

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Upaya peningkatan mutu sebuah perusahaan terus menerus dilakukan demi mencapai tujuan dari sebuah perusahaan. Dalam Manajemen sebuah perusahaan tentunya mempunyai visi dan misi yang menjadi pedoman yang harus dipegang selama perusahaan tersebut berjalan. Setiap manajemen perusahaan mempunyai cara dan upaya masing-masing dalam mengembangkan perusahaan yang dikelolanya. Dalam sebuah perusahaan dagang, salah satu tujuan yang harus dicapai adalah memperoleh laba perusahaan untuk kelangsungan hidup sebuah perusahaan tersebut, dan dalam rangka mencapai tujuan tersebut berbagai upaya dilakukan salah satunya adalah pemanfaatan media promosi yang berguna untuk menarik hati masyarakat agar tertarik untuk menjadi konsumen bahkan untuk menjadi langganan ataupun reseller.

Setiap perusahaan memanfaatkan media promosi yang beragam demi memperkenalkan dan memasarkan produk hasil produksinya. Seiring berjalannya waktu dan perkembangan teknologi yang semakin pesat terutama dalam bidang teknologi, pemanfaatan media promosi juga semakin dikembangkan. Media promosi konvensional yang ada sebelumnya seperti media iklan surat kabar, pamflet, baliho, dan lain-lain dirasa kurang efektif dan kurang efisien karena saat ini sebagian besar kebiasaan masyarakat telah dialihkan pada sebuah teknologi yang berjalan di dunia maya.

Pada era sekarang ini, teknologi internet telah menciptakan pengaruh yang luar biasa pada masyarakat. Kehidupan masyarakat saat ini tak lepas dari adanya media internet. Banyak perusahaan yang memanfaatkan hal ini terutama dalam bidang promosi. Pembuatan media sosial, forum, toko online, blog, website, dan lain-lain merupakan upaya peningkatan mutu perusahaan. Pembuatan media promosi melalui internet tentunya harus sesuai dan memenuhi segi kualitas sehingga mampu memberikan keefektifan dan tepat sasaran. Oleh karena itu penulis mengambil topik mengenai analisis dan pengembangan web penjualan perusahaan kerajinan kayu lukis Cikka Handicraft dalam sebuah framework Code Igniter. Alasan mengapa dibangun sebuah sistem menggunakan framework karena pembuatan struktur program yang lebih padat dan singkat selain itu struktur program yang sistematis sehingga memudahkan untuk melakukan pengembangan selanjutnya.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah diatas dapat ditarik pokok permasalahan yaitu :

“Bagaimana membangun framework E-Commerce yang dapat memudahkan konsumen untuk mendapatkan informasi perusahaan kerajinan kayu lukis Cikka Handicraft dan transaksi penjualan secara online ?”

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak terlalu meluas, adapun batasan masalah dalam skripsi ini yaitu :

1. Aplikasi web ini dirancang menggunakan Framework CodeIgniter, PHP dan MYSQL
2. Website ini hanya membahas tentang pembuatan framework website untuk toko online dan menjadi suatu web yang memberikan informasi kepada user atau pengunjung website dari kalangan masyarakat umum yang membutuhkan informasi kerajinan kayu lukis Cikka Handicraft Yogyakarta.
3. User yang menggunakan jasa ini adalah :
 - a. User administrator, mempunyai hak akses untuk merubah memasukan dan mengolah data.
 - b. Pengunjung (member dan non member) hanya dapat melihat dan memesan barang, membatalkan pemesanan tanpa merubah data yang ada.
4. Website yang dibangun memberikan fasilitas :
 - a. Register untuk member baru.
 - b. Shopping chart untuk pengunjung atau member.
 - c. Kategori produk yang dijual.
 - d. Informasi mengenai produk dan harga produk.
5. Pengunjung yang ingin menjadi member, harus melakukan registrasi terlebih dahulu dengan cara mendaftarkan diri.
6. Pembayaran dilakukan dengan cara mentransfer sejumlah uang sesuai dengan harga melalui rekening yang sudah ditentukan oleh perusahaan.
7. Konfirmasi pembayaran dilakukan secara online.

8. Proses pengiriman barang dilakukan setelah pembeli melakukan pembayaran dan konfirmasi dari administrator.
9. Tidak membahas mengenai kaidah-kaidah antar muka yang baik.
10. Transaksi pembayaran dilakukan secara offline.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan web ini adalah :

1.4.1 Bagi Penulis

1. Sebagai syarat mendapatkan gelar Sarjana Komputer, sarana implementasi dari hasil proses pembelajaran pada jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Untuk mengembangkan sebuah sistem informasi berbasis web yang informatif.

