

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jumlah pengguna internet yang besar dan semakin berkembang telah mewujudkan budaya internet. Internet juga memiliki pengaruh yang besar atas ilmu dan pandangan dunia. Dibandingkan dengan buku dan perpustakaan, internet sangat mudah digunakan untuk mencari informasi yang dibutuhkan.

Dengan internet informasi dengan cepat dan mudah kita peroleh. Mulai dari berita atau acara apapun sampai pembelian dan penjualan bisa dilakukan dengan *online*. Seperti halnya toko biasa di dunia nyata ternyata cara bertransaksi jual beli *online* sama mudahnya bahkan lebih gampang dan menguntungkan.

E-Commerce merupakan perdagangan yang dilakukan melalui media elektronik seperti tv, radio dan juga internet. Memiliki manfaat yang akan memudahkan para konsumen dalam melihat informasi suatu produk, suatu perusahaan atau toko dan melakukan transaksi pembelian khususnya pada *website* Distro KungFurry Purbalingga.

Distro KungFurry Purbalingga yang berada di Jl.Padamara RT.01 RW.06 Bojanegara – Purbalingga – Jawa Tengah yang menjual berbagai macam perlengkapan dan kebutuhan anak muda yang dikenal dengan sebutan distro. Sulitnya Distro KungFurry Purbalingga untuk berkembang dan memperkenalkan disto ataupun produk menjadi suatu permasalahan yang harus segera diselesaikan.

Masalah tersebut terjadi karena kurangnya informasi yang diterima oleh calon konsumen khususnya yang berada di luar kota.

Untuk meningkatkan kinerja pada Distro KungFurry Purbalingga dibutuhkan suatu media promosi dan penjualan secara online yang dapat menyajikan informasi mengenai distro itu sendiri dan juga produk yang dimiliki oleh Distro KungFurry Purbalingga.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian ini untuk membuat *website* yang dituangkan dalam skripsi dengan judul : “ **Analisis dan Perancangan Website e-Commerce pada Distro KungFurry** ”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang tersebut, maka pokok permasalahan yang akan dijawab dalam penelitian ini dirumuskan dengan sebuah rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana membangun sebuah *website e-Commerce* pada Distro KungFurry Purbalingga yang dapat menyajikan informasi secara akurat, jelas dan lengkap mengenai Distro KungFurry itu sendiri dan produk yang dijual?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah dan batasan masalah adalah sebagai berikut :

1. Sistem yang dibuat hanya untuk Distro KungFurry.

2. Admin *website* dapat melakukan *input*, *edit* dan *delete* pada setiap konten dan data yang ada pada *website*.
3. Pembuatan *website* menggunakan aplikasi MySQL, Macromedia Dreamweaver, Microsoft Word, Google Chrome, XAMPP, PHP, CSS dan HTML.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud penelitian yang penulis lakukan adalah :

1. Menghasilkan suatu *website* yang memudahkan konsumen dalam mendapatkan informasi mengenai Distro KungFurry dan produk yang dimiliki.

Tujuan penelitian yang penulis lakukan adalah :

1. Memudahkan konsumen dalam melakukan transaksi secara *online*.
2. Sebagai syarat kelulusan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA jenjang pendidikan Strata 1.

1.4.1 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

- a. Sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Strata 1 di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

- b. Penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan baru bagi penulis khususnya dalam bidang sistem informasi dan *e-Commerce*.

1. Bagi Pembaca

- a. Sebagai referensi atau panduan bagi penelitian lain tentang *e-Commerce* sebagai sistem informasi dan penjualan.
- b. Sebagai sumber bacaan dan ilmu pengetahuan tentang sistem informasi dan penjualan.

1.5 Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian skripsi ini, yaitu :

a. Metode *Observasi*

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data secara langsung terhadap kegiatan yang dilakukan oleh obyek penelitian dalam hal ini adalah Distrik KungFurry Purbalingga.

b. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan mengadakan Tanya jawab secara langsung terhadap pihak – pihak yang terkait di Distro KungFurry Purbalingga untuk mendapatkan informasi yang tepat dan akurat.

c. Metode Kearsipan

Metode pengumpulan data yang dilakukan menggunakan arsip yang diperoleh penulis dari perusahaan yang bersangkutan dalam bentuk dokumen.

d. Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan cara membaca referensi atau buku – buku yang tersedia di perpustakaan yang dapat mendukung dalam penyusunan dan penulisan penelitian.

e. Metode Analisis Data

Metode mengolah data menjadi informasi sehingga mudah dipahami dan bermanfaat untuk kegiatan penelitian.

f. Metode Pelaksanaan Sistem

Metode perancangan sistem serta menyusun *script* program *website*. Perancangan serta penyusunan program tersebut

didasarkan pada hasil analisis data yang telah dilakukan sebelumnya.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan yaitu analisis PIECES yang meliputi Analisis Kinerja Sistem (*Performance*), Analisis Informasi (*Information*), Analisis Ekonomi (*Economy*), Analisis Pengendalian (*Control*), Analisis Efisiensi (*Efficiency*), Analisis Pelayanan (*Service*).

