

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang setiap tahunnya semakin maju merupakan salah satu faktor berkembangnya jaringan komputer atau internet yang kini tidak hanya digunakan sebagai media informasi saja namun saat ini banyak digunakan sebagai transaksi bisnis secara online. Hal ini tentu sangat menguntungkan karena dengan memanfaatkan internet memungkinkan terjalinnya komunikasi dan interaksi antar sesama diseluruh dunia.

Perdagangan elektronik atau bisa disebut *e-commerce* atau e-dagang adalah transaksi bisnis barang dan jasa melalui jaringan komputer atau internet. Perkembangan *e-commerce* ini membawa banyak perubahan terhadap bisnis yang dijalankan didunia nyata. Dengan menggunakan *e-commerce* barang dan jasa yang disediakan biasanya lebih lengkap sehingga konsumen mendapatkan memilih produk atau jasa yang diinginkan.

Handsome Frames adalah sebuah tempat usaha yang memproduksi berbagai macam suvenir hiasan dinding seperti karikatur, WPAP (*Wedha's Pop Art Potrait*), *typography*, *cartoon*, lukisan siluet dan lain sebagainya yang berbingkai. Handsome Frames menggunakan media sosial seperti WA (*Whatsapp*), dan Instagram sebagai media promosi, dalam pemesanan produk calon pembeli harus menghubungi pihak Handsome Frames terlebih dahulu melalui via *chat*, sms, via telepon atau datang langsung ketempat produksi.

Dalam proses pendataan pesanan masih menggunakan cara manual dengan menuliskan pesanan, tentu ini sangat riskan terhadap hal keamanan data, manipulasi data, bahkan kesalahan penulisan yang mengakibatkan kerugian bagi perusahaan.

Handsome Frames menginginkan peningkatan dalam segi pelayanan terhadap konsumen dalam hal pemesanan produk, dan memperluas jaringan pemasaran produk sehingga produk yang dihasilkan dapat dikenal di masyarakat luas dan dapat bersaing secara global. Berdasarkan latar belakang maka peneliti menjadikan Handsome Frames sebagai objek penelitian dengan judul "Perancangan Website *E-commerce* produk souvenir pada Industri kreatif Handsome Frames". Menggunakan website *e-commerce* sebagai salah satu media penjualan dan promosi, maka akan memperluas daerah pemasaran produk dan memudahkan pembeli untuk memilih dan memesan produk tersebut sehingga meningkatkan hasil penjualan produk tersebut dan memudahkan dalam melakukan olah data pemesanan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, maka terdapat rumusan masalah, yaitu :

1. Bagaimana merancang website *e-commerce* produk souvenir Industri Kreatif Handsome Frames sebagai media promosi ?
2. Bagaimana membuat website sebagai pengelola data penjualan dan pemesanan?

1.3 Batasan Masalah

Menghindari meluasnya materi yang akan dibahas pada penelitian ini, maka diberikan 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 barang dilakukan dengan transfer antar rekening secara manual yang kemudian di validasi oleh admin setelah pembeli mengkonfirmasi pembayaran.
4. Sistem Informasi ini tidak membahas masalah keamanan secara detail hanya sebatas *username* dan *password*.
5. Proses pembayaran melalui transfer dengan cara transfer melalui rekening bank dan tidak menggunakan kartu kredit.
6. *Software* yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah:
 - a. Sublime Text
 - b. XAMPP V3.2.2
 - c. Tidak ada rekap data penjualan perhari, perbulan, atau pertahun.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini adalah membangun website *E-commerce* yang akan diterapkan di Handsome Frames.

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membantu dan mempermudah perusahaan dalam penyebarluasan informasi dan promosi produk.

2. Membantu perusahaan dalam pengelolaan data menjadi terstruktur dengan baik.
3. Membantu perusahaan dan konsumen dalam layanan transaksi penjualan jarak jauh sehingga membantu perusahaan dalam memperluas wilayah pemasaran.

1.5 Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai masalah:

1. Bagi Penulis
 - a. Memperoleh wawasan yang didapat dari penelitian yang dikerjakan dan sebagai penambah pengalaman.
 - b. Penulis mampu mengembangkan dan menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bagi Pengguna
 - a. Memudahkan masyarakat umum untuk mengetahui informasi tentang produk suvenir di Handsome Frames
 - b. Sosialisasi teknologi khususnya pemanfaatan teknologi internet
3. Bagi Handsome Frames
 - a. Sebagai salah satu upaya untuk kemajuan Produk Suvenir menjadi lebih baik lagi di masa yang akan datang.
 - b. Mempermudah bagian produksi dalam menjual suvenir yang sesuai dengan keinginan pelanggan.
 - c. Mempermudah dalam perekapan data hasil penjualan produk suvenir pada Handsome Frames.

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 digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Pada metode pengumpulan data ini, penulis melakukan observasi pada pemilik Handsome Frames untuk mengetahui hal apa saja yang dibutuhkan untuk diteliti.

b. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan membaca buku-buku referensi, artikel dari internet dan jurnal yang berkaitan dengan tema penelitian yang diambil.

c. Wawancara

Metode pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab kepada pihak perusahaan untuk mendapatkan sebuah informasi yang dibutuhkan.

1.6.2 Metode Analisis

Untuk mengidentifikasi masalah, yaitu menganalisa dari data yang telah diperoleh untuk menganalisis kekuatan, kelemahan, kesempatan, dan ancaman dikenal dengan analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*)

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan yaitu flowchart untuk menggambarkan proses yang diusulkan, model DFD, dan gambaran relasi tabel atau melakukan perancangan model ERD.

1.6.4 Metode Testing

Metode ini untuk melakukan pengujian pada aplikasi agar mengetahui kesalahan-kesalahan untuk dilakukan perbaikan. Metode yang digunakan untuk pengujian atau testing yaitu menggunakan metode *black box*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan penulis untuk menyusun dan menyelesaikan skripsi ini adalah 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 PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas mengenai analisis dan perancangan aplikasi *mobile*, menganalisis masalah-masalah yang dihadapi, pemecahan masalah, perancangan sistem, dengan *flowchart* untuk menggambarkan proses yang diusulkan, model DFD, dan gambaran relasi tabel atau melakukan perancangan model ERD.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini membahas proses rancangan input, rancangan proses, rancangan basis data, rancangan output, rancangan kendali dan rancangan teknologi.

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 dan pengembangan terhadap program aplikasi yang sudah dibuat agar dapat berguna dan bermanfaat.