

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

E-Commerce adalah sebuah sistem jual beli yang bersifat *digital* melalui jaringan internet, 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 ruang dan waktu. Dengan didukung oleh perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih dan mudah didapat, maka perkembangan *ecommerce* pun semakin bertambah dan semakin diminati banyak perusahaan.

Krisnha Culture T-Shirt merupakan pusat oleh-oleh cinderamata khas Yogyakarta yang menjual berbagai macam kaos Jogja, batik, aneka kerajinan tangan seperti patung, wayang kulit, miniatur candi, miniatur sepeda dan miniatur monumen tugu Jogja. Seiring dengan perkembangan pariwisata yang ada di Yogyakarta, banyak pelaku usaha yang mengembangkan usaha dalam bidang yang sama seperti Krisnha Culture T-Shirt. Selama ini kegiatan pemasaran produk dari Krisnha Culture T-Shirt dilakukan secara konvensional dengan menggunakan brosur dan *banner*. Hal ini dapat menjadi masalah apabila terjadi perubahan data

mengenai produk yang ditawarkan yang menyebabkan perusahaan harus mempromosikannya kembali dan mengeluarkan biaya untuk kegiatan tersebut. Pembeli juga sering mengalami kendala dalam mendapatkan informasi produk yang ditawarkan, dalam hal ini pembeli menginginkan proses transaksi secara *instan* dan dapat dilakukan kapan saja tanpa terkendala tempat dan waktu.

Dari uraian masalah diatas maka penulis menawarkan solusi dengan judul penelitian **“Anallsis Dan Perancangan Website E-Commerce Pada Krishna Culture T-Shirt Yogyakarta”** sehingga dapat memperluas informasi pemasaran produk, menghemat biaya promosi dan mempermudah transaksi jual beli produk pada Krishna Culture.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di jabarkan, Maka muncul rumusan masalah yaitu **“Bagaimana menganalisis dan merancang website e-commerce pada Krishna Culture T-Shirt Yogyakarta?”**.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penulisan laporan Skripsi ini, penulis membuat batasan informasi sesuai dengan pokok permasalahan yang ada. Batasan-batasan yang dibuat yaitu :

1. *Website* ini dibuat sebagai media promosi dan transaksi penjualan Krishna Culture T-Shirt Yogyakarta secara *online*.

2. *Website* ini hanya dapat dikelola oleh admin yang memiliki hak akses.
3. Data yang digunakan dalam pembangun *website e-commerce* ini adalah data kategori, data produk, data detail produk, data harga produk, data gambar produk, dan data stok produk.
4. Proses yang dilakukan meliputi : proses pengolahan data kategori, proses pengolahan data produk, proses pengolahan rekening bank pemilik, proses pembuatan *code voucher* diskon, proses pencarian produk, proses transaksi pembelian, proses *redeem* *code voucher* diskon pada menu *cekout*, proses konfirmasi pembayaran secara *online*, proses pendaftaran *member*, dan proses *login*.
5. Hanya *member* yang dapat melanjutkan transaksi pembelian dari halaman keranjang belanja menuju ke halaman *cekout*.
6. Informasi yang diberikan dibagi menjadi informasi yang hanya tampil di layar komputer dan tercetak. Untuk informasi yang tampil pada layar *member* adalah informasi produk, informasi keranjang belanja, informasi *history* transaksi pembelian, informasi profil *member*, informasi konfirmasi pembayaran, informasi resi, dan informasi status pengiriman pemesanan. Sedangkan untuk informasi yang dicetak adalah laporan pembelian dan pencetakan nota pembelian (*invoice*).
7. Penggunaan *code voucher* yang sama hanya dapat digunakan 1 kali oleh setiap *member*. *Code voucher* juga hanya dapat digunakan dengan minimal total transaksi pembelian Rp. 250.000,00.

8. Transaksi Pembelian akan otomatis terhapus atau dibatalkan oleh sistem jika tidak melakukan konfirmasi pembayaran selama 2x24jam.
9. Pembayaran yang ditangani oleh sistem merupakan pembayaran melalui bank transfer.
10. *Update* ongkos kirim sudah terintegrasi menggunakan API rajaongkir.com.
11. Dalam pembangunan website ini software pembangun menggunakan software Sublime Text 3, sedangkan dalam database management system-nya menggunakan MySQL dan browser yang digunakan adalah Mozilla firefox, opera dan google chrome.
12. Tidak membahas terkait dengan SEO (*Search Engine Optimization*).
13. Tidak membahas terkait dengan sistem keamanan *website*.

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun website *E-Commerce* yang akan diterapkan pada Krishna Culture T-Shirt.

