1.1 Observasi**

Dalam metode observasi penulis melakukan pengamatan langsung di toko SOETEDJA untuk melihat masalah yang dihadapi untuk mengetahui sistem yang dibutuhkan.

#### **1.5.1.2 Wawancara**

Dalam metode ini penulis melakukan tanya jawab seputar toko SOETEDJA dengan pemiliknya dan beberapa pelanggan untuk mengetahui sistem yang diinginkan.

#### **1.5.1.3 Studi Pustaka**

yaitu dengan melakukan pengumpulan bahan-bahan yang berkaitan dengan judul skripsi penulis melalui buku-buku perpustakaan dan mencari referensi berkaitan dengan desain, perancangan dan pemrograman website di internet.

### 1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis digunakan untuk mengetahui kelemahan sistem lama dan kebutuhan sistem baru yang akan dibuat. Dalam penelitian ini penulis melakukan pengamatan kegiatan transaksi pada objek dan akan menggunakan metode analisis PIECES.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Metode ini digunakan penulis untuk membuat rancangan sistem baru yang mencakup perancangan basis data dan pemodelan sistem dengan UML (*Unified Modeling Language*) dalam menyelesaikan permasalahan yang ada.

### 1.5.4 Metode Pengembangan

Dalam metode pengembangan penulis akan memaparkan tahap-tahap dalam pembuatan sistem baru, mulai dari pembuatan database, pembuatan interface, dan pembuatan koneksi antar database.

### 1.5.5 Metode Testing

Metode ini digunakan untuk menguji coba sistem yang telah dibuat agar sesuai dengan keinginan dan kebutuhan yang diperlukan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan *white box testing* dan *black box testing*.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan penelitian ini diuraikan dalam beberapa bab dan sub bab yang tersusun sebagai berikut :

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, serta sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang landasan teori yang menjadi dasar pengetahuan untuk perancangan dan pembuatan website e-commerce serta teori yang berhubungan dengan pemrograman internet.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi analisa sistem manual yang sudah ada dan gambaran sistem baru yang akan dibuat.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang implementasi sistem baru, serta menguraikan pembahasan dan analisa program baru yang telah dibuat.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan serta saran di dapat selama proses penelitian.