

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Online Shop merupakan salah satu bentuk alternatif yang dapat digunakan para pebisnis untuk menawarkan produk atau jasa kepada konsumen. Seiring dengan terus bertambahnya pengguna layanan *internet*, yang disebabkan karena murah dan mudah, maka bisnis yang dilakukan secara *online* semakin berkembang. Perkembangan bisnis toko *online* juga didukung oleh peningkatan produktifitas dari industri yang menyediakan berbagai macam produk untuk dipasarkan melalui media *internet*. Hal inilah yang memicu maraknya usaha jual beli melalui *internet* (*toko online*) karena mudah untuk dijalankan, tidak memerlukan modal yang besar dan tidak harus membutuhkan sistem manajemen yang rumit untuk mengelolanya. Sekarang ini cukup dengan adanya foto produk dan akses *internet* untuk memasarkannya kedalam situs jual beli maupun situs jejaring sosial, usaha ini sudah dapat berjalan.

Fanart Shoes merupakan jasa atau toko sepatu yang melayani *custom* sepatu baru atau lama, serta pewarnaan ulang (*repaint*) sepatu di Surakarta. Selama ini *customer* melakukan pemesanan *custom* sepatu bernegosiasi dengan penjual secara semi manual melalui media sosial berupa Instagram, whatsapp, serta dengan bertatap muka langsung antar penjual dan *customer*. Membuat *customer* kesulitan dalam memilih desain serta pemesanan *custom* sepatu yang sesuai *customer* harapkan. Fanart Shoes memerlukan *website* dengan fitur kustomisasi desain agar mempermudah *customer* menentukan model desain *custom* sepatu yang diinginkan. Dengan adanya fitur kustomisasi desain diharapkan dapat mempermudah *customer* dalam melakukan pemesanan desain *custom* sepatu yang sesuai *customer* harapkan. *Website* tersebut dilengkapi dengan fitur kustomisasi desain sepatu. Adanya fitur kustomisasi desain ini untuk mempermudah *customer* dalam pemesanan *custom* desain sepatu yang diinginkan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut judul yang akan diambil penulis dalam penulisan ini adalah “Rancang Bangun *Online Shop* pada Toko

Sepatu Fanart Shoes dengan Fitur Kustomisasi Desain”. Dengan membuat *website online shop* yang isinya tentang informasi *custom* sepatu dan produk-produk yang ditawarkan seperti pewarnaan ulang sepatu (*repaint*) dan *custom* sepatu (berupa gambar yang diinginkan *customer*). Maka dalam pengerjaan Tugas Akhir ini membahas bagaimana cara menyajikan informasi *custom* sepatu agar masyarakat mudah dalam mendapatkan informasi desain *custom* sepatu, khususnya yang menyangkut dengan toko *custom* sepatu yang bersangkutan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Rancang Bangun *Online Shop* pada Toko Sepatu Fanart Shoes dengan Fitur Kustomisasi Desain ?”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas. Maka batasan masalah sebagai berikut :

- a. Memfokuskan dalam membuat rancang bangun *online shop* pada toko sepatu Fanart Shoes dengan fitur kustomisasi desain menggunakan *software* XAMPP 3.2.4, MySQL 10.1.10 dan PHP 7.0.4.
- b. *Tools* yang digunakan menggunakan *Sublime Text Version 3.0*.
- c. Pengaplikasian didaftarkan ke layanan *web hosting*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah merancang dan membangun *online shop* pada toko sepatu Fanart Shoes dengan fitur kustomisasi desain agar dapat memudahkan masyarakat dalam mencari informasi *custom* sepatu.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat di ambil dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

a. Bagi Penulis

Penulis dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat dari bangku perkuliahan untuk dapat membuat rancang bangun *online shop* pada toko sepatu Fanart Shoes dengan fitur kustomisasi desain.

b. Bagi Universitas Sahid Surakarta

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

c. Bagi Toko Sepatu Fanart Shoes

Sistem informasi ini memudahkan toko sepatu Fanart Shoes untuk melakukan promosi dan penjualan produk-produk yang ditawarkan.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini antara lain :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan suatu cara untuk mengumpulkan data serta informasi secara langsung dengan melakukan penelitian dan pencatatan. Peneliti melakukan pengamatan langsung dengan mendatangi Toko Fanart Shoes di Surakarta untuk melakukan pengambilan data mengenai *custom* sepatu serta informasi penjualan.

