

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Dengan Seiring waktu perkembangan sistem informasi saat ini, banyak sistem informasi di organisasi yang ingin mencapai tahap sistem informasi secara cepat, relevan serta akurat. Pesatnya pertumbuhan ilmu pengetahuan teknologi khususnya pada bidang komputer pada setiap aspek kehidupan dan penggunaan teknologi komputer serta teknologi komunikasi yang membuat sebuah penggabungan sistem informasi yang ketika ini mudah buat pada akses tanpa adanya batasan waktu serta jarak dengan memakai jaringan internet.

UD. Usaha Baru Merupakan perusahaan toko yang bergerak di bidang penjualan tas yang beralamat jalan pusat pasar no.726 medan setelah adanya pandemic covid 19 membuat omset penjualan toko mengalami perununan yang sangat signifikan, dimana selama ini toko tersebut dalam penjualannya masih bersifat konvesional (offline). Dimana jika konsumen ingin melakukan pembelian tas dan sekedar ingin melihat barang masih harus datang langsung ke toko, dengan datang langsung ke toko membuat konsumen membutuhkan waktu cukup lama.

Untuk memecahkan permasalahan tersebut, penulis mencoba membuat sebuah aplikasi e commerce atau toko online sehingga dapat memperluas jangkuan pemasaran produk, serta konsumen dapat dengan mudah mengakses setiap produk yang mereka perlukan.

Istilah *electronic commerce* atau toko online dapat dikatakan masih terdengar asing disebagian besar masyarakat Indonesia. Pada umumnya transaksi e-commerce diterapkan oleh golongan menengah keatas. Sampai dengan saat ini, masih belum ada suatu pendefisian yang baku tentang keberadaannya dikenal juga sebagai transaksi electronic commerce (e-commerce) (Lesmana et al. 2020). .

Framework codeigniter adalah *framework* yang menggunakan model MVC (*model, view dan controller*) untuk membangun sebuah *website* yang dinamis menggunakan bahasa pemograman PHP. CodeIgniter dikembangkan oleh Rick Ellis yang memiliki tujuan untuk mengembangkan proyek-proyek *website* lebih cepat dan menyediakan *library* yang lengkap untuk fungsi-fungsi yang diperlukan (Hatta et al., 2019).

Website merupakan fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada website disebut dengan web page dan link dalam website memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu page ke page lain (hyper text), baik diantara page yang disimpan dalam server yang sama maupun server diseluruh dunia. Pages diakses dan dibaca melalui browser seperti Netscape Navigator, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome dan aplikasi browser lainnya. (Anggraini and Oliver 2019)

Berdasarkan pendahuluan diatas yang telah dijelaskan, maka penulis mencoba melakukan penelitian dengan judul **“Perancangan Aplikasi Pemesanan Online Pada Jasa Penjualan Tas Untuk Meningkatkan Pelayanan Kepada Konsumen Pada Ud. Hidup Baru Berbasis Web ”.**

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

Dari beberapa ruang lingkup permasalahan yang ada, maka penulisan skripsi ini dibatasi pada hal – hal sebagai berikut :

I.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan penulis, maka penulis menghadapi beberapa masalah antara lain :

Permasalahan yang ada pada penelitian ini diantaranya yaitu:

1. Konsumen masih kesulitan dalam melakukan pembelian produk tas yang dibutuhkan.
2. Belum adanya media pemasaran dan promosi di toko UD. Usaha Baru.
3. Transaksi jual beli masih dengan cara konvensional, yaitu dengan datang langsung ke toko untuk melihat produk tas yang di inginkan

I.2.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan pada permasalahan yang telah dijelaskan pada bagian latar belakang, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana membangun suatu sistem informasi toko online berbasis dalam meningkatkan penjualan pada UD. Usaha Baru ?.

1.2.3. Batasan Masalah

Untuk lebih memperjelas tahap penelitian yang sesuai dengan judul penelitian, penulis memberikan pembatasan masalah penelitian ini yaitu :

1. Aplikasi yang dibangun hanya untuk media pemasaran produk tas.
2. Sistem yang digunakan oleh penulis menggunakan framework codeigniter.
3. Sistem ini dirancang berbasis *web* dengan menggunakan bahasa pemrograman php dan mysql sebagai database.
4. Aplikasi toko online ini memiliki layanan dan fasilitas seperti pemesanan online dengan metode pembayaran transfer, menu yang menampilkan informasi terbaru agar user dapat mengetahui informasi dengan mudah.
5. Fitur yang bisa di akses toko seperti memasukkan produk, harga informasi produk, diskon, kategori produk, serta mengakses user pengguna.
6. Aplikasi ini hanya membahas sistem penjualan toko online saja menggunakan web dan belum terintegrasi dengan sistem online.

I.3. Tujuan dan Manfaat

Bagian ini mengemukakan tujuan dan manfaat yang ingin di capai melalui penelitian dan hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memberikan masukan.

