

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, persaingan antar pelaku bisnis menimbulkan berbagai cara baru untuk menjalankan sebuah bisnis diantaranya dengan melakukan transaksi *online* atau yang lebih dikenal dengan sebutan *E-Commerce*. Kesuksesan sebuah bisnis di suatu perusahaan tidak hanya dilihat dari berapa banyak penjualan setiap harinya, tetapi juga dilihat dari bagaimana pelaku bisnis memberikan pelayanan yang baik terhadap konsumen.

CV. Kamajaya merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang percetakan undangan. Penjualan pada CV. Kamajaya saat ini masih menggunakan cara manual. Perlu adanya sistem yang menyempurnakan kegiatan penjualan seperti yang telah dijelaskan di dalam penelitian Efraim Turban yang dikutip oleh Hanif Al-fatta dalam bukunya Analisis dan Perancangan Sistem Informasi [1, 2007]. Menurut beliau sistem diharapkan bisa “swadana” dengan memotong biaya-biaya yang dihubungkan dengan inventori “yang hilang”. Akses tepat waktu ke informasi terbukti menjadi sumber daya kompetitif yang memberi timbal balik yang besar.

Program aplikasi ini dimaksudkan untuk memudahkan perusahaan mendapatkan target pasar yang tepat dalam melakukan aktifitas promosi karena selama ini perusahaan kesulitan untuk mendapatkan data berapa orang yang melihat produk undangan dan mengetahui produk yang paling sering dicari oleh

pengunjung. Sementara itu, selama ini pelanggan CV. Kamajaya juga kesulitan untuk mengetahui informasi tahap pengerjaan undangan yang telah dipesan.

Melihat proses bisnis dan permasalahan yang tengah dihadapi oleh pihak CV. Kamajaya yaitu belum mempunyai media untuk menyajikan produk penjualan yang lengkap. Menimbulkan kesulitan bagi masyarakat yang berada jauh dari lingkungan CV. Kamajaya. Maka pihak CV. Kamajaya ingin membuat sebuah sistem yaitu Sistem Informasi *E-Commerce*.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut:

Bagaimana membuat Sistem Informasi *E-Commerce* berbasis *website* untuk CV. Kamajaya ?

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian dan penjelasan sebelumnya maka batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Pembuatan Sistem Informasi *E-Commerce* ditujukan untuk CV. Kamajaya, Yogyakarta.
2. Sistem Informasi yang akan dirancang berbasis *website*.
3. Sistem ini dirancang hingga tahap uji.
4. Pembuatan *website* ini sebagai sarana informasi dan promosi perusahaan.

5. Tidak membahas keamanan sistem.
6. Penerapan konsep *Partial E-Commerce*.
7. Analisis yang digunakan adalah analisis SWOT.
8. DBMS pada *website* ini menggunakan MySQL. *Tool* pembangun yang digunakan dalam pembuatan sistem ini Sublime Text3, PHP 5.0, CSS, dan Xampp-win32-5.5.30. Sistem operasi yang digunakan Windows 10, Windows 8, dan Windows 7. Browser yang mendukung *website* ini Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera, dan Internet Explorer.
9. Cara pembayaran yang digunakan dalam pembelian di sistem ini dilakukan melalui semua pembayaran. Pihak CV. Kamajaya hanya membutuhkan struk atau bukti pembayaran.
10. Proses pengiriman produk akan dikelola oleh CV. Kamajaya sepenuhnya. Pihak CV. Kamajaya akan memberikan informasi lanjutan jika barang sudah sampai tujuan.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

##### **1.4.1 Maksud Penelitian**

Maksud dari penelitian ini adalah:

1. Membantu CV. Kamajaya dalam pengelolaan data menjadi terstruktur dengan baik, meningkatkan kualitas layanan dan mempermudah dalam menyebarkan informasi atau promosi produk.

#### 1.4.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat Sistem Informasi *E-Commerce* yang memiliki kemampuan untuk menampilkan berbagai informasi, produk dan menangani pembelian secara *online* pada CV. Kamajaya.
2. Sebagai syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer.

