

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi komputer berkembang sangat pesat dengan munculnya internet, dimana komputer-komputer dapat saling terhubung untuk mempermudah melakukan berbagai kegiatan dalam kehidupan, informasi apapun dapat dengan mudah diakses melalui internet, salah satunya kegiatan jual beli, baik produk maupun jasa melalui jaringan komputer yang disebut dengan *Internet Marketing*.

*Word Wide Web (WWW)* adalah sebuah metode untuk berjalan di dunia internet, sebagai media penyampaian berbagai macam informasi dan media promosi online. Banyak perusahaan lokal hingga perusahaan multinasional telah menggunakan *website* untuk mempromosikan produk dan jasa mereka. Kegiatan jual beli melalui internet mempunyai beberapa manfaat, seperti memperluas *market place*, mengurangi biaya promosi, meningkatkan citra perusahaan, dan memberikan lebih banyak pilihan kepada pelanggan.

Usaha Kecil Menengah (UKM) adalah bentuk usaha kecil yang memiliki kekayaan bersih paling banyak mulai dari RP 50.000.000 (lima puluh juta rupiah) sampai dengan RP 10.000.000.000 (sepuluh miliar rupiah) yang sudah diatur dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2008. Dalam Undang-Undang tersebut pemerintah juga mengatur tentang kebijakan-kebijakan yang membantu yang terfokus dalam kebijakan keuangan semisal memberikan sumber dana dan memfasilitasi UKM, perizinan usaha, dan peningkatan kemampuan Sumber Daya Manusia (SDM).

Pemerintah kurang memfokuskan pada sektor promosi, kurangnya promosi bagi Usaha Kecil Menengah (UKM) sangat disayangkan karena promosi merupakan hal wajib bagi usaha kecil yang baru berdiri agar dikenal masyarakat.

Pertumbuhan Usaha Kecil Menengah (UKM) di Yogyakarta dan Magelang terutama yang bergerak di bidang makanan dan pernak-pernik khas daerah semakin meningkat dan semakin banyak. Salah satu faktor yang membuat UKM kurang berkembang adalah kurangnya promosi dan informasi mengenai UKM. Seperti halnya promosi yang hanya menggunakan pamflet, poster, menyebarkan stiker ataupun sekedar menceritakan usahanya ke teman yang menyebabkan kurang efektifnya informasi yang tersebar karena sedikitnya informasi yang bisa dicantumkan pada promosi-promosi tersebut mengakibatkan tidak adanya pembeli.

Oleh Karena itu diperlukan sebuah fasilitas *website* portal penjualan online yang dapat membantu pelaku Usaha Kecil Mengah (UKM) sekaligus secara langsung / tidak langsung membantu program pemerintah soal pemberdayaan UKM. Dipilihnya *website* portal karena *website* bisa diakses di manapun dan kapanpun secara *online*, jaringan internet di Indonesia sudah cukup baik, sudah banyak orang Indonesia yang memakai Internet, dan portal bisa dipakai oleh banyak pengguna untuk menjual dan mengelola barang dagangannya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diambil rumusan masalah “Bagaimana Membuat dan Merancang Portal *Website* Penjualan Oleh-Oleh Khas Yogyakarta dan Magelang sebagai media promosi dan penjualan produk”.

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk menjaga agar pembahasan tidak meluas dan tidak menyimpang dari pokok pembahasan maka pembahasan akan dibatasi pada :

1. *Website* dibuat dengan bahasa pemrograman PHP, *webserver* Apache dan MySQL sebagai databasenya.
2. *Website* ini tidak membahas masalah keamanan secara detail hanya sebatas username dan password.
3. *Website* hanya sebatas di pemasaran dan penjualan oleh-oleh khas Yogyakarta dan Magelang.
4. Level hak akses ada 3 (tiga) yaitu admin, toko ,dan pembeli/user.
5. Admin dapat melihat, menambah dan menghapus Toko dan User.
6. Toko bisa melihat, menambahkan, mengedit, meghapus produk yang diposting oleh Toko itu sendiri.
7. Pembeli/User hanya dapat melihat dan membeli produk-produk yang ada pada portal penjualan ini.

## **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Dalam bab ini penulis akan menjabarkan maksud dan tujuan penelitian.

