

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era *globalisasi* saat ini, penggunaan *internet* tentunya memudahkan masyarakat untuk mengakses dimanapun, kapanpun dan apapun. Memanfaatkan media sosial untuk memasarkan barang – barang jualan mereka. Indonesia merupakan pasar terbesar e-commerce di Asia Tenggara. Pada 2018 total transaksi (Gross Merchandise Value) e-commerce di Asia Tenggara mencapai US\$ 23,3 miliar atau sekitar Rp 328,4 triliun, 52% transaksi berasal dari Indonesia senilai Rp 172 triliun (US\$ 12,2 miliar). Beberapa startup asal Indonesia yang memimpin pasarnya sendiri diantaranya merupakan Tokopedia dan Bukalapak sebagai aplikasi e-commerce dengan pengguna aktif bulanan paling banyak pada kuartal I-2019.

Bukalapak pada tahun 2014 telah mengakomodasi transaksi bernilai lebih dari Rp 1 triliun. Hingga awal tahun 2020, Bukalapak telah memiliki 450.000 penjual. Sedangkan Tokopedia pada tahun 2019 memiliki 300.000 penjual aktif yang melayani 6 juta produk setiap bulannya. Pendanaan terakhir yang diperoleh sebesar \$100 juta (sekitar Rp 1,2 triliun pada saat itu). Kelebihan dari 2 aplikasi e-commerce tersebut yaitu memiliki desain yang sederhana. Selain itu keduanya menghadirkan fitur keamanan transaksi untuk penjual dan pembeli. Terdapat banyak sekali metode pembayaran salah satu diantaranya jika pembeli tidak memiliki rekening seperti melalui alfamart, indomart dan kantor pos. Banyak juga portal-portal *e-commerce*, atau toko – toko *online* selain Bukalapak dan Tokopedia. Baik melalui aplikasi maupun website. Salah satu toko *online* yang berada di Yogyakarta adalah Chuu Shoppu yang bergerak dibidang import china. Pengolahan data oleh Chuu Shoppu masih menggunakan

sistem manual. Peletakan data yang terpisah – pisah sering kali membuat pemilik atau para *admin* kesulitan dalam mencari data.

Sistem pembayaran yang menggunakan *invoice* yang membuat pihak Chuu Shoppu dua kali kerja dan dinilai tidak efisien. *Admin* juga kesulitan ketika hendak mencari data konsumen dikarenakan banyaknya yang memesan dan mereka terpisah – pisah, ada yang melalui media *Facebook* ada juga yang melalui *Instagram*. Maka dari itu dibuatlah sebuah aplikasi yang nantinya akan memudahkan transaksi baik pihak pemilik atau admin dari Chuu Shoppu dan konsumen. Aplikasi ini nantinya akan di desain sesederhana mungkin sehingga memudahkan konsumen dalam memilih barang. Sistem ini akan menampilkan barang – barang yang sudah dikelompokkan sesuai kategori jenis barangnya. Kemudian nantinya akan ada sistem *check out* sehingga konsumen dapat melihat barang apa saja yang sudah mereka beli dan berapa tagihan pembayaran mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka permasalahan yang akan diselesaikan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a. Bagaimana merancang sistem yang sederhana namun efisien?
- b. Bagaimana merancang desain sistem *check out* yang sederhana dengan kalkulasi tagihan yang tepat?
- c. Bagaimana merancang sistem dengan sistem pembayaran pre-order?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Sistem hanya dapat diakses dalam jaringan internet
- b. Sistem ini hanya fokus pada pemesanan produk, informasi produk dan harga produk tersebut.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah :

1. Merancang sebuah sistem yang nantinya dapat digunakan secara efisien dengan desain sederhana namun modern.
2. Merancang sebuah sistem penjualan berbasis pre-order.
3. Merancang sebuah sistem yang nantinya akan membantu dalam pengumpulan data dan pembuatan laporan.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan akan dapat memberikan manfaat – manfaat sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, manfaat penelitian ini untuk menambah wawasan serta pengalaman dalam membuat produk berbasis *website*.
2. Memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar strata satu Fakultas Ilmu Komputer Jurusan *Bachelor Computer of Information System*, di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bagi perusahaan, penelitian ini dapat memperoleh aplikasi yang menguntungkan perusahaan dalam hal pemasaran produk.
4. Bagi AMIKOM, bertambahnya data refrensi untuk penelitian selanjutnya.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Data Premier

Merupakan sumber data yang diperoleh dari objek penelitian secara langsung melalui :

- a. Observasi

Metode ini digunakan untuk meninjau dan mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis untuk mengetahui tolak ukur dari produk yang akan dibuat. Observasi dilaksanakan di Chuu Shoppu yang beralamat di Jl. Kaliurang Km 6,8 no.12 rt.03 rw.58 Kecamatan Depok, Sleman, Yogyakarta.

b. Wawancara

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data secara langsung dari narasumber dengan mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengakuratkan data agar sesuai target yang diinginkan.

2. Data Sekunder

Merupakan sumber data yang diperoleh dari objek penelitian secara tidak langsung melalui membaca dan mempelajari sumber - sumber refrensi yang mempunyai keterkaitan dengan penelitian.

1.6.2 Analisis Sistem

Metode ini digunakan untuk memberikan pemahaman dan penjelasan tentang spesifikasi sistem dengan detail agar sistem dapat diidentifikasi dan dievaluasi. Berikut merupakan tahapannya :

- a. Analisis PIECES
- b. Analisis Kebutuhan Fungsional
- c. Analisis Kebutuhan Non Fungsional
- d. Analisis Kelayakan Sistem

1.6.3 Perancangan Sistem

Menjelaskan secara detail tentang bagaimana bagian - bagian pada sistem aplikasi dapat diimplementasikan menggunakan model perancangan sistem UML (*Unified Modeling Language*) yaitu *Use Case Diagram*,

Activity Diagram, *Class Diagram*, dan *Sequence Diagram* sebagai perancangan *databasenya*, yang nantinya akan menghasilkan rancangan komponen dari pengembangan sistem

1.6.4 Implementasi Sistem

Membuat rancangan sistem yang sesuai dengan analisis sebelumnya, sehingga sistem dapat bekerja sesuai dengan tujuan. Perancangan sistem dilakukan dengan bahasa pemrograman HTML, PHP, JAVA dan SQL. Untuk aplikasi penulis *syntax* menggunakan Sublime Text 3 dan database menggunakan MYSQL server, sedangkan untuk browser menggunakan Mozilla Firefox.

1.6.5 Testing Sistem

Setelah melalui tahap implementasi selanjutnya merupakan pengujian sistem dengan metode *white - box testing* dan *black - box testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

Skripsi ini terdiri dari lima bab dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang deskripsi umum isi skripsi yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, metode pengumpulan data, analisis sistem, perancangan sistem, implementasi sistem dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori - teori yang menjadi landasan dan mendasari penelitian yang mendukung penyusunan skripsi sesuai dengan judul yang diambil.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang gambaran umum objek penelitian tugas akhir skripsi, analisis sistem aplikasi menggunakan metode Analisis PIECES, Analisis Kebutuhan Fungsional, Analisis Kebutuhan Non Fungsional, dan Analisis Kelayakan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi dan kegiatan implementasi mulai dari prosedur pemakaian sistem dan program secara manual.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan, kritik dan saran dari sistem yang dibangun.

