

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan kemajuan teknologi yang sangat cepat khususnya di bidang komputer dan internet, hal tersebut sangat efektif untuk menciptakan sebuah karya. Komputer yang berperan sebagai media pengolahan data sangat penting dalam menyelesaikan pekerjaan. Selain itu komputer juga dapat digunakan untuk media komunikasi, yaitu dengan menggunakan fasilitas internet. Manfaat internet juga dapat memperluas wawasan ataupun menambah teman. Selain itu mereka juga dapat mencari informasi-informasi yang aktual ataupun melakukan transaksi secara online. Teknologi komputer juga digunakan untuk penjualan, salah satu fasilitas internet untuk melakukan penjualan online yang dikenal dengan istilah e-commerce.[15]

E-Commerce merupakan suatu transaksi saling tukar memkar barang antar satu dengan yang lainnya untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari secara digital. Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi, sistem transaksi secara on-line (E-Commerce) sangat memudahkan bagi para pelaku bisnis untuk berinteraksi dan bertransaksi melalui media internet. Transaksi On-line (E-commerce) merupakan suatu transaksi yang melibatkan penjual dan pembeli dalam satu media internet dan melakukan transaksi secara langsung melalui website dan situs transaksi seperti : tokopedia, shopee, buka lapak, lazada, JD.id dan lain-lain.[16]

Berdasarkan Penelitian (Jurnal Fitri Wiyani 2013) proses terjadinya jual beli dengan mengandalkan internet dapat menguntungkan pelaku UKM, karena proses pemasaran yang dilakukan tidak perlu bertatap muka sehingga ruang lingkup penjualan akan lebih luas. Salah satu jenis penjualan elektronik ini adalah Penjualan berbasis B2C merupakan bisnis yang melakukan pelayanan atau penjualan barang atau jasa kepada konsumen perseorangan atau grup secara langsung. Dengan kata

lain bisnis yang dilakukan berhubungan langsung dengan konsumen bukan perusahaan atau bisnis lainnya.[17]

Dalam buku M. Rudianto Arief (2011) website adalah salah satu revolusi di bidang informasi berbasis teknologi internet yang yang berisikan dokumen – dokumen multimedia (teks , suara, gambar , animasi, video). Website adalah media yang efektif menyampaikan informasi baik produk , jasa , hiburan maupun pendidikan. Di dukung dengan adanya internet , website menjadi semakin efektif sebagai media untuk menyampaikan informasi. [1]

Menurut Basuki (2014:12) Framework adalah paket berisi fungsi-fungsi yang biasa digunakan dalam pembuatan aplikasi. Beberapa contoh fungsi standar yang biasa ada sebuah Framework misalnya : email, paging, kalender, tanggal, bahasa, upload file, session, validasi form, Tabel, manipulasi Gambar, text, string, captcha, enkripsi, proteksi terhadap XSS, security dan lain-lain. Fungsi-fungsi tersebut dapat segera digunakan dengan cara memanggilnya pada program, tentu saja cara memanggilnya tergantung dari Framework yang digunakan. Jadi, Programmer tidak perlu membuat lagi fungsi-fungsi tersebut dari awal. Metode yang digunakan oleh Framework CodeIgniter disebut Model - View-Controller atau yang disingkat dengan sebutan MVC. MVC memisahkan antara logika pemrograman dengan presentasi. Hal ini dapat terlihat dari adanya minimalis script presentasi (HTML, CSS, JavaScript, dan sebagainya) yang dipisahkan dari PHP.[18]

Arta Fishing merupakan toko yang menyediakan alat-alat pancing yang beralamat di Purworejo. Sistem informasi penjualan sangat diperlukan oleh Arta Fishing dalam proses penjualan produk. Di era pandemi Arta Fishing mengalami penurunan pendapatan. Pemilik toko juga mengeluhkan sulit dalam melakukan pembuatan laporan pendapatan secara berkala dan sering terjadi kesalahan dalam melakukan perhitungan.

Adanya masalah tersebut melatar belakangi peneliti untuk membuat sistem informasi penjualan berbasis web. Dengan mengakses website tersebut pelanggan

dapat melihat langsung jenis dan macam alat pancing yang tersedia di Arta Fishing. Pelanggan dapat melakukan transaksi melalui website dan untuk ongkir dapat menyesuaikan daerah customer. Sistem ini akan dibangun dengan menggunakan framework CodeIgniter dengan kerangka kerja PHP model MVC (Model, View, Controller). Dengan CodeIgniter maka pembangunan sistem akan lebih cepat daripada membuatnya dari nol (native). Pengembangan sistemnya pun lebih mudah jika sewaktu-waktu akan ada pembaruan sistem ataupun penambahan fitur.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di sampaikan di atas , maka rumusan masalah dalam penelitian adalah Bagaimana merancang sebuah aplikasi yang dapat meningkatkan penjualan pada era pandemi dan membuat laporan secara berkala untuk mengetahui laba dan rugi dengan menggunakan teknologi Website dengan framework CodeIgniter.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Sistem yang akan dibuat dapat memberikan kemudahan dalam melakukan transaksi dan dalam melakukan pemasaran.
2. Pelanggan dapat melakukan transaksi melalui website dan untuk ongkir dapat menyesuaikan daerah pelanggan.
3. Software yang digunakan dalam pembuatan sistem sebagai berikut :
 - 1) Sublime Text untuk Text Editor
 - 2) MySQL untuk Data Base
 - 3) Apache untuk Web Server
 - 4) CodeIgniter untuk Framework
4. Hardware yang digunakan menggunakan perangkat yang terhubung dengan internet dan bisa bekerja melalui web browser.

