

# BAB I

## PENDAHALUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembangnya teknologi informasi yang sangat pesat ini mempengaruhi hampir semua aspek kehidupan, salah satu media informasi tersebut yakni *internet*. Dengan demikian membuka peluang untuk perusahaan melakukan pengembangan pelayanan, bisnis, relasi dan sebagai sarana untuk memperkenalkan perusahaan kepada khalayak umum atau *customer* melalui media *internet* salah satunya usaha mikro. Dengan adanya internet, segala transaksi dapat dilakukan tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu. Kemudahan inilah yang menjadi faktor utama berkembangnya *e-commerce* dimana *e-commerce* merupakan suatu sistem penjualan yang dibangun dan dijalankan dengan menggunakan beberapa media. Sehingga memungkinkan dilakukannya suatu proses transaksi jual beli yang mengizinkan pengelola untuk menjual dan menginformasikan produk-produk dan jasa secara *online*, melalui sebuah website yang dirancang inilah konsumen dapat menemukan dan melihat informasi yang disajikan.

MOPIN: Art Project berdiri pada tanggal 15 Oktober 2020 dimana MOPIN sendiri merupakan kepanjangan dari “Monggo Pinarak” yang didirikan oleh Aldo Pradipta Dharmawan, S.Pd. yang bertempat di Samaan RT01/RW 03 Kelurahan Sudiroprajan, Jebres, Surakarta. MOPIN nantinya akan menyediakan produk kesenian dari bahan kayu, kertas, dan bahan-bahan olahan lain. MOPIN berupaya memfasilitasi dan menyediakan *workshop* kesenian yang mampu diterima dan berguna untuk masyarakat khususnya anak muda. Dengan memanfaatkan bahan yang sederhana dengan kreatifitas dikemas menjadi produk yang memiliki ciri khas dan tentunya memiliki daya jual. Harapan nantinya MOPIN tidak hanya bisa menjadi media mencari rezeki tetapi juga bisa menjadi rumah untuk belajar, *sharing* dan mempunyai *impact* terhadap budaya kesenian terutama di Surakarta.

Gagasan untuk membuat ruang kreatif diharapkan akan sedapat mungkin

mengakomodasi keresahan MOPIN: *Art Project*. Keresahan akan mati surinya budaya kesenian yang kian turun pamornya seiring berjalanya waktu. MOPIN : *Art Project* yang memiliki hasrat tinggi di bidang seni rupa ini berusaha untuk menyatukan pikiran dan berupaya untuk setidaknya memberikan alternatif yang cukup menarik.

Masalah yang dihadapi oleh MOPIN : *Art Project* adalah waktu tanggap yang lama, pengolahan data yang masih dilakukan secara manual dan tidak akurat, proses promosi yang menguras kantong, dan masih banyak kendala yang dialami MOPIN : *Art Project* seperti masalah pada kinerja yang kurang maksimal, informasi, ekonomi, pengendalian, efisiensi, dan pelayanan terhadap pelanggan yang dirasa masih kurang dan belum memenuhi standar. Kurang luasnya jangkauan promosi yang digunakan oleh MOPIN: *Art Project* yaitu menggunakan media sosial dimana proses pemasarannya masih mengandalkan media sosial *Instagram* pribadi *owner* MOPIN: *Art Project* “Aldo Pradipta” dan juga melalui sarana kolektif karya yang diselenggarakan oleh beberapa komunitas kesenian di Surakarta. Tak cukup sampai disitu, dengan adanya virus *corona* berdampak besar pada kurang tersedianya ruang lingkup untuk melaksanakan promosi, pun kegiatan kesenian.

Dengan masalah diatas, salah satu cara untuk mengatasinya adalah dengan menggunakan bantuan *internet* dalam promosi dan penjualan yaitu aplikasi *e-commerce*. Alasan untuk tidak menggunakan platform *e-commerce* yang sudah ada karena MOPIN ingin membuat suatu website *e-commerce* yang benar-benar dapat memperkenalkan MOPIN ini lebih dekat kepada konsumen karena di dalam *website e-commerce* yang akan dibuat menyuguhkan profil lengkap MOPIN dan tema website yang khas untuk MOPIN sendiri. Dari masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini akan membangun *e-commerce* untuk MOPIN : *Art Project*. Sistem ini dibuat agar dapat membantu mempercepat proses pemesanan dan penjualan produk-produknya supaya lebih dikenal oleh *customer*.

## 1.2 Perumusan Masalah

Bagaimana tingkat kualitas *website e-commerce* MOPIN dengan metode pengukuran *WebQual*?

