

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dari waktu ke waktu selalu mengalami perkembangan. Internet membuat segalanya menjadi lebih praktis termasuk dalam urusan jual beli. Menjamurnya Toko *Online* adalah bukti bahwa masyarakat saat ini lebih suka membeli barang dengan cara transaksi secara *Online*. Hafi Toys adalah salah satu yang menggunakan media online untuk menjual barangnya yaitu *Action Figures*. Namun saat ini Hafi Toys masih hanya menggunakan Media Sosial saja sebagai media promosinya seperti Facebook, Instagram dan Blackberry *Messenger*, dan belum menggunakan *Website* untuk melakukan promosi serta penjualannya. Saat ini produk-produk yang dijual hanya ditampilkan di Sosial Media dan jika ada yang berminat harus komunikasi terlebih dahulu dengan Admin melalui kontak yang disediakan.

*Website* adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet. *Website* dapat digunakan sebagai media untuk menjual produk Toko Online, *Website* akan membuat Toko Online menjadi lebih baik karena meningkatkan media promosinya sehingga dapat lebih mudah dalam memasarkan Produk. *Website* yang baik sebagai media penjualan adalah sebuah *website* yang memudahkan pelanggannya dengan fitur-fitur yang disediakan seperti tampilan

yang bagus namun tetap sederhana dan tidak ribet, Informasi produk yang ditampilkan jelas dan mudah dalam proses transaksinya, serta fitur-fitur pendukung lainnya.

Toko Online yang menggunakan *website* sebagai media promosi sudah sangat banyak sekali, namun dari beberapa *website* toko online yang sudah ada terdapat beberapa kekurangan yang berbeda seperti tampilan yang sangat sederhana, keterangan produk masih kurang jelas, serta perhitungan ongkos kirim yang masih manual.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, Toko Online Hafi Toys memerlukan suatu sarana atau layanan berbasis *Website* yang bisa memenuhi kebutuhan dan bisa memudahkan Toko Online tersebut dalam menjalankan kegiatan bisnis seperti penjualan, promosi, dan proses transaksi yang menyediakan fitur-fitur yang belum dimiliki oleh beberapa *Website* Toko Online yang sudah ada sebelumnya. Oleh sebab itulah yang mendukung penulis tertarik untuk membuat skripsi dengan judul "**Perancangan *Website* Toko Online Hafi Toys**".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka yang menjadi rumusan masalah adalah bagaimana membangun *Website* sebagai tambahan media Promosi dan penjualan pada Toko Online Hafi Toys dengan fitur-fitur websitenya untuk dapat lebih memudahkan pembeli.

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan website ini yaitu :

1. Website yang akan dibuat memberikan Informasi mengenai profil toko online Hafi Toys, Informasi produk, Info transaksi pembelian , dan cara atau proses pembelian.
2. Calon pembeli yang belum memiliki dana dapat menggunakan fitur *wishlist* untuk memilih barang-barang yang di inginkan yang mana secara otomatis *website* akan mengirim email kepada calon pembeli di waktu yang telah ditentukan.
3. Website toko online Hafi Toys menggunakan PHP untuk bahasa pemrograman, MySQL sebagai *database*, Sublime Text 3 sebagai *web editor*, Apache sebagai *web server* dan *database server* serta Google Chrome sebagai *web browser*.
4. Tidak membahas mengenai sistem keamanan *website*.
5. Dalam sistem ini tidak membahas mengenai SEO atau *search engine optimization*.

### 1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian

#### 1.4.1 Manfaat penelitian

Sebagai syarat tugas akhir untuk kelulusan jenjang Sarjana (S1) jurusan TI STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

#### 1.4.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat Website untuk Toko Online Hafi Toys yang memiliki fitur-fitur sebagai berikut :

1. *Website* dapat menampilkan data produk
2. Menampilkan informasi pembelian tiap pelanggan
3. Fitur *Wishlist*, pelanggan dapat menandai produk yang diinginkan
4. Login member
5. Menampilkan *Wishlist* dan mengirim pengingat *wishlist*

#### 1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

##### 1. Aplikasi yang digunakan (*Tools*)

Alat atau Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan atau penelitian ini adalah Sublime Text3, Chrome, XAMPP, dan MySQL, Visual Paradigm.

##### 2. Metode Pengumpulan Data

###### a. Pengamatan (Observasi)

Dalam metode ini, pengumpulan data dilakukan dengan cara mengamati secara langsung di lapangan dengan mengamati proses-proses jual-beli yang sudah banyak terjadi di forum jual beli *online*.

b. Wawancara

Yaitu sebuah proses pengumpulan data yang dilakukan dengan menanyai langsung pihak yang terlibat dalam jual-beli produk mulai dari pembeli sampai pemilik toko.

c. Studi Pustaka

Metode yang dilakukan dengan menggunakan buku atau artikel yang berkaitan dengan website toko online.

3. *System Development Life Cycle*

*System Development Life Cycle* (SDLC) merupakan metodologi umum dalam pengembangan sistem yang menandai kemajuan usaha analisis dan desain. SDLC meliputi fase-fase sebagai berikut:

1. Metode Analisis

Peneliti pada bagian analisis ini menggunakan analisis PIECES pada program yang peneliti buat.

2. Metode Perancangan

Peneliti menggunakan UML untuk menggambarkan proses yang akan berjalan dalam *website* yang akan dibangun.



## **1.6 Sistematika Penulisan**

Adapun penulisan skripsi ini dibagi dalam beberapa bab yang mana antara satu bab dan lainnya saling berkaitan dan saling melengkapi, berikut adalah sistematika penulisannya:

### **BAB I: PENDAHULUAN**

Pada bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas yang berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dari penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisikan tentang konsep dasar penyusunan sistem informasi, langkah-langkah pengembangannya, macam-macam struktur aplikasi dan perangkat lunak yang digunakan.

### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem yang dibuat, identifikasi masalah-masalah serta kelayakan sistem yang akan dibangun. Dan tinjauan umum pada objek yang ditujui.

### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisikan perancangan sistem dan implementasinya. Perancangan sistem menggunakan UML. Implementasi menggunakan

MySQL yang merupakan Database Management System dan bahasa pemrograman PHP.

#### BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran-saran yang akan disampaikan penyusun sehingga menjadi acuan yang akan membangun usaha tersebut.

