

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat saat ini menghasilkan perubahan baru. Perkembangan teknologi informasi juga diikuti dengan perkembangan internet. Didukung adanya kemudahan serta biaya akses yang murah menjadikan internet sebagai salah satu sarana untuk memenuhi kebutuhan utama, dengan adanya internet kita dapat mengetahui berbagai macam informasi di semua bidang dari seluruh dunia. Bahkan dengan adanya internet, manusia dapat menjual barang, berbelanja kebutuhan dan lain sebagainya, hal ini merupakan peluang bagi perusahaan maupun organisasi lainnya untuk mengenalkan, memberikan informasi maupun memasarkan produknya.

*E-Commerce* merupakan sebuah sistem jual beli yang bersifat *online*, yakni pembeli tidak harus mendatangi ke suatu toko ataupun perusahaan untuk membeli produk melainkan bertransaksi melalui aplikasi yang didukung internet. Saat ini *E-Commerce* merupakan salah satu alternatif pilihan untuk perusahaan yang khususnya bergerak di bidang perdagangan sebagai media informasi yang memudahkan interaksi antara penjual dan pembeli melalui toko non-fisik tanpa dibatasi oleh kendala ruang dan waktu.

Media Printing & Merchandise (MPM Wonosobo) adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang percetakan dan penjualan souvenir seperti gelas, payung, kaos, jam dinding dan souvenir lainnya. Perusahaan yang

beralamat di jl Bhayangkara no 10 Wonobo ini memasarkan produknya secara konvensional. Persaingan usaha yang sangat ketat adalah salah satu kendala yang dimiliki oleh MPM Wonosobo. Hal ini diperparah oleh kurangnya promosi dan terbatasnya kemampuan pengusaha untuk mempromosikan produknya. Pada sistem yang digunakan saat ini pemasaran dan promosi produk masih menggunakan brosur dan dari mulut ke mulut. Oleh karena itu penjualan produk dari MPM Wonosobo masih bersifat lokal dan jarang menjangkau luar daerah. Seiring dengan perkembangan bidang usaha dan pangsa pasar, proses promosi dengan cara konvensional ini dianggap kurang efisien.

Di jaman dengan perkembangan teknologi dan informasi yang pesat ini memberikan peluang untuk MPM Wonosobo dalam mempromosikan produk sekaligus melakukan penjualan secara *online* atau yang sering disebut dengan *E-Commerce*, hal ini akan membantu meningkatkan usaha yang dijalankan dengan menjangkau wilayah lainnya agar dikenal. Selain itu dapat mempermudah proses pengembangan dan dapat menghemat biaya, serta konsumen dimudahkan dengan cara tinggal memilih produk tanpa harus datang langsung ke toko fisik. Dengan adanya peluang tersebut sistem penjualan berbasis web sangat diperlukan sebagai media promosi dan transaksi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka penulis merumuskan permasalahan untuk penelitian ini yaitu: Bagaimana membangun website *E-Commerce* pada Media Printing and Merchandise (MPM) Wonosobo?

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. *Software-software* yang digunakan diinstall pada sistem operasi *Windows 8*.
2. Pembuatan menggunakan *Codeigniter* 3.1.2 sebagai bahasa pemrograman dan *MySQL* sebagai *database*.
3. Aplikasi ini bersifat *partial E-Commerce* yaitu promosi, pemesanan dan transaksinya secara online, namun produk yang dijual dalam bentuk fisik dan pengirimannya melalui jasa pengiriman barang.
4. Penyajian informasi penjualan meliputi informasi perusahaan, informasi produk, informasi biaya kirim, katalog harga dan informasi cara pembelian.
5. Konsumen harus mendaftar menjadi member untuk bisa melakukan transaksi melalui website.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah :

1. Membahas pengaruh internet terhadap pangsa pasar penjualan souvenir pada MPM Wonosobo.
2. Membahas pengarsipan pada laporan penjualan MPM Wonosobo.

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk membantu promosi, pemesanan dan proses transaksi penjualan di MPM Wonosobo.

