

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi yang sedemikian cepatnya telah membawa dunia memasuki era baru yang lebih cepat dari yang pernah dibayangkan sebelumnya. Perkembangan teknologi ini membawa perubahan dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Salah satu hasil dari kemajuan teknologi adalah dihasilkannya komputer sebagai alat bantu manusia dalam melakukan pekerjaan dan juga internet sebagai sarana komunikasi penghubung yang digunakan melalui komputer (Simarmata, 2009).

Kementerian Komunikasi dan Informatika (2014) menyatakan, pengguna internet di Indonesia hingga saat ini telah mencapai 82 juta orang. Dengan capaian tersebut, Indonesia berada pada peringkat ke-8 di dunia. Sebesar 80 persen pengguna internet adalah remaja berusia 15-19 tahun. Keberadaan toko online pun semakin banyak digemari sebagai salah satu alternatif belanja di Indonesia. Berdasarkan data yang dipublikasikan oleh menkominfo menyebutkan nilai transaksi ecommerce pada tahun 2014 mencapai angka Rp150 triliun dan diramalkan akan terus bertambah setiap tahunnya. (Mitra, 2014).

E-Commerce sendiri didefinisikan sebagai perdagangan elektronik dimana bentuk transaksi perdagangan baik membeli maupun menjual dilakukan melalui elektronik pada jaringan internet. Sedangkan *Web E-Commerce* dikenal dengan nama *Web Shop* (toko pada *web*) yang dapat dijalankan sementara pelaku bisnis

dapat melakukan aktivitas lain. Keuntungan dari *Web Shop* ini adalah jangkauan wilayah pemasarannya yang tidak terbatas pada letak geografisnya.

Klambiku Production adalah sebuah toko konveksi di Yogyakarta yang melayani pemesanan pembuatan pakaian dengan desain yang dapat ditentukan oleh pembeli. Selain itu konveksi juga mempunyai produk siap pakai seperti kaos dan jaket. Namun dalam sistem pengelolaannya masih dengan cara konvensional, dimana pembeli bertemu dengan orang konveksi untuk melakukan pemesanan maupun pembelian produk. Begitu juga dengan proses pemasaran yang menggunakan media brosur untuk mengenalkan bisnisnya dibantu dengan jaringan klien yang telah terjalin serta media sosial Facebook dan Instagram. Pemilik toko menginginkan pengembangan sistem pelayanan dan cakupan usaha yang lebih baik dalam hal pengenalan konveksi dan produk yang mereka produksi selama ini.

Klambiku Production memerlukan suatu sarana atau layanan aplikasi yang bisa memenuhi kebutuhan dan bisa memudahkan konveksi tersebut dalam menjalankan kegiatan bisnis yang lebih baik. Oleh sebab itulah yang mendukung penulis tertarik untuk membuat skripsi dengan judul **“Analisis dan Perancangan Website E-Commerce pada Konveksi Klambiku Production”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang di atas maka dapat diketahui rumusan masalah dalam penelitian ini adalah **“Bagaimana Menganalisis dan Merancang Website E-Commerce pada Konveksi Klambiku Production?”**

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Website yang akan dibuat memberikan Informasi mengenai profil online Konveksi Klambiku Production, informasi produk, dan cara pemesanan.
2. Pembelian produk melalui website hanya dapat dilakukan oleh pengunjung yang sudah terdaftar menjadi pelanggan.
3. Website Konveksi Klambiku Production menggunakan PHP untuk bahasa pemrograman, MySQL sebagai *database*, Sublime Text sebagai *web editor*, Adobe Photoshop sebagai desain grafis, Apache sebagai *web server* dan *data base server* serta mozilla firefox sebagai *web browser*.
4. Tidak membahas mengenai sistem keamanan *website*.
5. Dalam sistem ini tidak membahas mengenai SEO atau *search engine optimization*.
6. Website ini tidak menghitung diskon.

### 1.4 Maksud dan Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana proses pemasaran dan pemesanan pada Konveksi Klambiku Production Yogyakarta.

2. Untuk mengetahui bagaimana pembuatan aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu proses pemasaran dan pemesanan online pada Konveksi Klambiku Production Yogyakarta.
3. Untuk memberikan kemudahan bagi pihak Konveksi Klambiku Production Yogyakarta untuk memberikan informasi terbaru.
4. Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang dan menganalisis sebuah *website-commerce* yang dapat memudahkan pemasaran jasa Konveksi Klambiku Production Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Bagi Konveksi

Dengan adanya website diharapkan akan Konveksi Klambiku Production Yogyakarta mempermudah dalam memberikannya peningkatan pelayanan dari segi pemesanan dengan menggunakan sistem penjualan berbasis website.

