

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kirana Stuff Jogja adalah distributor resmi produk tas dan dompet my qeena by Kirana Stuff untuk wilayah Yogyakarta, didirikan pada tanggal 7 Agustus 2016. Sistem penjualan Kirana Stuff Jogja untuk saat ini hanya terfokus pada online melalui media sosial.

Media sosial adalah sebuah media *online* dimana para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi *blog*, sosial *network*, atau jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki mungkin merupakan bentuk sosial media yang paling umum digunakan oleh masyarakat di dunia.

Selama bertahun-tahun, kita telah merasakan perubahan yang paling dinamis dan revolusioner dalam dunia pemasaran yaitu periklanan dan promosi. Perubahan-perubahan tersebut didorong oleh perkembangan yang terjadi dalam hal teknologi yang telah mengarahkan dunia pemasaran kepada pertumbuhan komunikasi melalui media interaktif khususnya internet.

Online Marketing mulai populer sejalan dengan makin populernya penggunaan internet. Sebelum adanya online marketing, kegiatan marketing membutuhkan biaya yang tidak sedikit. Akibatnya banyak perusahaan kecil atau yang baru bertumbuh tidak mampu melakukan aktivitas marketing secara optimal.

Sebagai perusahaan kecil, Kirana Stuff Jogja mengalami berbagai kendala. Salah satu kendala yang harus dihadapi adalah masih belum adanya media yang

meberi kemudahan pengguna dalam mengetahui produk apa saja yang dijual oleh Kirana Stuff Jogja. Terkadang pelanggan harus meminta langsung foto produk terkait menggunakan Media Sosial kepada pemilik Kirana Stuff Jogja. Hal tersebut membuat waktu pemilik Kirana Stuff Jogja banyak tersita hanya untuk mencari foto produk terkait dan mengirimnya ke pelanggan.

1.2 Rumusan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka dapat diambil rumusan masalah bagaimana membuat sistem informasi penjualan pada Toko Kirana Stuff Jogja berbasis website.

1.3 Batasan Penelitian

Penulis membatasi luasnya cakupan ruang lingkup yang dibahas pada skripsi ini agar tidak melebar ke topic lain dan memudahkan penulis dalam pengerjaannya.

Adapun Batasan-batasan masalah adalah sebagai berikut:

1. Website dibangun menggunakan PHP dengan tehnik Model View Controller (MVC) dan Object Oriented Programming (OOP).
2. Menggunakan MySql sebagai database.
3. Sistem pembayaran dilakukan dengan cara transfer antar bank dan di konfirmasi secara manual.
4. Sistem ongkir menggunakan API Raja Ongkir akun Starter dengan fitur pengecekan ongkos kirim untuk kurir JNE, POS Indonesia, dan TIKI.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud

Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat Sistem Penjualan Online Pada Toko Kirana Stuff Jogja berbasis website.

1.4.2 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sistem penjualan online yang dapat digunakan sebagai media belanja online oleh konsumen.

1.5 Metodologi Penelitian

Langkah-langkah dalam melakukan penelitian yang berjudul Sistem Penjualan Online Pada Toko Kirana Stuff Jogja adalah sebagai berikut:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian adalah sebagai berikut:

- 1. Metode Wawancara**

Melakukan aktivitas temu langsung kepada pemilik Kirana Stuff Jogja untuk mengajukan beberapa pertanyaan guna memperoleh data yang berkaitan dalam proses penjualan di Kirana Stuff Jogja.

- 2. Metode Observasi**

Merupakan metode dengan melakukan pengamatan secara langsung aktifitas penjualan yang dilakukan Kirana Stuff Jogja. Hal ini dilakukan untuk memperoleh informasi seputar cara pemasaran dan transaksi penjualan terhadap konsumen.

3. Metode Studi Pustaka

Sebagai bahan referensi tertulis, penulis mengumpulkan data dengan cara membaca jurnal dan skripsi yang bertemakan sistem informasi berbasis website.

1.5.2 Metode Pengembangan

Dalam mengembangkan website ini, penulis menggunakan metode *waterfall*. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam metode ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis

Dalam membangun website ini, penulis menggunakan metode analisis *PIECES* (*performance, information, economy, control, efficiency, service*).

2. Perancangan

Perancangan website meliputi perancangan antarmuka, perancangan sistem menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) dan perancangan database menggunakan *Entities-Relationship Diagram* (ERD).

3. Implementasi

Website dibangun menggunakan *bootstrap*, menggunakan bahasa pemrograman PHP dan untuk databasenya menggunakan MySQL.

4. Testing

Dalam tahap pengujian sistem, penulis menggunakan metode *White Box Testing* dan *Black Box Testing*.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini ditulis secara sistematika kedalam 5 bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Membahas teori secara umum mengenai hal yang berhubungan dengan pembuatan *website* ini yang berasal dari literatur dan sumber terpercaya.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini membahas tentang apa saja yang dibutuhkan peneliti dalam membuat *website* dan menjelaskan tentang proses-proses pembuatan *website* tersebut.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Membahas tentang implementasi yang meliputi tahapan membuat *website*, pengujian aplikasi, serta melakukan pemeliharaan aplikasi sampai siap digunakan.

BAB V. PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran-saran dari proses pembuatan website sehingga diharapkan dapat bermanfaat bagi orang lain untuk di kembangkan oleh peneliti yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber yang digunakan dalam penelitian skripsi ini.