2. Untuk menerapkan dan memperdalam pengetahuan yang telah diperoleh dari kegiatan perkuliahan di "STMIK Amikom Yogyakarta".
3. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan S1 program studi Sistem Informasi di "STMIK Amikom Yogyakarta".
4. Sebagai landasan atau dasar pemikiran untuk mengembangkan website *E-Commerce* di masa yang akan datang.
5. Memudahkan konsumen dalam melakukan transaksi pembelian.
6. Membantu MPM Wonosobo dalam mempromosikan serta memberikan informasi mengenai produknya kepada konsumen.

## **1.5 Metode Penelitian**

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data sebagai bahan penulisan tugas akhir dan pembahasan masalah, penulis menggunakan metode sebagai berikut:

1. Metode Wawancara atau Interview

Metode yang dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung terhadap pemilik MPM Wonosobo untuk mendapat informasi data yang diperlukan dalam penelitian ini.

2. Metode Survey atau Observasi

Yaitu metode yang digunakan untuk mendapatkan data dengan cara melihat secara langsung pada perusahaan MPM Wonosobo. Dari observasi ini dapat diperoleh gambaran nyata

bagaimana sistem berjalan serta data atau informasi lain yang tidak didapatkan dari metode wawancara.

### 3. Metode Kepustakaan

Metode yang dilakukan dengan cara membaca, mencatat, mengutip dan meresume buku-buku yang berkaitan dengan website *E-Commerce* sebagai referensi dan bahan pembanding untuk penelitian.

#### 1.5.2 Metode Analisis

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisa PIECES, analisa kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan sistem. Analisis PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Services*) digunakan untuk mengidentifikasi masalah dengan menganalisis kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi, dan pelayanan pelanggan. Analisis kebutuhan sistem merupakan proses untuk menghasilkan spesifikasi kebutuhan. Analisis kelayakan merupakan proses untuk menganalisa kelayakan sistem yang akan dibangun di MPM Wonosobo. Kriteria kelayakan sebuah sistem informasi meliputi kelayakan teknis, kelayakan ekonomi, dan kelayakan operasional.

#### 1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan dalam penelitian ini menggunakan metode perancangan UML (*Unified Modeling Language*) untuk pemodelan proses, yang meliputi *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram*, dan *sequence diagram*.

#### 1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu :

1. Definisi Kebutuhan (*Requirement Analysis*)
2. Desain Sistem dan Software (*System Design*)
3. Implementasi (*Implementation*)
4. Pengujian (*Testing*)

#### 1.5.5 Metode Testing

Dalam pembuatan Website *E-Commerce* MPM Wonosobo menggunakan metode sebagai berikut :

1. *White Box Testing*
2. *Black Box Testing*

#### 1.5.6 Metode Implementasi

Setelah melewati tahapan pengujian sistem maka sistem yang dibuat telah siap untuk digunakan pada objek penelitian dengan menggunakan metode implementasi. Dengan menerapkan sistem yang dirancang, hasilnya dapat dioperasikan dan digunakan sesuai kebutuhan. Tahap implementasi terdiri dari pengujian basis data, pengujian program, pengujian sistem kemudian mengirim sistem ke dalam sistem operasi

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini dimaksudkan agar pembahasan dan penyelesaian menjadi lebih rinci, sistematis, dan lebih memudahkan dalam penalaran masalah.

Yang akan diuraikan sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam Bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan tugas akhir.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan konsep dan teori dasar yang mendukung penulisan tugas akhir seperti merancang sistem, menguraikan teori-teori yang mendukung judul. Pada bab ini juga dituliskan tentang tools atau software (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

### **BAB III TINJAUAN UMUM**

Bab ini berisi tentang perencanaan dan pembuatan website *E-Commerce* pada Media Printing and Merchandise (MPM Wonosobo) yang meliputi perencanaan diagram flowchart, perencanaan struktur database dan perencanaan antarmuka (*interface*)

#### **BAB IV PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang *implementasi* program, metode pengujian terhadap program dan hasil pengujiannya.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan terhadap seluruh penelitian yang telah dilakukan serta berisi saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan pembuatan program aplikasi lainnya

