

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tintin shop merupakan salah satu distribution fashion dan aksesoris wanita maupun pria yang berada di Indonesia, khususnya di Jakarta, yang bergerak dalam bidang pemasaran clothing dan aksesoris. Produk yang ditawarkan Tintin shop antara lain T-Shirt, celana, kemeja, dan berbagai macam pakaian serta aksesoris lainnya.

Sistem yang diterapkan pada Tintin shop saat ini masih bersifat konvensional, dimana pemesanan produk melalui telpon ataupun datang langsung menyebabkan kurangnya fleksibilitas dari segi akses tempat dan waktu. kemungkinan kesalahan input data pun besar karena masih dilakukan secara manual, penyebaran informasi mengenai promo yang sedang berlangsung terhadap suatu produk kurang meluas. Untuk mengatasi hal tersebut maka sangat diperlukan sistem pemasaran berbasis website. Sistem ini dirancang dengan maksud untuk memperluas pasar, sebagai media promosi dan informasi tentang produk yang ditawarkan dan mempersiapkan Tintin shop memasuki era bisnis yang berbasis teknologi informasi.

Tidak dapat dipungkiri lagi pada saat ini *internet* telah menjadi bagian dari kehidupan teknologi informasi yang banyak mengubah proses bisnis pada suatu organisasi dan perusahaan. Data-data yang yang dahulu dibuat dalam hardcopy kini bisa dilakukan secara digital. Namun salah satu perubahan yang paling penting terjadi pada beberapa aspek dan kegiatan yang biasa dilakukan secara

offline dan terbatas oleh ruang dan waktu, kini dapat dilakukan secara online melalui internet. Implementasi yang telah berkembang dengan menggunakan media internet yaitu e-commerce (sistem penjualan produk secara elektronik) dan *e-banking* (transaksi perbankan secara elektronik) yang pada perkembangan akhir-akhir ini menjadi sangat populer.

Berdasarkan kebutuhannya untuk menjalankan sebuah website terhitung mudah dan murah, karena tidak memerlukan modal yang besar. Cukup dengan membeli Domain dan Hosting, foto produk dan akses internet untuk memasarkannya, usaha ini sudah dapat berjalan. Dilain sisi *Online shop* mempunyai beberapa kelebihan seperti mudah dan murah untuk diakses, karena customer cukup untuk melihat contoh barang melalui internet dengan mengunjungi website, tanpa harus datang ke toko seperti jual beli pada umumnya. Oleh karena itu tidak heran jika *Online Shop* sangat cepat berkembang. *Online shop* dapat di akses kapan saja 24 jam. Di banding dengan tokotoko yang hanya beroperasi pada jam kerja. Ditambah lagi dengan di butuhka waktu juga tenaga untuk mencapai toko yang diinginkan. Untuk saat ini belanja online benar – benar mempunyai nilai lebih di mata konsumen untuk berbelanja.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, yang menjadi rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana menganalisis dan merancang aplikasi Website Tintin Online Shop agar dapat meningkatkan pemasaran dan menangani proses Jual beli antara penjual dan pembeli dengan baik?

1.3 Batasan Masalah

Seiring dengan kemampuan penulis yang terbatas untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah dari tujuan dan lebih terarah maka dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi yang dibuat merupakan aplikasi Website E-Commerce Tintin online Shop.
- b. Website dapat menangani transaksi penjualan, transaksi pembelian dan melihat detail barang.
- c. Rencana aplikasi ini menggunakan adobe photosop & illustrator untuk design, PHP untuk dasar pemrogramannya, *HTML*, *JavaScript* dan *CSS* untuk grafik, serta *SQL* untuk databasenya.
- d. *Browser* yang digunakan dalam perancangan adalah *Google Chrome*, *Firefox*.
- e. Rancangan aplikasi Website *E-Commerce* ini akan dijalankan secara *offline* dan *Online*.

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud dari penelitian

1. Menganalisa dan melakukan perancangan sistem website *E-commerce*.
2. Membangun serta mengembangkan *Website E-Commerce* melalui program aplikasi berbasis web.

1.4.2 Tujuan dari penelitian

1. Untuk menghasilkan aplikasi *Webiste E-Commerce* , guna mempermudah proses pelayanan Jual beli antara penjual dan pembeli.
2. Merancang aplikasi website sebagai sistem informasi penjualan terkomputerisasi.

1.4.3 Manfaat Penelitian

Di harapkan setelah pelaksanaan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat yaitu:

a. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengimplementasikan ilmu yang telah di peroleh dari STMIK AMIKOM YOGYAKARTA dan merupakan syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer "S.Kom".

b. Bagi Tintin Shop

Di harapkan dari pihak Tintin shop dapat meningkat dari segi penjualan dan dapat kenal di masyarakat luas dengan di buatnya aplikasi ini.

c. Bagi Konsumen

Website took online shop ini diharapkan dapat di dimanfaatkan oleh para konsumen khususnya yang berada di luar daerah untuk melakukan pemesanan.

1.5 Metode Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini metode yang digunakan antara lain sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Melakukan Pengumpulan data sebagai kebutuhan perancangan aplikasi dengan cara melakukan pengamatan terhadap objek.

2. Metode Wawancara

Peneliti Melakukan wawancara secara langsung terhadap pihak terkait untuk mendapatkan data yang lebih akurat.

3. Study Pustaka

Melakukan pengumpulan data yang di butuhkan selain dari pihak terkait dengan cara membaca ,mempelajari dan mencari dari buku, jurnal, artikel atau referensi lainnya yang berkaitan dengan topic yang di bahas dalam penelitian.

1.5.2 Metode Analisis

Melakukan analisis data yang telah di kumpulkan untuk memenuhi kebutuhan penyusunan laporan dan merancang pembuatan aplikasi. Analisis data dalam penelitian meliputi :

1. Analisis *PIECES*

Merupakan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi, dan pelayanan pelanggan.

2. Analisis kebutuhan fungsional.

Merupakan definisi fungsi sistem yang harus disediakan, bagaimana raksi sistem terhadap input data dan apa yang harus dilakukan sistem pada situasi khusus.

3. Analisis kebutuhan non fungsional

Menganalisis kebutuhan pendukung bagi sistem.

1.5.3 Metode Perancangan

Perancangan sistem merupakan kegiatan yang menentukan proses dan data yang diperlukan sistem baru. Dalam penelitian ini model yang digunakan adalah flowchart untuk menggambarkan alur proses pada sistem, DFD untuk menggambarkan aliran data dan teknik normalisasi untuk membangun pemodelan basis data.

1.5.4 Metode pengembangan

Metode pengembangan sistem meliputi :

1. Analisis
2. Desain
3. Implementasi
4. Pemeliharaan

1.5.5 Metode Testing

Metode testing yang digunakan adalah metode unit testing meliputi :

1. Black Box Testing
2. White Box Testing

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan, laporan ini disusun secara sistematis dalam 5 bab, masing-masing di uraikan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini menguraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini berisi mengenai tinjauan pustaka, serta teori-teori yang berasal dari studi literatur yang berasal dari buku dan internet. Disini studi

literatur tersebut akan dijadikan acuan dalam membangun aplikasi online shop berbasis website.

BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini berisi analisis kebutuhan Hardware dan Software serta konsep perancangan aplikasi baik secara diagram maupun user interface kedalam sistem yang lebih nyata.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini menjabarkan hasil uji coba aplikasi online shop tersebut dalam bentuk screenshot dan pembahasan coding dalam project tersebut.

BAB V Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil analisis dan saran yang dapat digunakan untuk pengembangan selanjutnya.