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan Masalah yang akan dibahas adalah :

- a. Aplikasi yang dibangun adalah *e-commerce* kerajinan seni kreatif
- b. Informasi yang disediakan berupa informasi pemesanan produk, pembayaran, laporan penjualan dan laporan tentang produk.
- c. Pembayaran hanya bisa dilakukan dengan transfer bank dan COD antar kota.
- d. Bahasa Pemrograman yang digunakan adalah PHP dengan database MySQL.
- e. *Web server* yang digunakan adalah XAMPP dengan menggunakan *framework codeigniter 3*
- f. Desain UI menggunakan *Adobe Dreamweaver* serta *Sublime* untuk *coding*
- g. Didalam aplikasi ini belum bisa cek ongkos kirim secara otomatis. Ongkos kirim pembelian dibawah Rp. 100.000 mendapatkan ongkir Rp.11.000, dan diatas pembelian Rp. 100.000 gratis ongkir.

### 1.4 Tujuan dan Manfaat

#### 1.4.1 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun aplikasi *e-commerce* seni kerajinan kreatif pada MOPIN : *Art Project* sehingga menghasilkan *website* toko *online* yang berjalan dengan baik dan berkualitas dengan metode pengukuran *WebQual*.

#### 1.4.2 Manfaat

##### 1.4.2.1 Bagi penulis

Guna memenuhi salah satu syarat dalam rangka meraih gelar sarjana pada program strata satu (S1) jurusan Informatika (SI) Universitas Sahid Surakarta.

##### 1.4.2.2 Bagi Universitas Sahid Surakarta

Manfaat dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi Mahasiswa khususnya Mahasiswa Universitas Sahid Surakarta yang ingin melakukan penelitian mengenai *e-commerce* .

##### 1.4.2.3 Bagi masyarakat

Mempermudah pengunjung dalam memperoleh informasi yang relevan dan melakukan transaksi.

#### 1.4.2.4 Bagi MOPIN : *Art Project*

Mempermudah proses pembelian kepada konsumen saat proses pemesanan barang di MOPIN : *Art Project* dan memperkenalkan MOPIN ini lebih dekat kepada konsumen

### 1.5 Metodologi Tugas Akhir

#### 1.5.1 Metodologi Penulisan

Dalam bab ini rancangan penelitian yang digunakan dalam merancang “Aplikasi *E-commerce* Produksi Seni Kerajinan Kreatif Pada MOPIN : *Art Project* Surakarta” sebagai berikut:

#### 1.5.2 Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini menggunakan objek penelitian secara langsung dan menggunakan *Library Research* yang merupakan metode pengumpulan data dari beberapa buku, jurnal, *tesis*, serta literatur lainnya yang dapat dijadikan acuan ataupun referensi pembahasan dalam penelitian yang penulis lakukan. Penelitian ini berkaitan pada sumber-sumber data *online* ataupun hasil dari penelitian terdahulu sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya.

#### 1.5.3 Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data terdiri dari dua macam, yaitu:

##### 1. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan cara mempelajari teori-teori literatur, jurnal, Tugas Akhir dan buku-buku yang berhubungan dengan objek kerja praktek sebagai dasar dalam penelitian ini.

##### 2. Studi Lapangan

Studi ini dilakukan dengan cara meneliti perusahaan secara langsung untuk mendapatkan keterangan yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang diteliti. Studi lapangan tersebut meliputi:

- a) *Interview*, yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan wawancara secara langsung kepada *owner* MOPIN: *Art Project* Aldo Pradipta Dharmawan, S.Pd.

- b) *Observasi*, yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan secara langsung di MOPIN : *Art Project* yang bertempat di Samaan RT 01 RW 03 Kelurahan Sudiroprajan, Jebres, Surakarta.

## **1.5.4 Teknik Pengolahan dan Analisis Data**

### **1.5.4.1. Pengolahan Data**

Pengolahan data diartikan sebagai proses mengartikan data-data lapangan yang sesuai dengan tujuan, rancangan, dan sifat penelitian. Metode pengolahan data dalam penelitian ini yaitu:

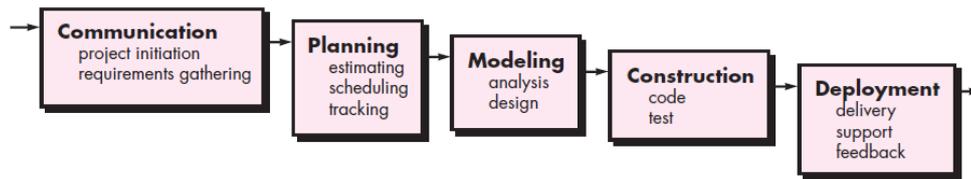
- a. Reduksi Data adalah mengurangi atau memilah-milah data yang sesuai dengan topik dimana data tersebut dihasilkan dari penelitian.
- b. Koding data adalah penyusuaian data diperoleh dalam melakukan penelitian kepustakaan maupun penelitian lapangan dengan pokok pada permasalahan dengan cara memberi kode-kode tertentu pada setiap data tersebut.

