

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

PunPun *Shop* merupakan salah satu bisnis *online* di Surakarta yang menjual berbagai mainan anak-anak yaitu *slime*, boneka *squishy*, biskuit karakter (*cookies*) dan lain sebagainya. Selama ini, pemasaran yang dilakukan adalah dengan sosial media, situs *marketplace* serta dengan bertatap muka langsung antara penjual dan pembeli. Hal tersebut selain memiliki beberapa kelebihan, terdapat kekurangan bila dibandingkan dengan memiliki *website* sendiri.

Kelebihan dari sosial media dan situs *marketplace* adalah mudah dan praktis di gunakan, pemilik bisnis tidak memerlukan biaya *maintenance* server karena sosial media dan situs *marketplace* pada umumnya gratis untuk digunakan. Penjualan melalui sosial media dan situs *marketplace* tidak memungkinkan untuk dilakukan kontrol bisnis *online* secara penuh. Pemilik situs sosial media dan *marketplace* dapat mengubah ketentuan dan peraturan kapan pun. Hal tersebut bukan tidak mungkin menimbulkan dampak signifikan terhadap keberlangsungan bisnis. Gangguan dan masalah lain yang menimpa situs sosial media dan *marketplace* juga akan mempengaruhi keberlangsungan bisnis. Bahkan skenario terburuk yang dapat terjadi adalah apabila pemilik sosial media atau *marketplace* memutuskan untuk menutup situs mereka secara permanen.

Sosial media dan *marketplace* memberikan beragam fitur dan pelayanan konsumen. Namun, fitur tersebut terbatas sesuai ketentuan pemilik sosial media dan *marketplace*, pemilik bisnis tidak dapat menentukan sendiri desain situs, teknik *marketing* misalnya dengan *membership* dan *e-mail subscription*, serta tidak dapat melakukan SEO (*Search Engine Optimization*). Padahal tiga hal tersebut sangat berpengaruh terhadap kepuasan konsumen. Selain itu, pada saat konsumen berbelanja di sosial media dan *marketplace* terjadi distraksi oleh iklan merek lain yang menawarkan produk sejenis. Hal tersebut membuat konsumen rentan beralih ke merek lain. Namun, dengan *website* sendiri konsumen

terfokuskan berbelanja hanya produk dari PunPun *Shop* tanpa adanya distraksi iklan merek lainnya.

Terdapat pula kelemahan dalam pembuatan *website* toko *online* pribadi, yaitu semakin berkembang bisnis akan semakin mahal biaya dalam *maintenance website* dan infrastruktur *server*. Namun, terlepas dari kelemahan tersebut, kelebihan dari pembuatan *website* itu sendiri dapat meningkatkan integritas dari *brand* PunPun *Shop*. Kepercayaan konsumen akan meningkat apabila sebuah bisnis memiliki *website* resmi, dibandingkan dengan hanya melalui sosial media. Selain itu, pemilik bisnis dapat menautkan akun sosial media ke dalam *website* sehingga dua hal tersebut dapat berjalan secara bersamaan dan meningkatkan *marketing*. Berangkat dari latar belakang masalah tersebut, maka dibuatlah toko *online* PunPun *Shop* berbasis *web*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas, dapat dirumuskan masalah yang dihadapi adalah bagaimana cara membuat toko *online* PunPun *Shop* berbasis *web*?

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Konten *website* khusus untuk bisnis PunPun *Shop* yaitu bisnis mainan anak-anak.
2. Toko *online* meliputi dari pemesanan sampai pengiriman. Termasuk *tracking* (penelusuran) kiriman.
3. *Software* yang digunakan yaitu XAMPP, MySQL, PHP, CodeIgniter, Bootstrap dan jQuery.

## **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat toko *online* PunPun *Shop* berbasis *web*.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Dengan adanya pembuatan tokoonline PunPun Shop berbasis web, memberikan beberapa manfaat yaitu :

1. Bagi PunPun Shop
  - a. Membantu meningkatkan pemasaran untuk mengembangkan bisnis.
  - b. Memudahkan transaksi jual beli.
2. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang didapat dan dapat menambah ilmu pengetahuan penulis tentang pembuatan tokoonline berbasis web.

3. Bagi Universitas Sahid Surakarta

Sebagai literatur bagi mahasiswa lain yang akan membuat skripsi, yang berhubungan dengan toko online berbasis web.