1.4.2 Bagi Perusahaan

1. Sarana publikasi yang relative murah, efektif, dan efisien.
2. Untuk memudahkan proses pengelolaan informasi dan pemesanan.
3. Untuk meningkatkan kinerja sistem yang telah ada sesuai visi dan misi.
4. Untuk mengurangi kelemahan dan kesulitan yang dialami sistem sebelumnya.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1.5.1 Bagi Penulls

1. Memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.kom) pada jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Mendapatkan pengalaman dan pengetahuan dalam mengembangkan sebuah sistem informasi berbasis web yang informatif.

1.5.2 Bagi Perusahaan

1. Mendapatkan Sarana publikasi yang relative murah, efektif, dan efisien.
2. Dengan adanya web promosi Cikka Handicraft. Diharapkan bisa memudahkan proses penelolan informasi dan pemesanan.
3. Kinerja sistem yang telah ada menjadi berkembang sesuai visi dan misi.
4. Kelemahan dan kesulitan yang dialami sistem sebelumnya dapat diatasi.

1.5.3 Bagi Member

1. Dapat mengetahui informasi perusahaan secara detail.
2. Dapat melakukan transaksi pembelian dengan cepat.

1.5.4 Bagi User

1. Dapat mengetahui informasi perusahaan secara detail.

1.6 Metodologi Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah:

1.6.1 Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung dan mencatat masalah dalam hal operasional. Melalui metode ini penulis mengamati caradan masalah-masalah yang timbul sebelum sistem dibangun

1.6.1.2 Metode Interview

Metode tanya jawab terhadap pihak yang terkait dalam bidang tertentu guna mendapatkan data-data yang dibutuhkan. Dalam hal ini penulis mewawancarai langsung pengelola perusahaan kerajinan kayu lukis Cikka Handicraft.

1.6.1.3 Metode Dokumentasi (Kearsipan)

Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mempelajari, memahami data atau informasi yang bersumber dari catatan atau dokumen-dokumen yang tersedia. Melalui metode ini penulis mencari data dari beberapa gambar atau dokumen-dokumen yang dapat dipergunakan untuk melengkapi data-data lain yang telah diperoleh.

1.6.1.4 Metode Studi Kepustakaan

Merupakan metode pengumpulan data yang mempelajari literatur-literatur yang terkait, baik dari perpustakaan maupun internet atau sumber-sumber lainnya.

1.6.1.5 Metode Analisis Data

Data yang dikumpulkan akan dioalah terlebih dahulu agar dapat disajikan secara lebih jelas. Penyajian data ini dilakukan dalam bentuk deskriptif untuk lebih memperjelas masalah yang dihadapi dan mempermudah dalam melakukan suatu analisa.

1.6.2 Desain Sistem

Pada tahap desain, dilakukan penyusunan perancangan sistem informasi strategis dengan melakukan rekayasa informasi yang dimodelkan dalam beberapa diagram diantaranya :

1. Diagram konteks dan data flow diagram (DFD)
2. Entity Relationship Diagram (ERD)
3. Desain database
4. Desain input dan output

Hasil analisis dan desain sistem informasi yang dilakukan akan memberikan informasi yang bersifat strategis dan dapat digunakan untuk pedoman membuat website sesuai kebutuhan penggunaanya.

1.6.3 Perancangan dan Implementasi Aplikasi

Meliputi perancangan arsitektur aplikasi dan pembuatan aplikasi dan uji coba program.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini perlu adanya sistematika penulisan yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan sehingga dapat digunakan sebagai acuan pokok untuk penyusunan laporan skripsi antara lain:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan materinya sebagian besar berupa penyempurnaan dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori menguraikan teori -teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi -definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang gambaran secara singkat obyek penelitian, misalnya gambaran umum perusahaan, gambaran umum produk, serta data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi yang berkaitan dengan kegiatan penelitian kemudian analisis dan perancangan desain sistem.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan akan mengemukakan kembali masalah penelitian (menjawab rumusan masalah), buktibukti yang dihasilkan dan akhirnya menarik kesimpulan apakah penelitian atau kegiatan yang dilakukan sudah member manfaat nyata bagi objek penelitian.