### **1.5.4.2. Analisis Data**

Teknik analisis data bertujuan menguraikan dan memecahkan masalah yang berdasarkan data yang diperoleh. Analisis yang digunakan adalah analisis data kualitatif. Analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan mengumpulkan, memilah-milah, mengklasifikasikan, dan mencatat yang dihasilkan catatan lapangan serta memberikan kode agar sumber datanya tetap dapat ditelusuri.

## **1.5.5 Teknik Pengembangan Sistem**

Menurut Pressman (2015), model *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*. Nama model ini sebenarnya adalah “*Linear Sequential Model*”. Model ini sering disebut juga dengan “*classic life cycle*” atau metode *waterfall*. Model ini termasuk ke dalam model *generic* pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai dalam *Software Engineering* (SE). Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan seperti yang diperlihatkan di Gambar 1.1 :



Gambar 1.1 Metode Waterfall (Pressman 2015:42)

### 1. *Communication (Project Initiation & Requirements Gathering)*

Sebelum memulai pekerjaan yang bersifat teknis, sangat diperlukan adanya komunikasi dengan *customer* demi memahami dan mencapai tujuan yang ingin dicapai. Hasil dari komunikasi tersebut adalah inisialisasi *proyek*, seperti menganalisis permasalahan yang dihadapi dan mengumpulkan data-data yang diperlukan, serta membantu mendefinisikan fitur dan fungsi *software*. Pengumpulan data-data tambahan bisa juga diambil dari jurnal, artikel, dan *internet*.

### 2. *Planning (Estimating, Scheduling, Tracking)*

Tahap berikutnya adalah tahapan perencanaan yang menjelaskan tentang estimasi tugas-tugas teknis yang akan dilakukan, resiko-resiko yang dapat terjadi, sumber daya yang diperlukan dalam membuat sistem, produk kerja yang ingin dihasilkan, penjadwalan kerja yang akan dilaksanakan, dan *tracking* proses pengerjaan sistem.

### 3. *Modeling (Analysis & Design)*

Tahapan ini adalah tahap perancangan dan permodelan arsitektur sistem yang berfokus pada perancangan struktur data, arsitektur *software*, tampilan *interface*, dan algoritma program. Tujuannya untuk lebih memahami gambaran besar dari apa yang akan dikerjakan.

### 4. *Construction (Code & Test)*

Tahapan *construction* ini merupakan proses penerjemahan bentuk desain menjadi kode atau bentuk bahasa yang dapat dibaca oleh mesin. Setelah pengkodean selesai, dilakukan pengujian terhadap sistem dan juga kode yang sudah dibuat. Tujuannya untuk menemukan kesalahan yang mungkin terjadi untuk nantinya diperbaiki

### 5. *Deployment (Delivery, Support, Feedback)*

Tahapan *deployment* merupakan tahapan implementasi *software* ke *customer*, pemeliharaan *software* secara berkala, perbaikan *software*, evaluasi *software*, dan pengembangan *software* berdasarkan umpan balik yang diberikan agar sistem dapat tetap berjalan dan berkembang sesuai dengan fungsinya.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan bertujuan untuk memudahkan dalam pemahaman secara detail dari Laporan Tugas Akhir. Sistematika penulisan Laporan Tugas Akhir antara lain terdiri dari:

### **BAB I. PENDAHULUAN**

Berisikan beberapa hal umum tentang maksud dan tujuan Tugas Akhir serta pelaksanaan penelitian pada MOPIN : *Art Project* Surakarta sebagai acuan dalam merancang dan membangun *e-commerce* kerajinan seni kreatif. Bagian pendahuluan juga berfungsi sebagai pengantar untuk pembaca sebelum isi laporan tugas akhir.

### **BAB II. LANDASAN TEORI**

Menjelaskan tentang kajian pustaka, kerangka pemikiran dan teori pendukung yang terdiri dari rancang bangun, aplikasi, konsep dasar sistem informasi *e-commerce*, penjelasan singkat tentang *website*, bahasa pemrograman PHP, konsep *database* MySQL sebagai aplikasi *database* yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi *e-commerce* ini.

### **BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem sebelumnya dan analisis sistem yang telah dikembangkan serta rancangan sistem sebelum dibuat dengan menggunakan metode PIECES dan perancangan sistem menggunakan UML

### **BAB IV. IMPLEMENTASI DAN ANALISIS HASIL**

Bab ini menjelaskan tentang hasil implementasi dan hasil pengujian sistem yang telah dibuat.

### **BAB V. SIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan tentang laporan yang telah dibuat ini beserta poin-poin yang ada.