## **1.5 Metode Penelitian**

Metode penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu :

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

- a. Observasi

Observasi adalah metode untuk mengumpulkan data dengan melakukan penelitian langsung pada PunPun Shop, untuk dilakukan pengamatan dan pencatatan terhadap objek penelitian.

- b. Studi Literatur

Studi literatur adalah mempelajari literatur sebagai dasar penelitian yang akan dilakukan.

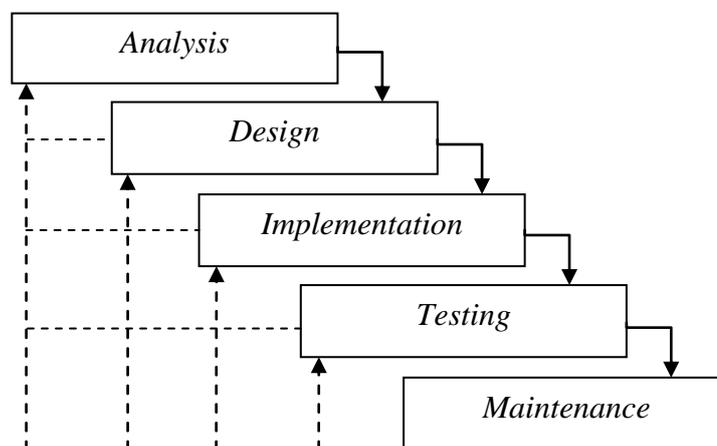
- c. Wawancara

Wawancara adalah mengumpulkan data dengan tanya jawab secara langsung kepada narasumber objek penelitian.

### **1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak**

Metode pengembangan sistem dibuat menggunakan Model *Waterfall* dengan tahapan *Software Development Life Cycle* (SDLC) meliputi *analysis, design, implementation, testing* dan *maintenance* seperti ditunjukkan pada Gambar 1.1.

Tahap demi tahap yang harus dilalui menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan (Bassil, 2012).



Gambar 1.1. Tahapan Pengembangan Sistem Model *Waterfall*(Bassil, 2012)

Deskripsi dari pendekatan model *waterfall* adalah sebagai berikut :

1. Analisis (*analysis*)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara langsung, dilakukan analisis terhadap data keluhan dari *user*. Apakah kebutuhan fungsi *software* untuk memenuhi kendala yang dialami oleh *user*. Sehingga didapatkan sebuah dokumen analisis yang digunakan sebagai bahan untuk ditunjukkan kepada *user*.

2. Desain (*design*)

Setelah didapatkan dokumentasi dari hasil analisis, maka kebutuhan-kebutuhan fungsi *software* diubah menjadi sebuah bentuk “*blueprint*” *software*. Sehingga hasil desain akan digunakan untuk membangun sebuah aplikasi.

3. Implementasi (*implementation*)

Pada tahap ini dibangun sebuah sistem berdasarkan desain “*blueprint*” yang telah dibuat. Pengembangan dilakukan dari awal hingga sistem siap dijalankan. Dari fungsi yang dibutuhkan hingga tampilan.

4. Pengujian sistem (*testing*)

Setelah proses pembangunan sistem selesai, dilakukan pengujian pada tahap ini. Pengujian menggunakan metode pengujian *webqual* 4.0.

## 5. Perawatan (*maintenance*)

Perawatan adalah proses dilakukan perbaikan terhadap kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi pada saat implementasi sistem. Perawatan juga dilakukan jika pada saat implementasi sistem jika kebutuhan sistem berubah.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian tugas akhir pembuatan toko *online* PunPun Shop berbasis *web* adalah sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini mengemukakan latar belakang, perumusan masalah, batasan penulisan, tujuan dan manfaat penulisan, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

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

Bab ini menjelaskan mengenai kajian pustaka, kerangka berpikir, dan teori pendukung yang akan digunakan pada pembahasan masalah seperti menjelaskan tentang toko *online* (*e-commerce*), PunPun Shop, *web server*, XAMPP, MySQL, PHP, CodeIgniter, Bootstrap, jQuery, *flowchart* dan UML (*Unified Modeling Language*).

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

Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai analisis sistem dan desain pengembangan sistem.

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

Bab ini menjelaskan tentang implementasi sistem, pengujian sistem dan analisis hasilnya.

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

Bab ini merupakan penutup, yang di dalamnya berisi simpulan dan rangkuman dari pembahasan, serta berisi saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan pembuatan sistem selanjutnya.