

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era teknologi yang semakin berkembang pesat, banyak pelaku bisnis yang bersaing untuk menjual produk kepada khalayak umum dengan berbagai cara. Sebelum adanya sistem yang berbasis jaringan, pelaku bisnis dan calon pembeli melakukan transaksi dengan cara bertemu dan melihat secara langsung barang yang tersedia. Disaat jaringan sudah tersebar di seluruh pelosok dunia, dan smartphone telah menjadi kebutuhan utama bagi masyarakat. Sehingga pelaku bisnis dan masyarakat tidak harus bertemu secara langsung dan melakukan transaksi ditempat.

Dengan menggunakan *website*, konsumen dapat mengakses produk yang ditawarkan kapanpun dan dimanapun menggunakan sistem yang terhubung dengan jaringan internet. Detail produk yang ditampilkan didalam *website* sangatlah lengkap, komsumen dapat melihat yang ingin dibeli dan mengisi sendiri data pemesanan yang ada di laman *website*.

Kedai *Original* Yogyakarta belum mempunyai nama besar dan terkenal dikalangan khalayak umum. Banyaknya khalayak umum yang belum mengetahui produk yang dijual oleh Kedai *Original* mempunyai kualitas yang baik. Kurangnya *branding* oleh pihak Kedai *Original* Yogyakarta menjadi suatu masalah tingkat kepercayaan khalayak umum untuk melakukan transaksi menjadi berkurang. Kedai *Original* dalam melakukan pengelolaan data pemesanan dan

laporan transaksi masih menggunakan sistem manual. Tidak adanya *update* ketersediaan produk membuat pengunjung sering bertanya produk di jual masih tersedia atau tidak, pengunjung merasa dikecewakan. Hal ini membuat pendapatan Kedai Original menjadi menurun.

Dengan kondisi permasalahan yang ada diatas, maka diharapkan nantinya *webiste* ini dapat meningkatkan penjualan produk dan membantu konsumen dan pelaku bisnis untuk melakukan transaksi tanpa harus terhambat oleh wilayah dan pengunjung mendapatkan informasi yang akurat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas , maka diambil rumusan masalah sebagai berikut : “Bagaimana cara Analisis dan Perancangan *Website E-Commerce* Toko Sepatu Kasual pada Kedai Original Yogyakarta ?”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka *website* yang akan dibangun memiliki batasan masalah sebagai berikut :

1. Dalam sistem ini user dapat melakukan pembelian secara *online*.
2. Sistem dapat menampilkan produk yang akan di jual oleh toko.
3. Sistem dapat menampilkan stok produk berdasarkan ukuran produk.
4. Sistem yang dibuat tidak melayani pembayaran dengan kartu kredit.

Pembayaran hanya dilakukan dengan mentrasfer sejumlah uang sebesar harga produk yang dibeli dan biaya ongkos kirim. Sesuai dengan kebijakan manajemen toko Kedai *Original* Yogyakarta.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk menganalisa dan mendisain *website e-commerce* agar :

1. Agar para konsumen dan pekalu bisnis dapat melakukan transaksi tanpa harus terhalang wilayah dan transportasi. Bahkan konsumen dapat mengakses kapanpun dan dimana pun oleh sistem yang terhubung dengan jaringan *internet*.
2. Penelitian ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana Strata 1 (S1) Jurusan Sistem Informasi di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Bagi Kedai *Original*
Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan penjualan produk toko sepatu Kedai *Original*. Manfaat lain penelitian ini juga memudahkan para konsumen untuk melakukan pembelian barang tanpa harus terhambat oleh wilayah.
2. Bagi Penulis
Tugas akhir ini memberi banyak manfaat baik dalam hal pengetahuan yang tentang bagaimana cara menganalisis suatu masalah dan mencari solusi agar mendapatkan hasil yang dapat berguna bagi banyak orang.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan hasil karya ilmiah yang berkualitas dan dapat dipercaya maka penulis melakukan beberapa metode dalam pengumpulan informasi. Adapun metode yang digunakan sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Pada metode ini dilakukan survey langsung ke perusahaan guna mengamati dan mencatat sistem yang sudah ada untuk dijadikan data awal dalam perancangan sistem yang baru.

2. Metode Wawancara

Dalam metode ini, secara langsung dilakukan tanya jawab dengan pimpinan perusahaan terkait dengan riset dan sistem yang sudah ada.

3. Studi Pustaka

Merupakan studi yang dilakukan dengan membaca, mempelajari dan mencatat dari buku-buku, artikel-artikel dan bahan-bahan referensi lainnya yang berkaitan dengan topik skripsi.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan agar lebih mudah dimengerti dan tersusun dengan baik, maka akan disajikan dalam 5 bab yang masing-masing bab adalah sebagai berikut Dalam penyusunan laporan agar lebih mudah dimengerti dan tersusun dengan baik, maka akan disajikan dalam 5 bab yang masing-masing bab adalah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang tool/software (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

BAB III. PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini akan diuraikan analisa yang dilakukan selama perancangan *Website E-commerce* Toko Sepatu Kasual Kedai *Original* Yogyakarta. Meliputi analisis kebutuhan sistem dan analisis perancangan sistem.

BAB IV. PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI

Dalam bab ini akan diuraikan implementasi, pembahasan, dan pengujian yang dilakukan pada *Website E-commerce* Toko Sepatu Kasual Kedai *Original* Yogyakarta menggunakan PHP.

BAB V. PENUTUP

Dalam bab ini berisi kesimpulan dari bab I sampai dengan bab IV dan saran yang penulis ajukan guna pengembangan *Website E-Commerce* Toko Sepatu Kasual Kedai *Original* Yogyakarta menggunakan PHP.