

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini khususnya teknologi informasi telah berkembang sangat pesat. Komputer sendiri sudah menjadi kebutuhan bagi manusia dalam melakukan berbagai kegiatan. Kedua hal tersebut harus berjalan seimbang dalam pemanfaatannya. Karena jika dimanfaatkan secara maksimal dapat menghasilkan informasi yang tepat dan mendukung dalam pengambilan keputusan secara cepat tepat dan akurat.

Internet yang merupakan sebuah jaringan mampu menyediakan berjuta jenis informasi yang dibutuhkan. Pemanfaatan internet mampu mencakup berbagai bidang seperti bisnis contohnya. Bisnis UKM maupun *enterprise* harus mengikuti perkembangan teknologi informasi kedalam sistem mereka dari mulai manajemen, promosi, penjualan, pelayanan, dan lainnya. Contoh penerapannya yaitu website *e-commerce*. *E-commerce* membawa dampak positif terhadap perubahan dari aktivitas bisnis.

Perkembangan teknologi informasi harus dimanfaatkan secara maksimal pada setiap bentuk bisnis agar suatu usaha bisa berkembang secara pesat, maka dari itu Unimatch Outfits Store yang merupakan suatu usaha yang bergerak dalam bidang penjualan pakaian yang berada di Purwokerto ingin memanfaatkan kesempatan dari perkembangan teknologi informasi. Usaha ini belum menggunakan *e-commerce* sebagai media transaksi dan promosi sehingga timbul beberapa masalah seperti susahnya dalam mengorganisir pesanan masuk,

perkembangan area pemasaran yang lebih lambat dan sempit dari bisnis sejenis lainnya, dibatasinya jam kerja atau pelayanan konsumen harus ditangani secara langsung dengan membalas pesan masuk atau secara *face to face*. Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, penulis dalam usulan skripsi ini membuat sebuah website dengan judul : “ **Perancangan Website E-Commerce dengan Matching Product pada Unimatch Outfits Store Purwokerto**”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diambil rumusan masalah dalam pembuatan website tersebut adalah:

Bagaimana Unimatch Outfits Store dapat memasarkan produknya lebih luas secara cepat serta melakukan transaksi pemesanan secara online sehingga mengurangi tingkat kesalahan dalam melakukan transaksi dengan pelanggan?

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian yang dilakukan dapat terarah sesuai dengan tujuan penelitian, maka diperlukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Terdiri 2 halaman utama, yaitu untuk publik dan untuk admin
2. Halaman publik merupakan halaman yang dapat diakses oleh user(pengunjung/pembeli). Terdiri dari berbagai fitur untuk melakukan registrasi user, *login user*, ubah data profil *user*, melihat riwayat belanja yang pernah dilakukan *user*, halaman pembelian produk( menu daftar produk, keranjang belanja, halaman *checkout*).

3. Halaman admin digunakan untuk manipulasi (*insert*, *update* dan *delete*) seluruh data yang ada seperti data kategori, produk, dan user. Menangani data pemesanan/order dari user, cetak data pengiriman pesanan ke alamat user.
4. User harus sudah terdaftar atau melakukan registrasi menjadi member agar dapat melakukan pemesanan.
5. Website ini belum menggunakan keamanan website lanjut seperti penggunaan https dan sertifikat digital.
6. Adanya fitur untuk menampilkan *matching product* dimana jika pelanggan memilih suatu produk maka akan menampilkan produk pasangan yang cocok digabungkan. Contoh jika memilih sebuah celana maka akan tampil kemeja atau atasan yang cocok untuk dipakai.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penulis dari penelitian ini adalah:

1. Merancang sebuah website e-commerce untuk Unimatch Outfits Store.
2. Menghasilkan sebuah website e-commerce yang dapat membantu Unimatch Outfits Store dalam memperluas area pemasaran produknya, sehingga transaksi dapat dilakukan dengan cepat dimana saja dan kapan saja.
3. Memenuhi salah satu syarat kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana Komputer pada perguruan tinggi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk meningkatkan transaksi penjualan dan pelayanan pada Unimatch Outfits Store. Mempermudah pemilik/*owner* dalam mengatur dan memonitor penjualan, pesanan baru, katalog, serta mempermudah dalam mengaudit pendapatan dari hasil transaksi penjualan produknya.

### 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan website ini adalah :

#### 1. Identifikasi

Identifikasi adalah mengumpulkan masalah-masalah yang ada tentunya dengan batasan yang jelas namun dapat dipertanggung jawabkan, adapun metode-metode yang digunakan sebagai berikut:

##### a. Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab secara langsung baik lisan maupun tulisan pada pemilik Unimatch Outfits Store.

##### b. Studi pustaka

Metode yang pengumpulan datanya dengan cara mempelajari dan mengadakan pengamatan langsung dari buku yang berhubungan dengan permasalahan yang sedang dihadapi.

##### c. Literatur

Metode ini menggunakan literatur yang dapat dimanfaatkan seperti fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs website yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi.

## 2. Konseptualisasi

Setelah semua data yang diperlukan diperoleh melalui tahap identifikasi, kemudian merancang basis pengetahuan, algoritma dan desain interface.

## 3. Formalisasi

Dari hasil tahapan kedua dirancang, maka pada tahap tersebut didapat alat pengembangan yang akan digunakan.

## 4. Implementasi

Hasil dari tahapan-tahapan sebelumnya akan dipindahkan ke dalam sistem komputerisasi sehingga terbentuklah sebuah website.

## 5. Pengujian

Tahap pengujian ada 2 jenis yaitu:

### a. Pengujian Program

Tahap ini untuk mengetahui apakah program yang dibuat masih terdapat kesalahan/*bug* atau terjadi *error* pada saat dijalankan.

### b. Pengujian Sistem

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui apakah kinerja dari sistem tersebut sudah baik.



## 1.7 Sistematika Penulisan

Maksud dan tujuan sistematika penulisan skripsi ini adalah untuk lebih memudahkan penulis dalam membuat dan menyelesaikan permasalahan yang dianalisa, sehingga lebih terarah, terfokus dan tidak menyimpang dari ruang lingkup batasan masalah. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian yang berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang pengertian E-commerce, jenis E-commerce, keuntungan E-commerce, resiko E-commerce, , konsep dasar internet, konsep dasar website, analisa SWOT, analisa kebutuhan sistem, analisa kelayakan sistem, flowchart, ERD (entity Relationship Diagram), DFD (Data Flow Diagram), PHP, MySQL.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang tinjauan umum dari objek penelitian, analisis masalah, analisis kebutuhan fungsional, analisis kebutuhan non fungsional, analisis basis data, struktur web dan perancangan antar muka.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Berisi hasil perancangan, implementasi sistem, pengujian sistem yang telah dibuat.

**BAB V PENUTUP**

Berisikan kesimpulan mengenai hasil rancangan sistem dan saran yang berguna dalam pelaksanaannya.