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membangun dan mengimplementasikan sistem informasi toko online pada toko UD. Usaha Baru.
2. Untuk membuat sistem yang dapat membantu pihak perusahaan dalam mempromosikan produk mereka kepada pelanggan dengan menggunakan *website*

3. Untuk mengetahui dan memahami kinerja *framework codeigneteir* pada toko online UD. Usaha Baru

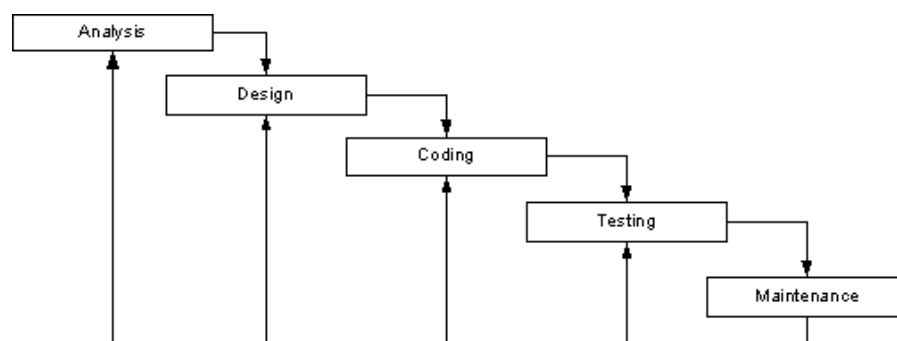
I.3.2. Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Dapat menghasilkan suatu aplikasi sistem informasi aplikasi toko online pada UD. Usaha Baru.
2. Dapat menggunakan aplikasi yang telah dirancang sehingga pemilik toko atau perusahaan dapat memasarkan produk mereka dan masyarakat dapat memasan produk dari website yang tekah dirancang.
3. Dapat memahami cara kerja framework codeigniter dalam aplikasi toko online UD. Usaha Baru.

I.4. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan menggunakan metode waterffal, adapun keterangannya sebagai berikut :



Gambar I.1 Metode Waterfall

Adapun keterangan dari gambar I.1 yaitu sebagai berikut :

1. Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap ini berlangsung proses pengumpulan kebutuhan data secara lengkap untuk dianalisis dan didefinisikan. Seperti menanyakan langsung kepada pemilik toko tentang barang tas yang di jual di toko tersebut.

2. Tahap Desain (Design)

Proses pengubahan kebutuhan-kebutuhan menjadi bentuk karakteristik yang dimengerti oleh perangkat lunak sebelum dimulai penulisan program. Nantinya design menggunakan uml (*Unified Modelling Language*)

3. Tahap Pengkodean (Coding)

Suatu proses penulisan tentang suatu bahasa pemrograman, setelah tahap pendesain suatu perangkat lunak sistem. Bahasa pemrograman yang dipakai dalam skripsi ini adalah PHP database mysql, xampp, serta framework codeigniter

4. Tahap Pengujian (Testing)

Setelah proses penulisan program, tahap pengujian dilakukan dengan mencari segala kemungkinan dan memeriksa apakah sesuai dengan hasil yang diinginkan, pada tahap pengujian ini menggunakan metode *blackbox*.

5. Tahap Pemeliharaan (Maintenance)

Meliputi penyesuaian atau perubahan yang berkembang seiring dengan adaptasi perangkat lunak dengan kondisi atau situasi sebenarnya setelah disampaikan kepada pengguna.

I.5. Kontribusi Penelitian

Kontribusi yang ingin dicapai dalam perancangan sistem ini adalah :

1. Aplikasi tersebut sudah support *templete* sudah *support responsive* yang dimana ketika aplikasi dibuka melalui perangkat mobile bisa menyesuaikan tampilan mobile secara otomatis dan ketika dibuka menggunakan dekstop bisa menampilkan aplikasi versi dekstop secara otomatis.
2. Aplikasi tersebut juga nantinya di lengkapi dengan api raja ongkir dimana kegunaan api raja ongkir untuk mengambil data provinsi, data kecamatan, serta data kelurahan secara otomatis tanpa admin memasukkan data tersebut secara satu persatu.
3. Penulis memberi kebebasan dalam hal pemesanan tas kepada seluruh masyarakat atau pelanggan untuk masalah waktu. Sehingga dengan adanya aplikasi pemesanan tas untuk toko UD. Hidup Baru, masyarakat atau pelanggan dapat kapan saja melihat serta memasan tas yang mereka inginkan tanpa harus ke toko lagi.

I.6. Lokasi Penelitian

Dalam hal ini penulis melakukan penelitian di toko UD. Usaha Baru di Jl. Pusat Pasar No.726 Medan.

I.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibuat berdasarkan urutan dibawah ini:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada Bab ini diulas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, lokasi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi mengenai konsep dan teori pembelajaran yang menjadi landasan pembuatan Skripsi ini serta langkah-langkah apa saja yang diperlukan dalam desain dan implementasi sistem.

BAB III : ANALISA DAN DESIGN SISTEM

Pada Bab ini dibahas tentang analisis sistem serta perancangan sistem menggunakan uml dan antar muka sistem.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Pada Bab ini dibahas secara lebih rinci mengenai antar muka sistem dan pembahasan menu pada sistem

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini dibahas kesimpulan tentang implementasi

sistem yang telah dibuat beserta saran-saran yang dapat berguna untuk penyempurnaan