

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pesatnya kemajuan teknologi di setiap tahunnya termasuk teknologi komputer sebagai media sistem informasi dapat memberikan banyak manfaat meningkatkan kinerja para pedagang untuk semakin efektif dan efisien dalam menjual barang. Meningkatnya pengguna internet merupakan peluang yang bagus untuk bertransaksi kepada pengguna internet di seluruh dunia. Dari semua peluang tersebut maka perlu dibangun sebuah sistem jangka panjang yang memadai.

Perubahan tentang cara berbisnis konvensional menjadi bisnis modern, dalam artian semua sudah masuk dalam dunia digital dan *Electronic Commerce (E-Commerce)* mengubah hampir semua fungsi bisnis area dan setiap kegiatannya. Mulai dari transaksi jual belinya sampai periklanannya. Dengan lahirnya cara bisnis modern yaitu *E-Commerce* yang memberikan informasi barang dan jasa secara lengkap dapat memudahkan konsumen untuk melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang langsung ke toko atau tempat penjual itu sendiri.

Omah Kulit adalah merek dari produk home industri yang didirikan oleh Fajar yaitu menjual barang *fashion* berupa tas, dompet, sepatu, jaket dan barang lain dari olahan bahan kulit berkualitas yang ditawarkan kepada pelanggan. Konsep penjualan yang digunakan Omah Kulit yaitu melalui media sosial seperti

facebook, twitter, instagram. Pemesanan produk masih manual dengan menghubungi penjual melalui *chat*, *sms* atau datang langsung ke tempat penjual untuk menentukan spesifikasi barang. Dengan pemesanan yang melalui banyak cara tersebut tentunya akan menghambat beberapa proses produksi seperti penjual harus menyortir pesanan dari semua media menjadi satu urutan penjadwalan pembuatan dan semua pendataan manual yang akan beresiko pada keamanan data, manipulasi data, bahkan kesalahan yang akan merugikan perusahaan.

Maka dari penjelasan latar belakang diatas penulis akan mengangkat permasalahan bagaimana membuat media pemasaran online, yaitu *website e-commerce* Omah Kulit dengan melakukan penelitian pembangunan sistem yang dapat meningkatkan pelayanan terhadap konsumen dalam hal pemesanan produk dan memperluas pemasaran produk sehingga lebih dikenal masyarakat global dengan mengambil judul "**Perancangan Website Penjualan Online Kerajinan Kulit Pada Home Industri Omah Kulit Yogyakarta**".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, maka penulis akan mengambil pokok permasalahan yang akan diselesaikan, yaitu:

1. Belum digunakannya *website* pada *home industri* Omah Kulit sebagai media promosi sekaligus pengelola data penjualan dan pemesanan.

### 1.3 Batasan Masalah

Menghindari meluasnya materi yang akan dibahas pada penelitian ini, maka penulis melakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Sistem yang digunakan berbasis *Website*.
2. Aplikasi dapat melakukan update informasi sesuai kebutuhan admin pada waktu kapan pun.
3. Sistem pembayaran dilakukan dengan transfer antar rekening secara manual yang kemudian di validasi oleh admin setelah pembeli mengkonfirmasi pembayaran.
4. Dalam sistem ini tidak membahas mengenai keamanan sistem dari ancaman *hacking* dan pencurian data.
5. Aplikasi ini hanya bisa diakses apabila terhubung dengan jaringan internet.
6. Web dibuat dengan bahasa pemrograman PHP, web server menggunakan Apache, databasenya menggunakan MySQL.
7. Website tidak didukung dengan *Search Engine Optimization* (SEO).

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini adalah membangun website E-commerce yang akan diterapkan di *home industri* Omah Kulit.

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program Strata I Sistem Informasi di STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Membuat website sebagai media perusahaan dalam promosi dan penjualan produk.

3. Membuat website yang dapat merekam transaksi penjualan.
4. Membantu perusahaan dan konsumen dalam layanan transaksi penjualan jarak jauh.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat:

1. Bagi Penulis
  - a. Penulis mampu menerapkan ilmu e-commerce yang diperoleh selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bagi Omah Kulit
  - a. Perusahaan mempunyai media promosi dan penjualan baru yaitu website penjualan online Omah Kulit.

### **1.6 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan deskriptif berupa ucapan atau tulisan dari perilaku orang-orang yang diamati.

#### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode yang dilakukan dengan mengumpulkan data-data yang diperlukan dari objek penelitian. Yakni sumber-sumber sebagai pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung didalamnya, misalnya jenis dan harga produk yang akan dipasarkan, profil dari perusahaan tersebut. data-data yang

diperoleh diambil dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data, sebagai berikut

#### **1.6.1.1 Metode Observasi**

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang akan diteliti serta pendataan secara cermat dan sistematis

#### **1.6.1.2 Metode Wawancara**

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan dialog langsung dengan *Owner* Omah Kulit.

