

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tidak terlepas dari semua aspek kehidupan pada negara modern dewasa ini telah mengaplikasikan seluruh teknologi yang mereka miliki guna memberikan kemudahan bagi para penggunanya. Begitu juga pada aspek bisnis atau bisa dipersempit lagi pada aspek jual beli online yaitu *e-commerce*. Istilah *e-commerce* menurut Jony Wong merupakan perdagangan elektronik dimana proses pembelian hingga pertukaran barang dan jasa antara pembeli dan penjual terjadi melalui sistem elektronik seperti internet. Sistem tersebut dibuat bertujuan untuk mempermudah penjual dan pembeli [1].

Oleh karena itu dalam pembuatan laporan ini penulis mengambil objek penelitian pada perusahaan *fashion* lokal. Good Gamer Apparel merupakan perusahaan yang menyediakan *fashion up to date* untuk para gamer yang mana perusahaan tersebut berpondasi pada penjualan secara *online* daripada penjualan secara *offline*. Pada saat ini Good Gamer Apparel hanya dapat melakukan promosi pada sosial media. Promosi dan penjualan melalui sosial media merupakan strategi bagus untuk bisnis yang baru berkembang. Tetapi sangat disayangkan bahwa sosial media memiliki fasilitas yang terbatas karena sistem tersebut hanya diperuntukan untuk bersosialisasi.

Dengan adanya website *e-commerce* ini diharapkan dapat membantu perkembangan bisnis Good Gamer Apparel itu sendiri serta memberikan

kemudahan kepada para pelanggannya. Selain adanya sistem keranjang belanja pada umumnya, penulis merasa bahwa situs web Good Gamer Apparel harus memiliki persentasi katalog produk yang menarik seperti penampakan produk dalam format 360 derajat. Fitur tersebut memberikan keleluasaan kepada pembeli untuk mencermati produk yang akan dibeli dan tentunya dapat memberikan pengalaman berbelanja yang berbeda dari umumnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis mengambil beberapa masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana merancang situs web yang dapat menampilkan produk Good Gamer Apparel dalam format 360°?
2. Bagaimana informasi pada situs web dapat diperbahai dengan mudah?

1.3 Batasan Masalah

Batasan pada penelitian ini mencakup :

1. Situs web *e-commerce* ini sebagai media promosi dan jual beli secara online oleh Good Gamer Apparel.
2. Pembayaran pada web *e-commerce* Good Gamer Apparel menggunakan transfer antar bank secara manual.
3. Konsumen diharuskan untuk melakukan konfirmasi pembayaran pada halaman yang disediakan.
4. Manajemen *administrator* dapat membuat, menambah, ataupun mengubah data yang ditampilkan pada situs web seperti data produk atau kategori.

5. Pembeli non member dapat melihat produk-produk yang ditampilkan pada situs web dan apabila ingin melakukan pembelian maka calon pembeli tersebut diharuskan untuk mendaftar menjadi member melalui menu yang disediakan.
6. Member dapat melihat, memilih, melakukan pemesanan produk, serta melakukan konfirmasi transfer pada situs web dengan cara mengunggah foto bukti transfer atm.
7. Situs web dapat menghasilkan laporan transaksi penjualan dan alamat pengiriman.
8. Penulis tidak membahas keamanan web dan optimasi mesin pencari.
9. Persentasi produk ditampilkan dalam format 360° secara horizontal dengan input klik dari *user*.
10. Pada penelitian ini penulis menggunakan *plugin library* JQuery reel untuk mengimplementasikan katalog produk berformat 360 derajat
11. Konten produk 360 derajat dibuat dengan teknik mengambil foto produk per frame pada setiap perubahan rotasinya dan bukan merupakan hasil olah pencitraan 3D.
12. Pada penelitian situs web dibangun menggunakan *framework laravel 5.2* dan *bootstrap 3*.

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Bagi Penulis

1. Sebagai sarana implementasi hasil proses pembelajaran pada jurusan SI Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta

2. Sebagai referensi penulis dalam perancangan situs web yang lebih baik selanjutnya.

1.4.2 Bagi Perusahaan

1. Membantu meningkatkan citra perusahaan Good Gamer Apparel di mata konsumen.
2. Memudahkan perusahaan dalam menyampaikan informasi kepada konsumen.
3. Memudahkan perusahaan dalam memberikan pelayanan kepada para konsumen.

1.4.3 Bagi Konsumen

Memudahkan konsumen dalam mengikuti perkembangan informasi produk terbaru, diskon, maupun informasi lainnya yang diberikan oleh Good Gamer Apparel.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

1. Memberikan pengalaman dan pelatihan kepada penulis dalam pembuatan karya ilmiah.
2. Mendapatkan pengalaman dalam perancangan website *e-commerce* secara nyata.

1.5.2 Bagi Perusahaan

Membangun citra perusahaan yang lebih baik di mata konsumen yang dipersentasikan dari penampilan *website*, penyampaian informasi produk, serta pelayanan yang lebih cepat.

1.5.3 Bagi Konsumen

1. Dapat melakukan transaksi dengan mudah dan cepat tanpa harus menghubungi admin secara langsung.
2. Mendapatkan informasi produk dalam format 360°.
3. Pengalaman berbelanja yang berbeda dari sebelumnya melalui fitur katalog 360°.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tahapan sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang diteliti dengan instansi terkait untuk mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan permasalahan yang ada.

b. Metode Studi Literatur

Metode mengumpulkan data dengan mempelajari literatur yang berhubungan dengan tema penelitian yang merupakan koleksi pribadi, perpustakaan, dan tulisan dari internet.

c. Metode Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara mengambil data dari arsip atau dokumen pada instansi/lembaga yang terkait. Dari dokumentasi penulis memperoleh data yang diperlukan seperti gambar produk.

2. Analisis

Melakukan analisis PIECES untuk mengevaluasi dan membandingkan performa (*performance*), informasi (*information*), ekonomi (*economy*), kontrol (*control*), efisiensi (*eficiency*) dalam perancangan situs web *e-commerce* Good Gamer Apparel pada aspek kebutuhan, biaya, dan manfaat serta kelayakan situs web yang akan dirancang.

3. Perancangan

Merancang proses, basis data, struktur menu, dan antarmuka pengguna. Pada tahap ini digunakan penulis menggunakan diagram arus data atau DFD (*data flow diagram*) serta *flowchart* siste untuk memvisualisasi perancangan dari situs *e-commerce* ini.

4. Implementasi

Membuat situs *e-commerce* berdasarkan rancangan yang telah dibuat.

5. Testing

Menggunakan metode *black box testing* untuk menguji fungsionalitas situs *e-commerce* yang telah dibuat dengan harapan dapat berjalan dengan semestinya.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang jelas serta memudahkan pemahaman laporan yang akan disusun, maka sistematika penulisan disusun sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi uraian tentang dasar teori, tinjauan pustaka, konsep serta pengertian web *e-commerce*. Semua konsep dan teori-teori yang diuraikan disini berkaitan dengan topik penelitian guna membantu kelancaran proses analisis permasalahan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi pembahasan mengenai analisis dan perancangan dari situs web yang akan dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI

Bab ini berisi pembahasan tentang implementasi sistem, percobaan dan pengujian langsung pada situs web yang telah dirancang.

BAB V KESIMPULAN

Bab ini berisi kesimpulan-kesimpulan dari semua pengujian yang dilakukan dan saran-saran yang dapat diberikan untuk penerapan ataupun pengembangan program aplikasi yang akan dibuat dimasa yang akan datang