2. Wawancara

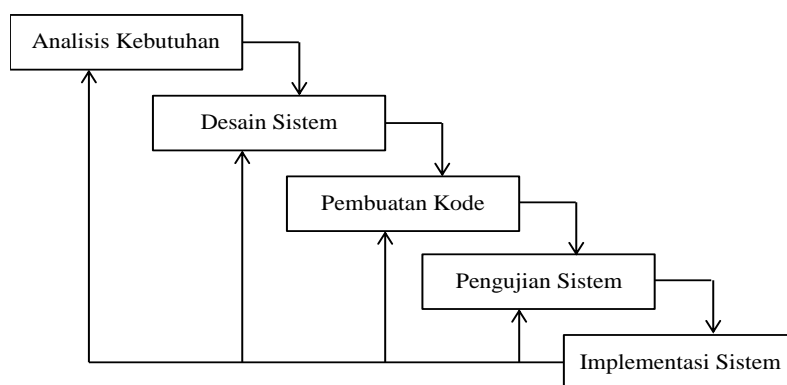
Wawancara merupakan suatu cara untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara langsung dengan melakukan tanya jawab antara peneliti (pengumpul data), dalam hal ini wawancara dilakukan dengan pemilik Toko Fanart Shoes yaitu Fitri Amelia Noor Baiti yang berhubungan langsung mengenai informasi serta cara mempromosikan *custom* sepatu tersebut.

3. Studi literatur

Pada tahap ini, yang dilakukan adalah dengan membaca literatur yang ada dan mencari literatur tambahan yang dibutuhkan dalam pendalaman materi terhadap konsep beserta teori, *database*, dan *website programming*. Peneliti mengumpulkan bahan-bahan terpercaya baik dari buku, jurnal, artikel laporan penelitian dan sumber lainnya yang berkaitan dengan pembuatan rancang bangun *online shop* sebagai referensi terhadap penelitian rancang bangun *online shop* pada toko sepatu Fanart Shoes dengan fitur kustomisasi desain.

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *waterfall*. Metode *waterfall* adalah model *Systems Development Life Cycle* (SDLC) yang paling sederhana, metode ini hanya cocok untuk pengembangan perangkat lunak dengan spesifikasi yang tidak berubah-ubah (Sukamto & Shalahuddin, 2016). Metode *waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*). Metode Pengembangan Sistem Metode *Waterfall* di tunjukkan pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Metode Pengembangan Sistem Metode *Waterfall* (Sukamto & Shalahuddin, 2016).

Berikut merupakan cakupan aktifitas menggunakan pendekatan model *waterfall* yang ditunjukkan pada Gambar 1.1.

1. Analisis Kebutuhan

Sebelum sistem dibuat, diperlukan suatu analisis sebagai dasar untuk mengetahui kebutuhan sistem ke depannya. Analisis kebutuhan sistem terdiri dari analisis kebutuhan fungsional yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan fungsi sistem dan analisis kebutuhan non fungsional untuk mengetahui perangkat keras menggunakan komputer intel Core i5 dan perangkat lunak yang dibutuhkan adalah *WINDOWS 10, XAMPP, PHP, Sublime*.

2. Desain Sistem

Desain sistem adalah suatu langkah yang fokus pada pembuatan desain perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean dalam desain *interface* ini menggunakan UML, *Usecase Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, Component Diagram, Deployment Diagram*.

3. Pembuatan Kode

Pembuatan kode merupakan suatu tahap merealisasikan desain sistem. Hasil dari tahap ini adalah program komputer yang sesuai dengan desain yang telah dibuat dengan menggunakan *PHP* dan *MySql*.

4. Pengujian Sistem

Pengujian sistem bertujuan untuk mengetahui kelebihan, kelemahan serta mengetahui kelayakan suatu sistem untuk digunakan. Pengujian ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. Pengujian sistem pada penelitian ini menggunakan metode *BlackBox* dan Kuesioner.

5. Implementasi Sistem

Tahap implementasi ini berarti proses dari pembuatan sistem telah selesai dan sistem dapat digunakan oleh *user* untuk membantu menyelesaikan suatu pekerjaan. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *PHP, HTML* dan menggunakan *Database MySQL*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam pembuatan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi Latar Belakang, Perumusan Masalah, Batasan Penulisan, Tujuan dan Manfaat Penulisan, Metodologi Penelitian, serta Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan mengenai tinjauan pustaka, kerangka berfikir dan teori pendukung yang akan digunakan pada pembahasan masalah dalam penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini penulis akan menjelaskan mengenai Analisis Sistem, Analisis Sistem yang berjalan saat ini, Analisis Sistem yang baru dalam pembuatan rancang bangun *online shop* pada toko sepatu Fanart Shoes dengan fitur kustomisasi desain.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Dalam bab ini menjelaskan tentang Implementasi Sistem, Pengujian program rancang bangun *online shop* pada toko sepatu Fanart Shoes dengan fitur kustomisasi desain.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

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