

BAB I PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang sedemikian cepatnya telah membawa dunia memasuki era baru yang lebih cepat dari yang pernah dibayangkan sebelumnya. Perkembangan teknologi ini membawa perubahan dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Salah satu hasil dari kemajuan teknologi adalah dihasilkannya komputer sebagai alat bantu manusia dalam melakukan pekerjaan dan juga internet sebagai sarana komunikasi penghubung yang digunakan melalui komputer (Simarmata, 2009).

Teknologi informasi terus mengalami perkembangan dari masa ke masa, hal ini dipicu oleh perkembangan *internet* yang semakin pesat dan telah merambah ke berbagai aspek kehidupan manusia. Perkembangan teknologi informasi ini juga mengakibatkan terjadinya revolusi di dunia, baik dalam dunia industri, perdagangan, pendidikan serta masih banyak yang lain. *Internet* juga memiliki sifat yang efektif dan efisien dalam menyebar luaskan informasi kepihak lain karena *internet* saat ini dapat diakses oleh siapapun, kapanpun dimanapun, maka dari itu *internet* saat ini juga sangat membantu dalam media promosi dari suatu produk ataupun jasa. *Trend* teknologi *internet* (*Interconnection-Networking*) saat ini dapat mempengaruhi gaya hidup manusia secara global, seperti cara pandang terhadap informasi yang dibutuhkan serta kemudahan untuk akses atau memperoleh informasi tersebut. Teknologi dapat mempermudah setiap orang memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam waktu yang relatif singkat.

Perkembangan web saat ini demikian cepat, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya perkembangan infrastruktur pendukung yang cukup pesat yaitu internet (Arief, 2011). Menurut Rudyanto Arief (2011), web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protocol HTTP (hypertext transfer protocol) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser. Browser (perambah) adalah aplikasi yang dapat menjalankan dokumen-dokumen web dengan cara diterjemahkan, (Arief, 2011).

Sebuah website secara otomatis dapat membawa sebuah perusahaan ke dalam pasar global, tetapi tidak dapat dengan mudah merealisasikan atau mengkondusifikan bisnis perusahaan itu menjadi sebuah bisnis internasiaonal. Karena banyak sekali faktor yang akan mempengaruhi keberhasilan dari sebuah bisnis internasional. Salah satunya adalah pemanfaatan *e-commerce* (*Electronic Commerce*) kedalam bisnis perusahaan, tidak mudah lah menerapkan *e-commerce* karena masih banyak hal-hal yang perlu diperhatikan seperti standar apa yang akan digunakan, factor-faktor yang mempengaruhi naik turunnya perkembangan *e-commerce* itu dan masih banyak lagi hal yang harus diperhatikan. *E-Commerce* merupakan satu set dinamis teknologi, aplikasi, dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan, dan informasi yang dilakukan secara elektronik (onno dan aang A.2001).

Arena Watchstore adalah sebuah toko yang bergerak dalam penjualan jam tangan yang berada di Yogyakarta. Media pemasaran Arena Watchstore saat ini

melalui promosi di Facebook, Instagram dan Blackberry Messenger dan sistem yang berjalan pada toko ini masih manual mulai pemesanan barang, pencatatan transaksi, serta pencatatan barang. Pemilik menginginkan bahwa dalam sistem yang akan dibuat ini dapat melakukan transaksi sehingga memudahkan konsumen dalam melakukan pembelian dan juga memudahkan penjual dalam mengelola produknya.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dibutuhkan kehadiran sebuah sistem informasi penjualan berbasis *website* yang dapat memudahkan konsumen mendapatkan informasi barang serta melakukan pemesanan, meningkatkan mutu pelayanan dan menghasilkan laporan data pembeli. Atas dasar latar belakang inilah penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang perancangan website E-Commerce pada Arena Watchstore.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul " Perancangan Website E-Commerce pada Arena Watchstore dengan Menggunakan Framework CodeIgniter sebagai Media Promosi dan Penjualan Online".

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan/diselesaikan pada penelitian ini. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana melakukan Perancangan Website E-Commerce pada Arena Watchstore dengan Menggunakan Framework CodeIgniter sebagai Media Promosi dan Penjualan Online.

1.3. Batasan Masalah

Untuk membatasi pembahasan dalam laporan ini dari ruang lingkup permasalahan dan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian yang dilakukan, maka perlu diberikan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Website yang akan dibuat memberikan informasi mengenai Profil Arena Watchstore, katalog, informasi produk, serta proses pemesanan secara online.
2. Website pada Arena Watchstore menggunakan Framework Codeigniter dengan PHP sebagai bahasa pemrograman, MySQL sebagai database.
3. Dalam penelitian ini tidak membahas SEO pada website.
4. Website ini tidak menghitung diskon.
5. Dalam penelitian ini tidak membahas tentang Metode kelayakan ekonomi berupa Payback Period, Net Present Value dan Return On Investment.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana S1 pada jurusan Teknik Informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Merancang sebuah website e-commerce yang dapat memudahkan promosi dan penjualan secara online dari Arena Watchstore.
3. Mengetahui bagaimana sistem penjualan pada Arena Watchstore sehingga dapat diperoleh solusi kongkrit dari perancangan promosi yang masih dilakukan secara manual.
4. Mempermudah calon pembeli dalam melihat informasi tentang produk serta mempermudah dalam melakukan transaksi secara online.