Tujuan pembuatan skripsi ini adalah :

1. Untuk menganalisis sistem yang sedang berjalan sebagai upaya mencari solusi agar sistem dapat berjalan dengan lebih baik.
2. Untuk membangun rancangan *website e-commerce* yang sesuai dengan kebutuhan.
3. Memperluas pemasaran produk lokal yang di hasilkan dari Krishna Culture T-Shirt Yogyakarta melalui media *online*.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Krishna Culture T-Shirt Yogyakarta

1. Memperbaiki sistem transaksi jual beli yang telah ada menjadi lebih modern.
2. Membantu mempercepat perluasan informasi tentang produk Krishna Culture T-Shirt Yogyakarta.
3. Mempermudah dalam mengelola pemesanan produk Krishna Culture T-Shirt Yogyakarta.

1.5.2 Bagi Penulis

1. Sebagai Syarat untuk memenuhi penyusunan Skripsi guna mendapatkan gelar Sarjana pada program studi S1 Sistem Informasi.
2. Dapat menambah wawasan dan meningkatkan keterampilan dan pengetahuan dalam merancang *website*.
3. Menambah pengalaman tentang bagaimana pengaplikasian ilmu yang didapat selama perkuliahan didalam dunia kerja.

1.6 Metode Penelitian

Dalam metode penelitian ini ada beberapa metode yang digunakan, yaitu:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Agar memperoleh data yang akurat sebagai sumber informasi, maka penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Observasi yang penulis lakukan yaitu dengan melakukan pengamatan dan pencatatan masalah yang ada di Krishna Culture T-Shirt Yogyakarta tentang cara kerja karyawan dalam melayani konsumen, mengolah data dan mengolah produk.

2. Metode Wawancara

Pengumpulan data dengan tanya jawab secara langsung kepada pemilik yang bertujuan untuk mendapatkan data yang lebih detail dan akurat yang diperlukan untuk menyusun laporan Skripsi.

3. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data dengan mempelajari buku-buku yang sesuai dengan permasalahan yang penulis bahas sebagai pedoman dan referensi dalam menyusun laporan Skripsi serta menjadi pembanding antara teori dan studi lapangan.

4. Metode Dokumentasi

Pengumpulan data dengan mengambil beberapa gambar atau dokumen yang dapat digunakan untuk melengkapi data.

1.6.2 Metode Analisis Sistem

Dalam penelitian ini penulis menggunakan analisa PIECES, analisa kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan sistem. Analisis PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Services*) digunakan untuk mengidentifikasi masalah dengan menganalisis kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi. dan pelayanan

pelanggan. Analisis kebutuhan sistem merupakan proses untuk menghasilkan spesifikasi kebutuhan. Analisis kelayakan merupakan proses untuk menganalisa kelayakan sistem yang akan dibangun di Krishna Culture T-Shirt Yogyakarta.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode Perancangan yang dilakukan yaitu dengan menggunakan pemodelan : DFD (*Data Flow Diagram*) dan ERD (*Entity Relationship Diagram*).

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu :

1. Definisi Kebutuhan (*Requirement Analysis*)
2. Desain Sistem dan Software (*System Design*)
3. Implementasi (*Implementation*)
4. Pengujian (*Testing*)

1.6.5 Metode Pengujian

Dalam pembuatan Website E-Commerce Krishna Culture T-Shirt Yogyakarta menggunakan metode sebagai berikut :

1. *White Box Testing*
2. *Black Box Testing*

Metode testing tersebut dilakukan sebagai perbaikan dan pengukuran kualitas Sistem yang akan dibangun, dengan mencari kemungkinan kesalahan yang ada pada program untuk selanjutnya dilakukan evaluasi dan memperbaiki kesalahan yang terjadi.

1.6.6 Metode Penerapan

Setelah melewati tahapan pengujian sistem maka sistem yang dibuat telah siap untuk digunakan pada objek penelitian dengan menggunakan metode implementasi. Dengan menerapkan sistem yang dirancang, hasilnya dapat dioperasikan dan digunakan sesuai kebutuhan. Tahap implementasi terdiri dari pengujian basis data, pengujian sistem secara offline, kemudian pengujian dan penerapan sistem secara online.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini disusun secara sistematis kedalam 5 (lima) bab yang masing-masing bab akan dijelaskan sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab I membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan untuk pembuatan website *e-commerce* Krishna Culture T-Shirt Yogyakarta.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab II membahas tentang konsep dasar dan teori dasar yang mendukung penulisan skripsi seperti merancang sistem, menguraikan teori-teori yang

mendukung judul. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tools* atau *software* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab III berisi tentang perencanaan dan pembuatan website *e-commerce* pada Krishna Culture T-Shirt Yogyakarta.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PERANCANGAN

Bab IV menjelaskan tentang implementasi dari aplikasi yang dibuat secara keseluruhan serta proses pengujian yang ada sesuai dengan hasil yang diharapkan.

BAB V. PENUTUP

Bab V berisi tentang kesimpulan, saran dan kekurangan yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan pembuatan program website *e-commerce* selanjutnya.

Daftar Pustaka

Berisi sumber atau referensi yang digunakan penulis untuk keperluan penelitian.