

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Website atau situs web merupakan kumpulan dari halaman web yang sudah dipublikasi di internet dan memiliki alamat berupa domain/URL yang dapat diakses oleh semua pengguna internet dengan cara memasukkan alamat website pada sebuah browser.

Dalam dunia bisnis, penggunaan website sebagai media informasi dan transaksi dalam sebuah *online shop* cukup berperan, pencarian informasi dilakukan dimana saja dan kapan saja. Informasi yang didapat berupa produk, detail produk, harga dan lokasi toko.

Mempromosikan usaha dengan penggunaan teknologi berbasis website dapat memberikan beberapa keuntungan bagi penjual bahkan pembeli. Dengan memanfaatkan *online shop*, jangkauan promosi menjadi luas sehingga memungkinkan peningkatan pada penjualan. Disisi lain, pembeli yang tidak memiliki waktu dan keterbatasan jarak untuk ke toko dapat mendapatkan produk yang diinginkan dengan adanya *online shop*, sehingga membantu mempermudah proses jual beli.

Kyou Hobby Shop merupakan sebuah toko yang bergerak dibidang penjualan mainan import seperti action figure, mobile kit, dan sebagainya yang bertemakan anime atau kartun. Sistem penjualannya yang digunakan sekarang ini adalah sistem dimana pembeli harus datang ke toko untuk melihat produk yang ditawarkan dengan sistem yang ada, maka konsumen tidak dapat mendapatkan informasi barang yang sedang ditawarkan oleh toko. Kondisi ini menimbulkan

kesulitan belanja pada konsumen yang berada di luar kota yang menginginkan untuk membeli barang langsung atau hanya sekedar melihat barang-barang di toko Kyou Hobby Shop.

Penggunaan framework codeigniter yang sudah memakai konsep MVC (*model view controller*) adalah karena pengerjaan logika dengan layout telah dipisahkan sehingga dapat mempermudah dalam coding program maupun desain tampilan. Sedangkan penggunaan bootstrap karena merupakan responsive layout *12-column grid system* , dengan responsif layout menggunakan bootstrap web yang didesain akan langsung menyesuaikan dengan lebar media perambahnya selain itu tampilan web akan tetap rapi dibuka dengan media apapun baik itu handphone, tablet. Karena tidak semua orang bisa membawa pc desktop dan laptop dimana pun mereka berada.

Dengan adanya masalah yang dihadapi oleh Kyou Hobby Shop, maka dibutuhkan pembuatan sebuah sistem informasi penjualan berbasis website yang akan dapat memudahkan pembeli untuk mendapatkan informasi produk dan melakukan pemesanan. Atas dasar belakang ini lah untuk melakukan penelitian tentang Perancangan Sistem Informasi Toko Online "Kyou Hobby Shop" Berbasis Website dengan Framework CodeIgniter.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan proyek pokok permasalahan yang dihadapi adalah : "Bagaimana merancang Sistem Informasi *Onlineshop* pada toko Kyou Hobby Shop berbasis *website* dengan *codeigniter* ?".

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan dimudahkan dalam pembahasan, maka perlu adanya batasan masalah, adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi *online shop* ini berbasis web dan bersifat online.
2. Aplikasi ini bersifat partial *online shop* yaitu, pemesanan, dan transaksinya secara online, produk yang dijual berupa *action figure*, dan *merchandise import* bertemakan kartun/anime dalam bentuk fisik dan pengirimannya melalui jasa pengiriman barang.
3. Aplikasi ini menyediakan informasi tentang produk yang ditawarkan oleh toko Kyou Hobby Shop .
4. Transaksi jual beli hanya dapat dilakukan oleh pengunjung yang sudah terdaftar sebagai member.
5. Proses pengiriman produk pesanan dilakukan setelah pembeli melakukan pembayaran atas barang yang dipesan secara manual, kemudian barang dikirim melalui jasa pengiriman barang seperti jasa pengiriman TIKI, JNE, dan PT.POS Indonesia.
6. Perangkat lunak yang digunakan meliputi framework code igniter (CI)
3, Sublime Text, Database MySQL, Apache web server (XAMPP), Bootstrap.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari tujuan penelitian ini adalah :

1. Membangun aplikasi *online shop* berupa website online pada Kyou Hobby Shop.
2. Agar memudahkan konsumen dalam melakukan pembelian serta transaksi secara online tanpa harus datang langsung ke toko.
3. Membantu toko Kyou Hobby Shop dalam memberikan informasi tentang produk-produknya kepada konsumen secara lengkap dan detail.
4. Memudahkan toko Kyou Hobby Shop dalam mempromosikan produk-produknya kepada pembeli.

