

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Bisnis *online* melalui *internet* sedang berkembang pesat saat ini, perusahaan besar hingga bisnis kecil dan menengah telah menjadikan sistem penjualan secara *online* sebagai sarana pemasaran/promosi yang murah dan terjangkau. Menurut Sidiq Eko Setiawan (2019) dalam tugas akhirnya yang berjudul “Pengembangan *Website* Beanita Hijab Dengan Pengujian Metode *Webqual*” menyebutkan bahwa lebih dari 50% penduduk Indonesia telah menggunakan *internet* dalam aktivitas sehari-hari. Sebanyak 66% adalah usia 13 hingga 34 tahun, sesuai dengan sasaran konsumen yang dikehendaki

Craftty Solo dibentuk dan didirikan oleh mahasiswa DKV (Desain Komunikasi Visual) Universitas Sahid Surakarta yang beranggotakan tiga orang mahasiswa pada tanggal 1 Mei 2018, awal mula berdirinya Craftty Solo dimulai sejak adanya Program Mahasiswa Wirausaha Usahid (PMW-U) yang diselenggarakan Universitas Sahid Surakarta guna memberi ruang untuk mahasiswa menunjukkan kreativitasnya, mahasiswa diberi peluang untuk mengimplementasikan kemampuan, keahlian dan membangun kerjasama tim maupun mengembangkan kemandirian melalui kegiatan yang kreatif. Craftty Solo bergerak dibidang penjualan buket bunga wisuda, dalam sebulan Craftty Solo dapat menjual 3 sampai 5 buket saja dan dimusim wisuda dapat menjual lebih banyak dari biasanya. Craftty Solo memproduksi buket bunga dengan sistem pemesanan terlebih dahulu oleh konsumen. Sampai saat ini Craftty Solo hanya memenuhi kebutuhan buket bunga dari wilayah sekitar tempat produksi yang berlokasi di Surakarta tepatnya di Jalan Jambu Raya Nomer 1 Jajar, Laweyan, Surakarta.

Selama ini pemasaran yang dilakukan adalah dengan melalui sosial media seperti Instagram dan Whattshap serta dengan bertatap muka langsung antar penjual dan pembeli atau sering dikenal dengan COD (*Cash On Delivery*). Penjualan melalui sosial media tidak dapat dilakukan kontrol bisnis, pemilik

bisnis tidak dapat menentukan sendiri tema desain situsnya serta tidak dapat melakukan SEO (*Search Engine Optimization*), gangguan lain yang menimpa sosial media juga akan mempengaruhi keberlangsungan bisnis dan kemungkinan apabila sosial media ditutup oleh pemilik situsnya.

Craftty Solo berkeinginan untuk memperluas pemasaran, oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem seperti pembuatan *website* untuk meningkatkan integritas dari *brand* Craftty Solo, membangun kepercayaan pelanggan dan juga untuk memperluas pemasaran tanpa dibatasi. Berangkat dari latar belakang tersebut maka Tugas Akhir ini mengambil judul “Rancang Bangun Toko *Online* Buket Bunga Wisuda Craftty Solo Berbasis *Website* Menggunakan Metode *Waterfall*”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat dikemukakan permasalahannya yaitu “Bagaimana cara membuat toko *online* buket bunga wisuda Craftty Solo berbasis *website* menggunakan metode *waterfall* ?”

1.3. Batasan Masalah

Pada penelitian tugas akhir ini agar tidak menyimpang dari topik permasalahan yang ada maka penelitian dibatasi sebagai berikut:

- a. Konten *website* khusus untuk bisnis toko *online* Craftty Solo yang bergerak dibidang penjualan buket bunga wisuda.
- b. Menu dalam *website* toko *online* ini terdiri dari menu beranda, bantuan, produk, dan kontak kami.
- c. *Software* yang digunakan dalam pembuatan *website* toko *online* Craftty Solo ini yaitu XAMPP1.8.1, MySQL 5.0.10, PHP5.4.7 dan *CodeIgniter*.

1.4. Tujuan dan Manfaat

1.4.1. Tujuan

Tujuan dari penelitian tugas akhir ini adalah membuat toko *online* buket bunga wisuda Craftty Solo berbasis *website* menggunakan metode *waterfall*.

1.4.2. Manfaat

Manfaat penelitian dalam penyusunan tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Bagi mahasiswa

- a. Mahasiswa menyelesaikan mata kuliah Tugas Akhir Program Studi Teknik Informatika di Universitas Sahid Surakarta.
- b. Mahasiswa mendapatkan pengalaman untuk nantinya dapat digunakan saat terjun di dunia kerja.
- c. Sebagai sarana penerapan ilmu yang telah diperoleh selama kuliah di Universitas Sahid Surakarta.