2. Manfaat Bagi Konsumen

Dengan adanya website akan mempermudah konsumen dalam mengetahui informasi konveksi dan mempermudah proses pemesanan maupun pembelian produk.

3. Manfaat Bagi Peneliti

Sebagai syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer.

## **1.6 Metode Penelitian**

Untuk mempermudah dalam proses penelitian penulis membagi metode penelitian menjadi beberapa bagian dalam pengolahan data dan informasi yang digunakan untuk penyusunan skripsi agar mendapatkan data yang lengkap dan akurat antara lain.

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1.6.1.1 Studi Literatur**

Tahapan ini dilakukan dengan mempelajari maupun mengambil kajian dari buku, jurnal, maupun internet untuk dianalisis dan dijadikan bahan pendukung skripsi sekaligus sebagai tambahan referensi bagi penulis.

#### **1.6.1.2 Observasi**

Metode ini dilakukan dengan mengamati secara langsung di lapangan terhadap permasalahan yang akan diteliti, melakukan penanalisisan terhadap obyek, dan memahami proses bisnis yang ada pada Konveksi Klambiku Production.

#### **1.6.1.3 Wawancara**

Pada metode ini penulis melakukan wawancara secara langsung kepada Pimpinan sekaligus pemilik Konveksi Klambiku Production serta para karyawan.

### **1.6.2 Identifikasi Masalah**

Metode ini mencakup analisa sistem yang sedang berjalan yang memiliki kekuatan maupun kelemahan dari sudut pandang penulis dan pihak konveksi secara garis besar, diharapkan dengan identifikasi masalah akan memudahkan

dalam proses analisa penulis untuk merancang sistem yang memberikan opsi lebih di masa depan.

### 1.6.3 Metode Analisis

Merupakan tahapan menganalisis sistem yang akan dibangun. Adapun analisis yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Analisis PIECES (*Performance, Information, Economics, Control, Efficiency, Services*).
2. Analisis Kebutuhan Sistem meliputi Kebutuhan Fungsional, Kebutuhan Non Fungsional.
3. Analisis Kelayakan Kelayakan Sistem, meliputi Kelayakan Teknis, Kelayakan Operasional dan Kelayakan Hukum.

### 1.6.4 Metode Perancangan

Perancangan yang dilakukan setelah mendapat kebutuhan dalam bentuk konsep diubah menjadi spesifikasi yang *real*. Dalam tahapan ini melakukan perancangan terhadap proses, database maupun interface.

### 1.6.5 Pembuatan Aplikasi

Tahapan ini merupakan tahapan pembuatan aplikasi/website sesuai dengan desain sistem yang diterapkan tahap sebelumnya dengan melakukan *coding*.

### 1.6.6 Testng

Testing yang digunakan yaitu *Black Box testing*, adalah pengujian website yang telah dibuat sudah berjalan sesuai yang diinginkan. Pengujian berfokus pada pengujian persyaratan fungsional perangkat lunak .

### 1.6.7 Implementasi

Setelah dianalisis dan dirancang secara rinci dan program telah diuji coba *black box testing*. Tahap selanjutnya adalah implementasi. Tahap implementasi sistem merupakan tahap meletakkan sistem supaya siap untuk dioperasikan pihak konveksi.

### 1.6.8 Evaluasi

Mengevaluasi sistem secara keseluruhan, memastikan bahwa sistem yang telah dibuat sudah benar, sesuai dengan karakteristik yang diterapkan dan memperbaiki kesalahan-kesalahan yang terkandung di dalamnya.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Laporan Skripsi ini terdiri dari lima bab, masing masing bab memiliki poin-poin tersendiri. Lima bab tersebut antara lain :

### **BAB I           PENDAHULUAN**

Bab I terdiri dari tujuh sub bab, yaitu latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II           LANDASAN TEORI**

Bab II memuat tinjauan pustaka yang diperlukan dalam pembuatan *website* yang didapat dari skripsi buku, jurnal di internet, maupun modul-modul kuliah, serta berdasarkan pandangan penulis sendiri.

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

Bab III berisi data perancangan *website* yang diajukan beserta perancangan lengkapnya.

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

Bab IV ini memuat langkah atau proses, hasil analisa, dan pembahasan *website* yang dibuat dengan menerapkan rancangan sebelumnya.

### **BAB V PENUTUP**

Bab V memuat kesimpulan yang didapatkan dari seluruh bab yang telah dikerjakan. Pada bab ini juga terdapat saran-saran untuk merancang *website* ini menjadi lebih baik.