1.5.3 Metode Perancangan

Perancangan sistem secara umum merupakan tahapan persiapan dari rancangan secara rinci terhadap sistem baru yang akan diterapkan. Rancangan sistem secara umum bertujuan untuk memberikan gambaran secara rinci kepada user terutama sistem yang telah dibuat. Rancangan ini mengidentifikasi komponen yang akan dirancang seperti bagan aliran sistem, diagram, teknik normalisasi, dan bentuk normalisasi.

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan penulis menggunakan metode pengembangan sistem SDLC (*System Development Life Cycle*) dan terdiri dari beberapa tahap yaitu:

1. Tahap Perancangan Sistem

Pada tahap ini penulis melakukan identifikasi kondisi

masalah dari penelitian yang dilakukan dengan dua cara, yaitu :

- a. Mendefinisikan batasan dan tujuan pokok masalah.
- b. Menentukan langkah penanganan masalah.

2. Tahap Desain

Tahap ini penulis melakukan desain pada sistem baru yang lebih baik dan dapat digunakan untuk mengantisipasi masalah di masa depan. Tahap desain dibagi menjadi :

- a. Membuat DFD (*Data Flow Diagram*)
- b. Membuat ERD (*Entity Relationship Diagram*)
- c. Membuat RAT (Relasi Antar Tabel)
- d. Perancangan Basis Data
- e. Perancangan Antarmuka (*Interface*)

3. Tahap Penerapan Sistem

Pada tahap ini penulis melakukan identifikasi pada tahap-tahap sebelumnya untuk mengetahui apakah sistem berjalan dengan baik atau tidak. Dan jika terjadi kerusakan ataupun kekurangan nantinya dapat diperbaiki.

1.5.5 Metode Testing

Metode ini melakukan pengujian pada sistem yang telah dibuat apakah sudah berjalan dengan baik atau belum, dan dapat digunakan sesuai harapan. Ada beberapa hal yang akan dilakukan penulis dalam metode *testing*, yaitu :

1. *Blackbox Testing*

Blackbox testing adalah pengujian yang dilakukan dengan cara mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak yang digunakan.

2. *Whitebox Testing*

Whitebox Testing adalah cara pengujian yang dilakukan dengan cara melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada, dan menganalisis apakah terdapat kesalahan atau tidak. Jika terdapat modul yang menghasilkan *output* tidak sesuai dengan proses bisnis yang dilakukan, maka baris-baris program, variabel, dan parameter yang terlibat pada unit tersebut akan ditinjau satu persatu dan diperbaiki, kemudian di-*compile* ulang.

1.5.6 Metode Implementasi

Tahap ini melakukan kajian terhadap rangkaian sistem yang telah dibuat dan uji coba sistem sebagai sarana media promosi, transaksi dan informasi barang dan juga informasi Distro KungFurry.

1.5.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan terdiri dari 5 (lima) bab yang bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas tentang penulisan, mengolah, menyebarkan dan menguraikan data yang telah diperoleh sehingga penulisan ini dapat disajikan dengan baik dan benar.

Bab I Pendahuluan

Bab pendahuluan materinya sebagian besar berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

Bab II Landasan Teori

Bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori – teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi – definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang komponen yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

BAB III Analisis dan Perancangan

Bab ini berisi antara lain : tinjauan umum yang menguraikan tentang gambaran umum obyek penelitian, misalnya gambaran umum perusahaan (struktur organisasi, jabaran tugas dan wewenang), ataupun gambaran umum produk, serta data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah – masalah yang dihadapi, berkaitan dengan kegiatan penelitian.

Bab ini utamanya adalah “ analisis masalah ”, yang akan menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat di kasus yang sedang diteliti. Meliputi analisis terhadap masalah sistem yang sedang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan

terhadap sistem yang diusulkan, dan analisis kelayakan sistem yang diusulkan.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba program. Bab ini akan memaparkan hasil – hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil *testing* dan implementasinya.

BAB V Penutup

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran. Bab ini berisi tentang kesimpulan dari pembahasan pada bab – bab sebelumnya dan saran – saran yang diberikan penulis.

Daftar Pustaka

Berisikan daftar yang mencantumkan judul buku, nama pengarang, penerbit dan sebagainya. Melalui daftar pustaka pembaca atau penulis dapat melihat kembali kepada sumber aslinya.