

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan era globalisasi, teknologi informasi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Teknologi informasi tidak hanya sekedar teknologi komputer, tetapi juga mencakup teknologi komunikasi. Dengan dukungan perkembangan teknologi informasi tersebut, penyampaian arus informasi menjadi sangat cepat.

Dengan semakin berkembangnya teknologi informasi, penerapannya menjadi sangat penting bagi suatu perusahaan/instansi. Selain dikarenakan informasi yang tersampaikan dengan cepat dan efisien, juga menawarkan banyak berbagai kelebihan dan kemudahan lainnya untuk menunjang kemajuan suatu perusahaan/instansi. Sehingga pembangunan media dengan memanfaatkan teknologi tersebut sangat diperlukan.

*Internet* merupakan jaringan komputer yang saling berhubungan yang tersebar di seluruh dunia. Hal ini yang memudahkan data dan informasi dapat tersampaikan dengan cepat. Dengan keuntungan tersebut, pemanfaatan teknologi internet dapat menjadi solusi sebagai media untuk pemasaran dan peningkatan penjualan suatu produk. Media *internet* yang umum digunakan adalah *website*. Dengan adanya *website* tersebut informasi dapat tersampaikan kepada pengguna dengan cepat tanpa ada batasan waktu dan tempat.

Batik Erlin merupakan sebuah butik yang menjual batik kain dan batik baju. Dalam pemasaran dan penjualannya, Batik Erlin sudah memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yaitu dengan memanfaatkan *Blackberry Messenger*. Batik Erlin belum menggunakan media *website* sebagai media promosi dan penjualannya, sehingga pengunjung yang ingin mengetahui produk-produk batik yang ditawarkan menjadi sangat terbatas. Maka dengan alasan inilah, media *online* berupa *website* dengan memanfaatkan jaringan internet diperlukan sebagai media promosi dan penjualannya.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka penulis membangun sebuah *website* sebagai media promosi dan penjualan *online*, sehingga diharapkan dapat mengembangkan target pasar yang lebih luas. Berdasarkan uraian penjelasan tersebut, penulis mengambil judul "Perancangan Website E-Commerce Sebagai Media Informasi dan Pemasaran Online Pada Batik Erlin".

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi pokok permasalahan pada penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *website* sebagai media informasi dan promosi sehingga pembeli dan atau calon pembeli dapat memperoleh informasi mengenai suatu produk secara cepat.
2. Bagaimana membuat *website* yang dapat memberikan kemudahan dalam pelayanan dan transaksi pembelian dan penjualan antara pemilik toko dengan pembeli.

### 1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari semakin melebarnya pokok permasalahan dan keluar dari pokok bahasan, maka penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu:

1. Aplikasi berbasis web.
2. Sistem ini bersifat *online*.
3. Sistem ini dibangun dengan menggunakan *framework* CodeIgniter.
4. Perancangan sistem menggunakan UML meliputi *usecase diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*.
5. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP.
6. Basis data yang digunakan adalah MySQL.
7. Sistem ini akan diimplementasikan pada Batik Erlin.
8. Sistem ini tidak membahas sistem keamanan secara mendetail, hanya sebatas penggunaan username dan password.
9. Atribut produk hanya terbatas pada ukuran dan warna.
10. Tidak dibahas mengenai masalah keuangan yang ada pada Batik Erlin.
11. Tipe pengguna *admin* dapat mengakses seluruh isi dari website. Admin memiliki hak penuh untuk memelihara, membuat, mengubah, maupun menghapus informasi yang ada di website.
12. Tipe pengguna *staff* dapat mengakses untuk sebagian fitur administrasi, seperti manajemen katalog, pengaturan website, komentar, review. Pengguna *staff* tidak bisa mengakses halaman pengaturan admin dan laporan.

13. Tipe pengguna customer/member dapat melihat produk, melihat berita, memberikan komentar, memberikan review, memberikan testimonial, melakukan proses pembelian, melihat status transaksi, dan melihat histori transaksi yang dilakukan.
14. Tipe pengguna umum hanya bisa melihat produk, melakukan proses pembelian (tidak sampai *checkout*) mengakses berita, dan mendaftar sebagai pengguna customer.
15. Software yang digunakan antara lain: Adobe Photoshop sebagai aplikasi desain, Sublime Text 2 sebagai *code* editor, Mozilla Firefox & Google Chrome sebagai *web browser* dan MAMP sebagai aplikasi *web server*.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan skripsi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I jurusan Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Menerapkan disiplin ilmu dan teori yang diperoleh penulis selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata untuk mendukung penerapan ilmu di dunia kerja.
3. Menghasilkan *website e-commerce* yang dapat membantu promosi dan penjualan secara online pada toko batik Batik Erlin.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

### 1. Bagi Penulis

- a. Mengembangkan wawasan dan pengalaman tentang perancangan dan pembuatan website pada suatu perusahaan/instansi.
- b. Menerapkan ilmu pengetahuan dan teori yang sudah didapatkan selama mengikuti perkuliahan.

### 2. Bagi Batik Erlin

- a. Memberikan kemudahan penyampaian informasi produk-produk Batik Erlin kepada masyarakat.
- b. Memberikan kemudahan kepada masyarakat untuk melakukan pemesanan/pembelian produk Batik Erlin melalui *website e-commerce*.

### 3. Bagi Pengguna

Pengguna mendapatkan kemudahan mengakses informasi produk-produk yang ditawarkan oleh Batik Erlin dan kemudahan melakukan transaksi pembelian/pemesanan.

## 1.6 Metode Penelitian

### 1. Metode Observasi (Pengamatan)

Yaitu metode pengumpulan data dengan lebih menitikberatkan pada penelitian yang terjadi di lapangan, sehingga dapat diambil informasi yang terjadi secara langsung.

### 2. Metode Interview (Wawancara)



Yaitu metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab secara langsung mengenai gambaran umum perusahaan dan informasi yang mendetail.

### 3. Metode Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data dengan mempelajari literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas dengan cara membaca buku, majalah, internet, atau sumber data lainnya.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memenuhi syarat penulisan karya tulis skripsi, maka perlu disusun kerangka kinerja secara sistematis agar dapat memberikan kemudahan dalam memahami isi penulisan secara keseluruhan. Adapun sistematika penulisan karya tulis skripsi ini adalah sebagai berikut:

### BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan diadakannya penelitian, manfaat penelitian, dan metode dan sistematika penulisan.

### BAB II: LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas mengenai dasar teori yang berisi mengenai berbagai macam teori yang mendukung pengembangan sistem pengolahan data. Pada bab ini juga dituliskan tentang perangkat lunak yang digunakan untuk pembuatan sistem.

### BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tinjauan umum tentang objek penelitian. Adapun point utamanya adalah analisis sistem, yang akan menguraikan analisis terhadap permasalahan yang terdapat pada kasus yang diteliti.

### BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi pembahasan tentang perancangan dan pembuatan sistem, implementasi sistem, dan uji coba sistem.

### BAB V: PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.

