

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Jogja Kain Batik adalah sebuah usaha dagang yang bergerak di bidang penjualan kain batik. Jogja Kain batik yang beralamat di Depokan RT.07/RW.02 KG II/200, Kelurahan Prenggan, Kecamatan Kotagede, Yogyakarta berdiri sejak tahun 2015 ini melayani penjualan kain batik, secara konvensional dan melalui instagram dan facebook. Pada sistem yang berjalan saat ini jika ingin memesan pelanggan harus menghubungi nomor yang telah tertera di profil.

*E-Commerce* adalah sebuah sistem jual beli yang bersifat *online*, dimana seorang pembeli tidak perlu selalu datang ke suatu toko ataupun perusahaan untuk membeli suatu barang. Saat ini *E-commerce* merupakan salah satu alternatif pilihan untuk sebuah perusahaan yang khususnya bergerak di bidang wiraswasta sebagai media informasi yang memudahkan adanya interaksi antara penjual dan pembeli tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Dengan didukung oleh perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih dan mudah didapat, perkembangan *E-commerce* semakin bertambah dan semakin diminati.

Pada saat ini di Jogja Kain Batik sudah ada web namun hanya sebagai media promosi maka dari itu penulis tertarik untuk membuat web *E-commerce* untuk Jogja Kain Batik sehingga nantinya usaha ini akan lebih berkembang lagi. Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis tertarik untuk menulis laporan skripsi dengan mengambil judul **“Perancangan Web *E-commerce* sebagai Media Promosi dan Pemesanan di Jogja Kain Batik”**.

#### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu :

Bagaimana membangun Web *E-commerce* yang dapat memudahkan konsumen untuk mendapatkan informasi produk di Jogja Kain Batik ?

### 1.3 Batasan Masalah

Supaya penelitian yang dilakukan lebih terarah sesuai dengan tujuan penelitian, mudah dalam pengumpulan dan pengolahan data, analisa serta menarik kesimpulan, maka diperlukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Terdapat dua level penggunaan dalam *website* ini yaitu, *administrator* dan pelanggan/konsumen.
2. Terdapat menu konfirmasi pembayaran untuk konsumen yang sudah membayar.
3. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, MySQL sebagai database, dan aplikasi pembangun lainnya yaitu *Adobe Dreamweaver*, *Adobe Photoshop* sebagai pengolah gambar, Google Chrome dan Mozilla Firefox sebagai *web browser* saat membangun aplikasi.
4. Proses pembayaran dilakukan dengan cara transfer melalui rekening bank.
5. Barang akan dikirim jika konsumen sudah melunasi semua total biaya.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Menerapkan ilmu dan teori yang diperoleh selama mengikuti pendidikan yang di tempuh di bangku kuliah kedalam aplikasi nyata guna mendukung penerapan ilmu di dunia nyata.
2. Membangun web *e-commerce* untuk Jogja Kain Batik.
3. Membangun media informasi berbasis *web* sebagai sarana transaksi secara *online*.
4. Menerapkan teknologi informasi berupa *website* sebagai media promosi untuk meningkatkan penjualan pada Jogja Kain Batik.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari pelaksanaan penelitian ini adalah :

1. Bagi Penulis

1. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu dan mendukung kemampuan berkualitas dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
2. Untuk meningkatkan kreatifitas dalam menciptakan suatu karya dengan memanfaatkan teknologi komputer dalam lingkup internet melalui *world wide web*.
3. Mengembangkan ilmu dan membuka wawasan baru pada bidang teknologi informasi.

#### 2. Bagi Konsumen

Konsumen dapat dengan mudah mencari model batik, mendapatkan informasi detail dari kain batik, kain batik yang paling banyak dipesan dan sekaligus dapat memesan secara online melalui website.

#### 3. Bagi Pengelola Toko

1. Sebagai sarana pendukung untuk mengenalkan UKM kepada masyarakat.
2. Mengoptimalkan sistem informasi untuk mendukung promosi dan meningkatkan penjualan produk.

#### 4. Bagi Akademik

Hasil penelitian ini dapat dijadikan literatur tugas akhir dengan tujuan pengembangan ataupun pembuatan dalam penelitian yang berhubungan agar menjadi lebih baik.

### 1.6 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan, maka pengumpulan data yang akurat sangat diperlukan dalam penyusunan laporan skripsi. Karena tanpa kelengkapan data dilapangan, suatu laporan skripsi akan mengalami hambatan. Sebab data merupakan komponen penyusunan laporan yang paling penting. Maka dari itu penulis menggunakan beberapa metode sebagai berikut :

#### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

### 1. Studi Literatur/Pustaka/Internet

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara membaca, mencari dan mempelajari buku-buku yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas.

### 2. Studi Lapangan

Yaitu metode pengumpulan data melalui tinjauan langsung ke objek dengan cara :

#### 1. Observasi

Yaitu dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data dengan cara datang langsung ke objek yaitu Jogja Kain Batik.

#### 2. Wawancara

Yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mewawancarai langsung pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini dalam hal ini pemilik toko

### 1.6.2 Metode Analisis

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah :

#### a. Analisis sistem

Proses ini dilakukan dengan melakukan analisis kebutuhan bagi sistem yang akan dibangun.

#### b. Perancangan Sistem

Proses ini merupakan kelanjutandari proses analisis. Desain yang dibuat adalah desain proses, desain basis data, dan desain antarmuka pengguna.

#### c. Implementasi

Tahapan ini merupakan tahapan pengembangan dari sistem berdasarkan perancangan yang telah dibuat.

#### d. Pengujian



Untuk dapat menghasilkan sistem yang benar-benar layak untuk diimplementasikan maka dilakukan pengujian terhadap sistem tersebut.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi membuat uraian secara garis besar isi skripsi untuk tiap-tiap bab sebagai berikut :

- BAB I            PENDAHULUAN**  
 Berisi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.
- BAB II            LANDASAN TEORI**  
 Bab ini menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Antara lain konsep dasar system, konsep dasar informasi, konsep dasar sistem informasi, konsep *e-commerce*, pengertian website, analisis kebutuhan system, flowchart, konsep dasar basis data, software dan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat website *e-commerce*.
- BAB III           ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**  
 Bab ini menjelaskan mengenai analisis masalah yang akan menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat pada kasus yang sedang di teliti, serta menguraikan perancangan system yang kan dibangun.
- BAB IV           IMPLEMENTASI DAN PERANCANGAN SISTEM**  
 Bab ini berisi tentang implementasi dan pembahasan sistem yang dibuat. Implementasi meliputi pengertian implementasi, implementasi basis data, implementasi program, uji coba system dan program, dan pemeliharaan.
- BAB V            PENUTUP**  
 Bab ini akan menguraikan kesimpulan dari seluruh proses penelitian serta saran sebagai bahan pertimbangan

perbaikan kinerja system pada instansi tempat penulis melakukan penelitian.