#### **1.6.1.3 Studi Pustaka**

Metode ini dilakukan dengan membaca referensi dan informasi dari berbagai sumber, diantaranya buku yang terkait dengan tema skripsi dan skripsi sebelumnya dengan tema yang sama dengan skripsi yang akan dibuat. Sumber referensi tersebut diperoleh dari perpustakaan, file internet dan koleksi buku pribadi.

#### **1.6.2 Metode Analisis**

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode analisis kebutuhan sistem yang meliputi kebutuhan fungsional dan non-fungsional dan analisis kelayakan sistem yang meliputi kelayakan teknologi.

### 1. Analisis PIECES

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan adalah Analisis PIECES (*Performance, Information, Economics, Control, Efficiency, dan Service*). Analisis SWOT adalah metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi pada suatu organisasi, terutama untuk masalah-masalah yang menyangkut ketersediaan informasi bagi pengambil keputusan dalam organisasi kemudian dilakukan pengkoreksian atau perbaikan sistem.

### 2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan sistem (*System Requirement*) merupakan analisis yang mencakup kebutuhan-kebutuhan yang dibutuhkan oleh sistem baru. Analisis kebutuhan sistem terbagi menjadi dua bagian, yaitu analisis kebutuhan fungsional (*Functional Requirement*) dan kebutuhan nonfungsional (*Nonfunctional Requirement*).

### 3. Analisis Kelayakan Sistem

Dalam metode analisis, penulis juga menggunakan analisis kelayakan sistem dengan tujuan untuk memastikan usulan tersebut bisa diteruskan menjadi proyek yang menguntungkan. Maka dari itu proyek harus dievaluasi kelayakannya dari berbagai segi kelayakan, yakni kelayakan teknis, operasional, ekonomi maupun hukum.

#### 1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan yaitu *Unified Modeling Language* (UML) adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik atau gambar untuk

menvisualisasikan, menspesifikasikan, membangun dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan perangkat lunak berbasis Objek (OOP) *Object Oriented programming*.

#### 1.6.4 Implementasi

Implementasi adalah bagian dari penyelesaian proses pembuatan program sesuai alur perancangan dengan menginput data yang diperlukan perusahaan dalam menjalankan program. Implementasi diwujudkan dengan *form-form* yang telah dibuat berdasarkan rancangan *form* yang ada pada bab perancangan. Pada bagian ini akan dijelaskan database dan tabel yang telah dibuat pada Website Penjualan Online Kerajinan Kulit Pada Home Industri Omah Kulit.

#### 1.6.5 Testing dan Dokumentasi

Testing program dilakukan secara berurutan sesuai tahapan. Hasil dari testing program didokumentasikan berupa *screenshot* halaman program dan *source code*. Metode *Black Box Testing* adalah pengujian antar muka perangkat lunak untuk mengetahui semua fungsi perangkat lunak telah berjalan semestinya sesuai dengan kebutuhan fungsional yang didefinisikan. Metode pengujian *black-box* memfokuskan pada *requirement* fungsi dari perangkat lunak. Menggunakan deskripsi eksternal perangkat lunak, termasuk spesifikasi, persyaratan, dan desain untuk menurunkan uji kasus. Pengujian *black-box* dilakukan pada tahap akhir dari pengujian perangkat lunak. Pada kasus ini penulis melakukan pengujian *blackbox testing* seiring dengan pembuktian implementasi.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan penulis untuk menyusun dan menyelesaikan skripsi ini ada 5 bab, yaitu sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

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

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisikan tentang teori-teori yang mempunyai hubungan dalam pembuatan aplikasi dan software yang digunakan serta menjelaskan definisi-definisi secara keilmuan dibahas secara detail dan terperinci. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tool/software* yang digunakan untuk pembuatan aplikasi.

### **BAB III ANALISIS DAN DESAIN SISTEM**

Bab ini membahas mengenai analisis dan perancangan desain *website*, menganalisis masalah-masalah yang dihadapi, pemecahan masalah, perancang sistem dengan UML untuk menggambarkan proses yang diusulkan, kumpulan-kumpulan diagram dikembangkan untuk melakukan visualisasi, perancangan dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak.



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

Dalam bab ini membahas proses rancangan input, rancangan proses, rancangan basis data, rancangan output, dan menjelaskan implementasi uji coba program serta analisis jalannya uji coba.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini membahas dari awal rumusan masalah yang telah dibahas pada bab I, bab II, bab III, bab IV. Kesimpulan yang dapat diambil oleh peneliti berdasarkan hasil dari rumusan masalah dalam perancangan aplikasi yang telah dibuat sampai penggunaan terhadap program aplikasi yang sudah dibuat agar dapat berguna dan bermanfaat.

