

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Website atau situs web merupakan kumpulan dari halaman web yang sudah dipublikasi di internet dan memiliki domain/URL (*Uniform Resource Locator*) yang dapat diakses semua pengguna internet dengan cara mengetikkan alamatnya pada browser[1]. Munculnya teknologi berbasis web saat ini telah menjadi kebutuhan yang penting dalam aktifitas sehari-hari karena kemudahan dalam mengakses laman yang diinginkan oleh setiap pengguna.

Dalam dunia bisnis sendiri, penggunaan situs web sebagai media informasi dan sistem informasi dalam sebuah toko online cukup berperan aktif dalam pencarian informasi dan media promosi, karena pencarian informasi dapat dilakukan dari mana saja dan kapan saja. Informasi dapat berupa produk, harga, lokasi bahkan testimoni pembeli yang dapat meningkatkan kredibilitas toko online dan pelaku usaha tersebut.

Mempromisikan usaha dengan penggunaan teknologi situs web, memberikan keuntungan bagi produsen dan konsumen. Dengan memanfaatkan toko online, jangkauan promosi menjadi lebih luas sehingga memungkinkan peningkatan pada penjualan. Di sisi lain, konsumen tidak perlu datang ke toko untuk memiliki suatu produk yang di inginkan, sehingga membantu mempermudah proses jual beli.

Simibo Merchandise yang merupakan salah satu UKM di bantu saat ini belum menggunakan teknologi website tersebut. Saat ini promosi yang dilakukan Simibo Merchandise adalah membuat dan menyebarkan brosur, tentu saja promosi seperti lingkungannya sangat terbatas. Pembeli juga diharuskan datang ke toko untuk membeli produk dari Simibo Merchandise.

Dengan adanya masalah yang dihadapi Simibo Merchandise, maka dibutuhkan pembuatan sebuah sistem informasi penjualan berbasis website yang dapat memudahkan pembeli untuk mendapat informasi produk dan melakukan pemesanan. Atas dasar latar belakang ini lah penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang perancangan pembuatan toko online pada simibo Merchandise.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut: "Bagaimana membuat website Simibo Merchandise untuk sistem penjualan dan menampilkan informasi di dalamnya?"

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan untuk pembuatan website ini, hanya menyangkut:

1. Website ini hanya digunakan sebagai media promosi dan jual beli secara online oleh pihak Simibo Merchandise.
2. Fitur yang tersedia adalah home, profil, produk, keranjang belanja, check out, testimoni, artikel, log in, search.
3. Pembayaran dilakukan secara manual melalui transfer bank.

4. Menggunakan PHP *Framework* yaitu Codeigniter..
5. Menggunakan DBMS MySQL.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang dapat diperoleh dari sebuah perancangan dan pengembangan sebuah website adalah sebagai berikut :

1. Membuat media informasi dan promosi serta sistem transaksi jual beli Simibo Merchandise melalui media berbasis *website*.
2. Prasyarat program studi Sarjana jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.).

1.5 Manfaat Penelitian

Penyusunan Skripsi ini diharapkan dapat member manfaat antara lain:

1. Bagi penulis
 - a. Untuk menyusun Skripsi sebagai syarat kelulusan program Sarjana SI STMIK AMIKOM Yogyakarta.
 - b. Memberikan kesempatan bagi penulis untuk menerapkan teori yang telah diperoleh selama mengikuti kuliah di STMIK AMIKOM.
2. Bagi Simibo Merchandise
Sebagai salah satu upaya untuk kemajuan Simibo Merchandise menjadi lebih baik pada masa yang akan datang.
3. Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

- a. Dokumentasi Karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Skripsi
- b. Refrensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan Skripsi bagi mahasiswa yang sedang mengambil Tugas Akhir atau Skripsi.

4. Bagi Masyarakat

Memudahkan masyarakat untuk mencari segala informasi yang berkaitan dengan Simibo Merchandise.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data penulis menggunakan beberapametode yaitu:

1.6.1.1 Observasi

Metode ini dilaksanakan dengan melakukan pengamatan langsung di rumah produksi Simibo Merchandise sehingga diperoleh data-data yang dibutuhkan sesuai tema penelitian.

1.6.1.2 Wawancara

Metode ini digunakan dengan melakukan tanya jawab langsung dengan pihak yang terkait dengan masalah yang diteliti.

1.6.1.3 Studi Kepustakaan

Studi pustaka dilakukan sebagai alat pembandingan antara teori yang ada dengan yang terjadi di lapangan serta sebagai acuan dalam pembuatan sistem informasi tersebut.

1.6.2 Metode Analisis

Analisis PIECES adalah identifikasi berbagai faktor secara sistematis untuk merumuskan strategi suatu instansi atau perusahaan. Untuk mengidentifikasi masalah, harus dilakukan analisis terhadap *Performance* (kinerja), *Information* (informasi), *Economy* (Ekonomi), *Control* (control), *Efficiency* (efisiensi), dan *Service* (pelayanan). Panduan ilmiah yang dikenal dengan analisis PIECES.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan menggunakan metode berbasis objek melalui tahapan:

1. Pembuatan *Flowchart* dan *Unified Modeling Language*,
2. Pembuatan rancangan basis data *Entity Relationship Diagram* (ERD)
3. Pembuatan rancangan *user interface*

1.6.4 Metode Implementasi

Implementasi pada tahap ini dilakuakn pembuatan sistem infromasi toko online Simibo Merchandise berbasis web menggunakan software Sublime Text 3 dan database MySQL.

1.6.5 Metode Pengujian

Pada penelitian ini metode pengujian yang digunakan adalah *Black Box Testing* dan *White Box Testing*. Metode pengujian tersebut digunakan untuk mengetahui apakah sistem sudah berjalan sesuai yang diharapkan atau tidak.

1.7 Sistematika Penulisan

1. Bab I - Pendahuluan, Bab ini berisi tentang latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan..
2. Bab II - Dasar Teori, Bab ini penulis menguraikan teori-teori yang mendasari pengertian *website*, *e-commerce*, bahasa pemrograman dan pengertian tentang *tools/software* yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.
3. Bab III –Analisis dan Perancangan, Bab ini penulis menguraikan tinjauan umum profil Simibo Merchandise, analisis PIECES, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, rancangan proses, rancangan basis data, rancangan struktur menu, dan rancangan antarmuka pengguna.
4. Bab IV –Implementasi dan Pembahasan, bab ini diuraikan tentang implementasi basis data, implementasi rancangan aplikasi ke dalam antar muka, pembahasan program dan tampilan, pengujian dan hasilnya .
5. Bab V – Penutup, Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.