2. Bagi Universitas Sahid Surakarta

Universitas dapat mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh di bangku kuliah sebagai bahan untuk evaluasi.

3. Bagi Craftty Solo

- a. Untuk mempromosikan atau memperkenalkan Craftty Solo kepada masyarakat sehingga dapat memperluas jangkauan pemasaran dengan tujuan untuk meningkatkan penjualan.
- b. Memudahkan transaksi jual beli dan meningkatkan kepercayaan konsumen.
- c. Meningkatkan *integritas* dari *brand* Craftty Solo.

1.5. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan untuk menambah pengetahuan dan mencari referensi. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan studi *literatur* dengan membaca *literatur* maupun bahan-bahan teori baik berupa buku, data dari *internet*, dan lain-lain yang dapat membantu pembuatan tugas akhir.

a. Observasi

Observasi merupakan suatu cara untuk mengumpulkan data serta informasi secara langsung dengan melakukan penelitian langsung mengenai Craftty Solo.

Menurut Rosa & Shalahudin (2016) teknik pengumpulan data dengan observasi memudahkan analis untuk melihat secara langsung bagaimana sistem lama berjalan serta mampu menghasilkan gambaran lebih baik jika dibanding dengan teknik lainnya.

b. Wawancara

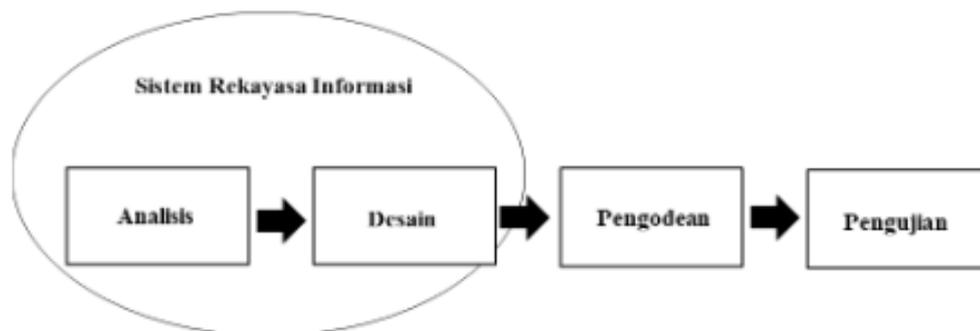
Metode wawancara adalah salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mewawancarai pihak yang berhubungan dengan Craftty Solo. Seperti anggota atau pemilik dari toko *online* Craftty Solo.

c. Dokumentasi

Pada tahap dokumentasi dilakukan pengumpulan data dengan melihat atau menganalisa dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau orang lain guna menunjang sistem yang akan dibuat pada *website* Craftty Solo.

1.5.2. Pengembangan Sistem Model *Waterfall*

Menurut Rosa dan M.Shalahudin (2015) Model air terjun (*waterfall*) juga sering disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean dan pengujian. Metode pengembangan sistem dengan model *waterfall* dapat dilihat pada Gambar 1.1



Gambar 1.1 Model *Waterfall* Rosa dan M.Shalahudin (2015)

Berikut merupakan cakupan aktifitas menggunakan pendekatan model *waterfall* :

a. Analisis (*analysis*)

Analisis dilakukan dengan mengumpulkan informasi dengan teknik wawancara mengenai sistem yang sudah ada untuk dianalisa. Dengan menganalisa sistem yang ada maka dapat diketahui permasalahan yang terdapat pada sistem tersebut. Permasalahan yang terdapat pada sistem yang lama yaitu kurangnya jangkauan pemasaran.

b. Desain (*design*)

Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat dari tahap analisis kebutuhan perangkat dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat di implementasikan program pada tahap selanjutnya.

c. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak. Pengembangan dilakukan dari awal hingga sistem siap dijalankan. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai desain yang telah dibuat pada tahap desain.

d. Pengujian

Setelah proses pembangunan sistem selesai, peneliti melakukan pengujian menggunakan metode pengujian *webqual* 4.0.

1.6. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, penulis menyajikan dalam 5 bab pembahasan. Berikut Sistematika laporan tugas akhir ini:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas tentang tinjauan pustaka, kerangka berfikir serta teori pendukung tentang pengertian rancang bangun, media sosial, penjualan *online*, toko *online*, pengertian web, *E-Commerce*, Software pembangunan sistem (XAMPP, MySQL, PHP dan *CodeIgniter*), Pemodelan Sistem Sistem *waterfall*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang analisa sistem dan perancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Berisi tentang penjelasan aplikasi toko *online* Craftty Solo dan pembahasan pengujian program.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dan saran-saran yang dapat diberikan untuk pengembangan sistem lebih lanjut.

LAMPIRAN