1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian antara lain :

1. Persyaratan untuk menyelesaikan Pendidikan Strata 1 di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Mempermudah pemilik toko untuk melakukan operasional penjualan alat pancing yang lebih tersusun.
3. Meningkatkan mutu pelayanan Arta Fishing agar lebih efisien.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat bermanfaat pada beberapa hal :

1. Bagi Pemilik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk Arta Fishing dalam mengolah data penjualan, pembelian, dan pemesanan sehingga dapat mempermudah dalam merekap dan pembukuan yang lebih efisien.

2. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman nyata dan ilmu dalam menganalisis dan merancang sistem informasi penjualan berbasis web dengan menggunakan framework.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung aktifitas yang ada pada Arta Fishing.

2. Wawancara

Pengumpulan data yang dilakukan dengan tanya jawab secara langsung dengan pemilik Arta Fishing mengenai proses penjualan yang ada pada Arta Fishing.

3. Studi Pustaka

Pengumpulan data atau informasi dengan cara mengumpulkan bahan-bahan dari berbagai macam buku, jurnal, dan media online yang kemudian dikaji lebih lanjut untuk membahas proses penelitian.

1.6.2 Metode Analisis

1. Analisis PIECES

Tujuan dari analisis PIECES (Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Services) mengoreksi atau memperbaiki sistem, mengidentifikasi masalah yang dihadapi, kemudian dideskripsikan. Sehingga akan diperoleh beberapa hal yang dapat digunakan untuk menyimpulkan masalah-masalah yang dihadapi oleh sistem lama secara jelas dan spesifik. Dari hasil analisis tersebut akan dirumuskan berbagai usulan atau perbaikan untuk membantu perancangan sistem yang lebih baik lagi.

2. Analisis Kebutuhan Sistem

Menentukan langkah kebutuhan sistem adalah langkah penting dalam perancangan sistem. Kebutuhan sistem bisa diartikan sebagai pernyataan apa yang harus dikerjakan oleh sistem atau pernyataan yang harus dimiliki oleh sistem. Untuk mempermudah analisis sistem dalam menentukan kebutuhan secara lengkap, kebutuhan analisis sistem dibagi menjadi dua macam analisis yaitu :

1) Analisis Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional adalah jenis kebutuhan yang berisi proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem. Kebutuhan fungsional juga berisi informasi apa saja yang harus ada dan dihasilkan oleh sistem.

2) Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non fungsional adalah kebutuhan yang berisi properti pelaku yang dimiliki oleh sistem.

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan dilakukan untuk mendapatkan deskripsi arsitektural perangkat lunak, deskripsi antarmuka, deskripsi database, dan deskripsi prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan hal-hal mendasar yang dibutuhkan untuk mencari solusi dari

masalah yang akan dihadapi. Pada tahap ini menggunakan mod Unified Modelling Language (Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram, dan Sequence Diagram).

1.6.5 Metode Implementasi

Pada metode ini dilakukan pembuatan website pada Arta Fishing menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL serta dirancang dengan Framework CodeIgniter.

1.6.6 Metode Pengujian

Metode untuk menguji sistem yang digunakan peneliti adalah Black Box, White Box, dan System Usability Scale (SUS). Mengevaluasi dari tampilan (interface), mengevaluasi secara detail dan langsung dari Source Code Program.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan ini terdiri dari 5 bab yang dirangkaikan dan disusun agar penyajian skripsi ini dapat mempermudah pemahaman terhadap isi. Susunan sistematika penulisan ini adalah sebagai berikut.

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menguraikan tentang teori atau istilah yang digunakan dalam penulisan skripsi, mencakup tentang tinjauan pustaka yang berhubungan dengan keperluan penelitian dan pembuatan website. Teori diperoleh dari berbagai referensi yang terpercaya untuk dijadikan dasar melakukan penyusunan skripsi ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini berisi tentang proses dari tahapan awal sebelum pembuatan sistem berupa analisis dan beberapa rancangan yang dilakukan oleh peneliti.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi tentang penerapan dan pembahasan dari perancangan website yang dibuat, meliputi Souce Code program, Database, User Interface, dan Testing program untuk menguji apa yang dihasilkan program.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan yang didapat dari proses penelitian ini, dan saran untuk pengembangan aplikasi berbasis website selanjutnya dimasa yang akan datang.