1.5. Metode Penelitian

Untuk mempermudah dalam proses penelitian penulis membagi metode penelitian menjadi beberapa bagian dalam pengolahan data dan informasi yang digunakan untuk penyusunan skripsi agar mendapatkan data yang lengkap dan akurat antara lain.

1.6.1. Identifikasi Masalah

Metode ini mencakup analisa proses transaksi yang sedang berjalan dan proses promosi yang masih dilakukan secara manual dan membutuhkan biaya yang tidak sedikit, sehingga dari tahap ini dapat ditemukan solusi dari permasalahan yang dihadapi untuk rancangan kedepan yang lebih baik.

1.6.2. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode-metode sebagai berikut:

1.6.2.1. Wawancara (*Interview*)

Wawancara adalah penulisan yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data dengan tatap muka secara langsung antara penulis dengan orang yang diwawancarai, yaitu pemilik Arena Watchstore dengan cara bertanya jawab. Pertanyaan yang diajukan berkaitan dengan proses bisnis yang dijalankan, baik berupa promosi, pemasaran, dan yang lainnya.

1.6.2.2. Kearsipan

Yaitu suatu metode pengumpulan data dengan cara pengumpulan dokumen yang ada untuk dilakukan analisis. Dokumen yang diperlukan seperti misalnya data transaksi yang telah dilakukan, foto-foto produk untuk website yang akan dibuat serta yang lainnya.

1.6.2.3. Kepustakaan (*Literature*)

Studi pustaka merupakan salah satu metode pengumpulan data atau fakta dengan mempelajari, mengutip, dan menyadur isi buku-buku dan penelitian yang dibuat oleh pengarang lain dan penulis gunakan untuk melengkapi bahan penulisan, seperti buku-buku tentang pemrograman PHP, Framework Codeigniter, Framework Bootstrap, dan MySQL sebagai media untuk membuat program berbasis website.

1.6.3. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang akan digunakan untuk penelitian akan menggunakan metode skuensial linier (*waterfall*). Metode ini merupakan

metode pengembangan sistem yang sistematis dan sekuensial yang mulai pada tingkat dan kemajuan sistem sampai pada analysis, design, coding, testing, dan maintenance. Berikut ini adalah tahapan dari model *waterfall* (Roger S. Pressman, 2002:37) yang digunakan dalam penelitian ini:

1. *System Engineering*

Proses penitajan dari sistem lama yang sedang berjalan dan studi kelayakan pengembangan sistem baru berdasarkan aspek teknologi, ekonomis, dan sumber daya manusia.

2. *Analisis*

Proses menganalisa dan pengumpulan kebutuhan sistem yang sesuai dengan domain informasi tingkah laku, untuk kerja, dan antar muka (interface) yang diperlukan. Analisa yang dilakukan dengan metode PIECES.

3. *Design*

Dalam tahap ini penulis akan merancang desain dan model aplikasi yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisa pada tahap sebelumnya. Design perancangan sistem dilakukan dengan metode UML.

4. *Coding*

Coding (pengkodean) merupakan proses menerjemahkan desain kedalam suatu bahasa yang bisa dimengerti oleh computer.

5. *Testing*

Pada tahap ini dilakukan pengujian (Testing) secara nyata terhadap sistem aplikasi yang telah dibuat. Tujuan pengujian ini adalah untuk menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian memperbaiki supaya dapat digunakan secara maksimal.

1.6.Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dibagi dalam beberapa bab dimana masing-masing bab terdiri dari sub-sub tertentu yang saling berkaitan. Jadi setiap bab saling melengkapi dan berhubungan satu sama lain, sehingga dapat dipahami oleh pembaca. Untuk lebih jelasnya sistematika penulisan tiap-tiap bab adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pertama akan membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan dalam skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab kedua ini berisi mengenai landasan-landasan teori yang digunakan dan diterapkan dalam melakukan penulisan skripsi. Teori umum konsep sistem informasi, konsep toko, konsep permodelan sistem, konsep dasar basis data dan teknologi yang digunakan dalam proses perancangan sistem informasi berbasis website.

BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas mengenai langkah-langkah dalam proses pembuatan skripsi dimana pada proses tersebut akan dilakukan analisa

mengenai proses penjualan yang sedang berjalan pada Arena Watchstore, analisis secara detailnya meliputi analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, kelayakan sistem, prosedur yang sedang berjalan dan berbagai masalah yang dihadapi Arena Watchstore tersebut dan pada akhirnya akan mendapatkan hasil analisa kebutuhan sistem. Selanjutnya merancang sebuah sistem untuk memecahkan masalah yang ada dan pada bab ini juga akan dijelaskan mengenai desain sistem yang terdiri dari Spesifikasi usecase, activity diagram, sequence diagram, class diagram, rancangan tabel dan rancang tampilan atau design interface dari sistem informasi berbasis website tersebut.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan mengenai implementasi dari analisis dan rancangan sistem yang dibuat berupa desain modul disertai dengan prosedur pembuatan program dan pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini menyajikan beberapa kesimpulan mengenai jawaban dari rumusan masalah dan pembahasan serta saran untuk pengembangan rancangan ini lebih lanjut di masa mendatang.