

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab ini yaitu bab pendahuluan akan dibahas tentang latar belakang, permasalahan, ruang lingkup, tujuan dan manfaat, dan juga sistematika penulisan yang di terapkan dalam tugas akhir ini. Dalam buku ini akan dijelaskan satu-persatu bagian bahasan dalam setiap bab dan sub-bab. Pada bagian latar belakang, dijelaskan mengenai perkembangan teknologi yang ada saat ini dan manfaatnya. Pada bagian permasalahan, dijelaskan masalah yang aka dihadapi dalam pembuatan tugas akhir ini. Pada bagian ruang lingkup, akan dijelaskan hal yang menyangkut tetang tugas akhir ini dan batasan yang telah ditentukan, seperti contoh mengenai progam yang dirancang, fitur yang tersedia nantinya, sistem yang digunakan. Tujuan dan manfaat dari tugas akhir yang diperoleh akan dijelaskan beserta sistematika penulisan yang digunakan dalam pembuatan laporan ini.

### **1.1. Latar Belakang**

Di zaman yang terus mengalami perkembangan dari waktu ke waktu ini, orang akan semakin berkembang dalam teknologi dan melakukan segala hal dengan cepat dan praktis. Masyarakat akan lebih memilih hal yang praktis dan cepat. Salah satu teknologi yang semakin berkembang adalah internet, masyarakat dapat melakukan banyak hal melalui internet. Internet adalah teknologi yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan seperti belanja, memesan makanan, dan melakukan transaksi lainnya. Hal ini dimanfaatkan sebagian orang untuk membuka usaha online melalui web. Beberapa pemilik bisnis membuat toko online untuk memenuhi kebutuhan masyarakat.

Membuka sebuah bisnis wiraswasta seperti bisnis berjualan pakain atau memasarkan produk makanan tertentu yang di buat dengan merek original tentu akan menghasilkan keuntungan yang besar jika merek tersebut sudah terkenal dan banyak orang yang mencarinya.

Merek lokal yang baru merintis memiliki kendala yaitu soal pemasaran dan pemesanan. Beberapa dari pemilik bisnis ada yang memasarkan dengan cara

manual seperti mengadakan pameran saat besar atau mengikuti acara pameran nasional. Cara ini akan membuat merek tersebut dikenal, namun pemilik merek tersebut harus mengeluarkan biaya sewa tempat, pendaftaran dan yang lainnya. Muncul *online shop* atau toko *online* sebagai bentuk dari *e-Commerce* yang dapat kita pakai sebagai tempat promosi dan sebagai tempat transaksi via internet. *E-Commerce* sendiri mulai berkembang saat perkembangan teknologi dan internet mulai canggih. Masyarakat saat ini dapat mengakses internet hampir dari mana saja asalkan ada jaringan internet. Menurut PFS, sebuah lembaga konsultan *ecommerce* global, Indonesia diperkirakan menjadi salah satu pasar *eCommerce* dengan pertumbuhan tercepat dikawasan Asia Pasifik di tahun-tahun mendatang. Di tahun 2018, pasar diperkirakan akan meningkat lebih dari 239%, dengan total penjualan sekitar \$ 11 miliar (Wardhani SE, MSc,2017). Menurut data tersebut Banyak masyarakat yang melakukan transaksi untuk memenuhi kebutuhan melalui penjualan online atau dapat disebut *eCommerce*

*Online shop* dapat diakses melalui *website* di komputer maupun *handphone* jika kita ingin bertransaksi. Pada umumnya *online shop* memiliki fungsi jual beli secara *online* yang meliputi pemesanan, pembelian, pembayaran, dan pengiriman. Namun kebanyakan *online shop* tidak menerima pemesanan grosir secara *online* yang selalu tersedia barangnya sesuai dengan keinginan. Ada yang menyediakan grosir namun tergantung stock yang ada pada halaman web. Pemilik *online shop* akan menyediakan jumlah pakaian yang ada dan pelanggan hanya dapat membeli sesuai ketersediaan tersebut. Pelanggan jika dapat memesan sesuai jumlah yang diinginkan langsung pada web akan lebih efisien dan praktis.

Pelanggan harus mengirim *email* atau telepon ke nomor toko tersebut bahkan ada yang harus datang untuk memesan kaos atau pakaian yang akan dipesan secara grosir dengan desain mereka. *Customer* hendak membeli baju di *online shop* dengan desain mereka sendiri juga jarang ada. Terkadang beberapa orang ingin memesan desain yang di sablon pada baju tersebut sebagai seragam sebuah kelompok atau sebagai pakaian resmi organisasi tertentu. Pemesanan tersebut kebanyakan harus datang ke toko untuk menentukan warna, ukuran, bentuk desain, dan bentuk baju. Waktu dan lokasi terkadang akan menjadi masalah, jauhnya

tempat pemesanan dan waktu yang ditempuh akan membuat pelanggan enggan untuk datang.