#### 1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Adapun urutan metode penelitian dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

##### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan metode yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data yang diperlukan dari narasumber dengan menggunakan banyak waktu. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan dengan peninjauan langsung tentang permasalahan yang terjadi pada CV. Kamajaya.

## 2. Metode Wawancara

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara secara langsung kepada Pimpinan, Pengelola, dan Pegawai CV. Kamajaya untuk mendapatkan informasi yang akurat.

### 1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis merupakan cara bagaimana memahami dan menspesifikasi dengan detail apa yang harus dilakukan oleh sistem. Adapun analisis yang dimaksud yaitu:

#### 1. Analisis SWOT (*Strenghts, Weakness, Opportunitiey, and Threats*).

Merupakan tahapan analisis yang digunakan untuk menilai kekuatan dan kelemahan dari sumber daya yang dimiliki perusahaan dan kesempatan-kesempatan eksternal serta tantangan-tantangan yang dihadapi.

#### 2. Analisis Kebutuhan Sistem

Merupakan tahapan analisis yang terdiri dari kebutuhan fungsional yaitu jenis kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem dan kebutuhan nonfungsional yaitu tipe kebutuhan yang berisi properti perilaku yang dimiliki oleh sistem seperti operasional, kinerja, keamanan, politik dan budaya.

### 3. Analisis Kelayakan Sistem

Merupakan tahapan analisis yang digunakan untuk menjustifikasi apakah kebutuhan sistem yang dibuat layak untuk dilanjutkan sistem atau tidak. Adapun tipe-tipe kelayakan sistem yaitu kelayakan teknis, operasional, ekonomi, dan hukum.

#### 1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah model UML (*Unified Modeling Language*) dengan beberapa simbol yang ada di dalamnya, antara lain:

##### 1. *Use Case Diagram*

Teknik untuk merekam persyaratan fungsional sebuah sistem.

##### 2. *Activity Diagram*

Teknik untuk menggambarkan logika prosedural, proses bisnis, dan jalur kerja.

##### 3. *Sequence Diagram*

Grafik dua dimensi dimana objek ditunjukkan dalam dimensi horizontal, sedangkan lifeline ditunjukkan dalam dimensi vertikal.

##### 4. *Class Diagram*

Himpunan dari objek-objek yang sejenis.



#### 1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan dalam pembuatan sistem adalah menggunakan metode *prototyping* yaitu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat suatu program dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera dievaluasi oleh pengguna. Adapun tahapan *prototyping* yaitu pengumpulan kebutuhan, membangun *prototyping*, evaluasi *prototyping*, mengkodekan sistem, menguji sistem, evaluasi sistem dan menggunakan sistem.

#### 1.5.5 Metode Testing

Pada tahap ini dilakukan proses pengujian (*testing*) apakah sistem sudah berjalan sesuai karakteristik sistem yang diinginkan dan memenuhi kebutuhan. Dalam penelitian ini menggunakan *Black Box Testing* dan *White Box Testing*.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Dalam memahami gambaran secara umum mengenai isi dari skripsi ini, maka penulisan skripsi ini dibagi dalam 5 bab dengan sistematika penulisan adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini membahas mengenai tinjauan pustaka, dasar-dasar teori, metode analisis yang digunakan dan langkah-langkah pengembangan sistem.

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

Dalam bab ini membahas mengenai perancangan sistem yang akan dibuat meliputi tinjauan umum, analisis masalah terhadap sistem, analisis kebutuhan, analisis perancangan sistem dan perancangan *user interface*.



**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini membahas mengenai setiap tahapan dalam pembuatan sistem dimulai dari perancangan sistem sampai dengan implementasi program.

**BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini berisikan kesimpulan dari semua hasil tahapan yang telah dilalui selama penelitian serta saran-saran yang berkaitan dalam penulisan skripsi ini agar dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi perkembangan sistem aplikasi selanjutnya dimasa yang akan datang.

**DAFTAR PUSTAKA**