1.5 Manfaat Penelitian

1.6.1 Bagi Penulis

Dapat mengimplementasikan ilmu yang didapat selama masa studi diperguruan tinggi untuk selanjutnya dapat dijadikan pengalaman dalam pembuatan sebuah sistem informasi.

1.6.2 Bagi Umum

Manfaat dari penelitian ini bagi pemilik diantaranya adalah menekan biaya promosi, memperluas area promosi, meningkatkan pelayanan terhadap user, mepermudah dan mempercepat transaksi antara pihak pemilik dengan user atau pembeli.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1.6.1.1 Metode Wawancara

Metode yang dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab kepada pemilik Kyou Hobby Shop secara tidak langsung atau lewat social media untuk mendapatkan beberapa informasi data yang diperlukan dalam penelitian ini.

1.6.2 Metode Analisis

1.6.2.1 Analisis PIECES

Identifikasi sebagai faktor secara sistematis untuk merumuskan strategi suatu instansi atau perusahaan. Untuk mengidentifikasi masalah, harus dilakukan analisis terhadap Performance (kinerja), Information (informasi), Economy (ekonomi), Control (kontrol), Efficiency (efisiensi), dan Service (pelayanan). Panduan ilmiah yang dikenal dengan analisis P.I.E.C.E.S.

1.6.2.2 Analisis Kebutuhan

Dalam tahap ini akan menjelaskan apa saja yang dibutuhkan oleh sistem baik dalam proses pembuatan maupun proses penerapan sistem penjualan.

1.6.3 Metode Perancangan

Tahapan ini merupakan perancangan dari model permasalahan yang ada. Adapun model perancangan yang digunakan dalam sistem ini adalah sebagai berikut:

1. UML (*Unified Modeling Language*) meliputi *usecase diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram*).
2. Rancangan tabel.
3. Desain antar muka (*interface*).

1.6.4 Metode Pengembangan

Hasil dari perancangan sistem kemudian diimplementasi dalam langkah-langkah sebagai berikut:

1. Pembuatan Program.
2. Melakukan Implementasi Program uji cobab sistem (*testing*).

1.6.5 Metode Testing

Metode *testing* yang akan digunakan dalam pengujian aplikasi adalah sebagai berikut:

1. *Blackbox Testing*

Blackbox testing adalah pengujian yang dilakukan dengan cara mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak yang digunakan.

2. *Whitebox Testing*

Whitebox Testing adalah cara pengujian yang dilakukan dengan cara melihat kedalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada, dan menganalisis apakah terdapat kesalahan atau tidak. Jika terdapat modul yang menghasilkan output tidak sesuai dengan proses bisnis yang dilakukan, maka baris-baris program, variabel, dan parameter yang terlibat pada unit tersebut akan ditinjau satu per satu dan diperbaiki kemudian di-*compile* ulang.

1.7 **Sistematika Penulisan**

Gambaran secara garis besar mengenai hal-hal yang akan dibahas dalam laporan skripsi ini terdiri dari lima bab, masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut:

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud, dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II

LANDASAN TEORI

Bab landasan teori menguraikan tentang tinjauan pustaka dan teori-teori yang mendukung judul, menjelaskan tentang konsep dasar e-commerce, pengembangan aplikasi e-commerce, konsep dasar e-commerce dan perangkat yang digunakan

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan menjelaskan dan menguraikan tentang analisis sistem informasi yang sedang berjalan yaitu PIECES, Analisis Kelayakan, Relasi antar tabel, dan bagaimana merancang aplikasi ini.

BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI

Bab ini memberikan penjelasan tentang pembuatan website dan cara pengoperasiannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi berisikan kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi laporan.