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Membuat website yang berfungsi sebagai fasilitas penunjang promosi dan penjualan oleh-oleh khas Yogyakarta-Magelang serta memudahkan pembeli ketika mencari informasi ketika ingin membeli produk.
2. Membuat website yang dapat memudahkan mengelola data transaksi penjualan dari data penjualan yang didapat secara jelas sehingga para penjual yang bergabung dapat membuat rencana kedepan untuk pengembangan perusahaan.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Manfaat penelitian bagi Pengguna
  - a. Mempermudah transaksi penjualan.
  - b. Memperluas jangkauan daerah pemasaran.
  - c. Meningkatkan efisiensi.
  - d. Menyediakan informasi yang cepat dan akurat dalam memperlancar proses penjualan.
2. Manfaat penelitian bagi Penulis
  - a. Menambah wawasan penulis terutama dalam perancangan website jual-beli dan pendalaman bahasa pemrograman PHP.

### 3. Manfaat Penelitian bagi Lembaga

- a. Sebagai masukan yang dapat membangun dan dapat dijadikan rujukan bagi penelitian selanjutnya yang dilakukan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

## 1.5 Metode Penelitian

Untuk mempermudah dalam proses penelitian penulis membagi metode penelitian menjadi beberapa bagian dalam pengolahan data dan informasi yang digunakan untuk menyusun skripsi ini antara lain :

### 1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Metode-metode pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan system ini adalah sebagai berikut :

- a. Observasi

Pada metode pengumpulan data ini, penulis melakukan Observasi pada beberapa portal penjualan online guna mengetahui bagaimana cara menerima pesanan dan cara penjualan.

- b. Studi Literatur

Metode Pengumpulan data dengan membaca buku-buku referensi, artikel dari internet dan jurnal yang berkaitan dengan tema penelitian yang diambil.

- c. Konsultasi

Melakukan diskusi dengan dosen pembimbing mengenai topik dan permasalahan yang terdapat dalam penelitian.

### 1.5.2 Tahapan Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam pembuatan website portal Magelang Jogja Online Souvenir Store, menggunakan metode SDLC, yang memiliki tahapan-tahapan pengembangan sistem yaitu *planning, analysis, design, implementasion, testing, dan maintenance.*

#### 1. Rencana (*Planning*)

Pada tahapan ini dilakukan perencanaan sistem pada website yang akan dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap ini antara lain.

- a. Mengidentifikasi kebutuhan user.
- b. Menyeleksi kebutuhan user dari proses identifikasi diatas, dengan menyesuaikan dengan kapasitas teknologi yang tersedia.
- c. Merencanakan sistem yang akan digunakan pada website yang dibuat dengan kebutuhan fungsional dan non-fungsional, kebutuhan user, kebutuhan sistem, kebutuhan dokumen dan perangkat lunak.

#### 2. Analisis (*Analysis*)

Analisis sistem pada tahapan ini dilakukan analisa pada kasus yang ditangani untuk menentukan masalah, peluang dan solusi dengan menggunakan analisis SWOT, untuk diterapkan pada kasus tersebut.

### 3. Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan proses selanjutnya setelah dilakukan suatu analisa. Pada tahapan ini, fitur dan operasi-operasi pada sistem dideskripsikan secara detail. Maka setelah didapatkan gambaran konsep-konsep sistem digambarkan menggunakan *Unified Modeling Language (UML)* dan merancang *user interface* adalah bagian penting dari desain.

### 4. Implementasi (*Implementasion*)

Tahapan ini mengimplementasikan rancangan dari tahap sebelumnya. Pada tahap ini melakukan penulisan kode program sistem yang akan dibuat, pembuatan *database* sesuai dengan skema yang dirancang dan pembuatan aplikasi sesuai desain sistem yang telah ditentukan tahapan sebelumnya.

### 5. Uji Coba (*Testing*)

Pada tahap uji coba akan dilakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat dengan menggunakan standar tahap pengetesan sistem dengan melakukan pengujian menggunakan *black box*.

### 6. Pengelolaan (*Maintenance*)

Tahapan ini merupakan pemeliharaan sistem yang dilakukan menjaga sistem tetap mampu beroperasi dengan normal atau secara benar dengan cara melakukan *update* dan memperbaiki jika nanti ditemukan suatu *bug*.

## **1.6 Sistematika Penelitian**

Adapun Sistematika penulisan yang dibuat agar dapat memberikan penyajian laporan yang mudah dipahami dan tersruktur. Berikut adalah uraian singkat sistematika penulisan laporan :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini akan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai pengenalan teori-teori yang mendasari pembahasan yang berhubungan dan mendukung, dalam hal ini perancangan dan pembuatan laporan.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini akan dijelaskan bagaimana analisis terhadap permasalahan yang muncul dan perancangan aplikasi

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini merupakan bab yang memaparkan implementasi dan hasil uji coba dalam bentuk laporan pembahasan serta tiap-tiap fungsi dari aplikasi yang dibuat.

### **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran yang merupakan rumusan dari analisa dan pembahasan bab-bab sebelumnya.