## 1.2. Permasalahan

Beberapa permasalahan yang dapat ditemukan dalam proses pembuatan dan perkembangan tugas akhir ini. Beberapa masalah tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang sistem web berbasis MVC dengan *framework codeigniter* yang terstruktur dan tertata rapi?
2. Bagaimana cara menentukan dan membuat *User Interface* yang sesuai untuk *user* yang ingin memesan pakaian?
3. Bagaimana cara membuat *online shop* lebih efisien dalam pembelian grosir dengan mengunggah foto desain oleh pelanggan tersebut?
4. Bagaimana cara memproses transaksi yang dilakukan *customer* dari pihak toko?
5. Bagaimana cara mencantumkan ongkos kirim pada pelanggan saat melakukan pembelian berdasarkan kota tujuan pengiriman barang?
6. Bagaimana cara menampilkan statistika periode penjualan yang diinginkan pada halaman web bagian *back-end*?

## 1.3. Ruang Lingkup

Dalam pembuatan web tugas akhir ini menggunakan *framework codeigniter*, sistem *front-end* dan *back-end* berbasis pemrograman web. Bahasa yang digunakan dalam pembuatan web ini adalah *HTML5*, *PHP5*, *CSS bootstrap*, *Javascript*, *framework codeigniter* serta menggunakan *database MySQL*.

Penerapan web yang dibuat untuk tugas akhir ini dilakukan pada web server *Apache* yang dijalankan di *localhost* pada komputer. Database yang ada disimpan dalam penyimpanan lokal web server pada komputer tersebut. Pemasangan web server lokal menggunakan aplikasi *Windows/Apache/MySQL/PHP (WAMP)* dan dapat diakses melalui *Local Area Network (LAN)*.

Bagian *front-end* diperuntukan untuk calon pelanggan atau pelanggan toko tersebut, dimana calon pelanggan dapat melihat barang atau kaos apa saja yang dijual oleh pihak toko. Calon pelanggan yang ingin membeli pakaian atau memesan

harus mendaftar sebagai pelanggan. *Form* yang harus diisi yaitu nama, *email*, *password* dan asal kota.

Dalam transaksi tidak disediakan pembayaran instan melalui bank yang bekerjasama seperti pembayaran melalui kartu kredit, melalui *virtual account* atau melalui pembayaran web bank yang bersangkutan. Pembayaran hanya dapat dilakukan dengan metode transfer ke nomor rekening toko.

Bagian *back-end* diperuntukan untuk pihak toko sebagai administrator untuk mengelola toko seperti transaksi, *update* barang, *insert* barang dan statistika laporan toko. Penjualan yang dilakukan hanya meliputi penjualan provinsi di pulau Jawa. Pengiriman hanya dapat dilakukan ke kota yang ada provinsi di pulau Jawa. Tarif pengiriman tergantung pada provinsi masing-masing kota. Data biaya kirim yang digunakan pada tugas akhir ini menggunakan biaya tarif kurir JNE.

Bagian laporan statistika akan menampilkan tentang banyaknya pelanggan yang mendaftar, banyaknya pendapatan atau penjualan setiap bulan dalam bentuk diagram batang, perbandingan pendapatan bulan ini dan bulan lalu, banyaknya pemesanan yang belum di bayar, serta jumlah barang terjual. Laporan tersebut berguna sebagai analisa perkembangan toko untuk dapat semakin ditingkatkan.

#### **1.4. Tujuan dan Manfaat**

Website ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan *customer* terkhusus bagi yang menyukai dunia *fashion* dan pemilik *brand fashion* untuk meningkatkan produktifitas bisnis tersebut. Dengan begitu kedua pihak akan saling menguntungkan dan kendala yang ada dapat terselesaikan. Karena *customer* akan puas dengan pelayanan dari *website* tersebut dan pemilik akan mendapat keuntungan dari kepuasan *customer*.

Tujuan dari pembuatan tugas akhir yang berjudul “IMPLEMENTASI CODEIGNITER PADA APLIKASI PENJUALAN DAN PEMESANAN DISTRO ONLINE” bagi penulis adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan bisnis kaos yang sudah ada.
2. Untuk mengimplementasikan ilmu yang didapat selama perkuliahan.
3. Sebagai pengalaman dalam pembuatan web.

Manfaat bagi pengguna adalah sebagai berikut:

1. Membuat pembeli lebih leluasa dalam menentukan desain sendiri yang dicetak pada pakaian yang akan dibeli . Jadi pembeli dapat menentukan sendiri desain yang ingin disablon ke baju tersebut.
2. Membuat *online shop* dengan *UI* yang lebih mudah untuk pembelian grosir. Pembeli dapat lebih mudah dalam menentukan banyak baju, ukuran dan warna baju yang akan dibeli secara grosir.
3. Untuk mengefisienkan bagi pemilik toko kaos dalam berbisnis. Pemilik toko dapat mengelola kegiatan transaksi toko pada halaman web tersebut.
4. Untuk memudahkan toko dalam melakukan pengelolaan barang, pelanggan dan transaksi penjualan yang tertata dan terorganisir serta dapat menampilkan laporan statistik toko pada halaman web.
5. Untuk meningkatkan kepuasan *customer* dalam berbelanja *online*.

### **1.5. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini dibuat sesuai dengan pembahasan agar mudah dipahami oleh pembaca. Berikut adalah bab yang dibahas dalam laporan tugas akhir ini :

a. **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab I adalah pendahuluan yang menjelaskan mengenai hal-hal dasar terkait dengan penyusunan skripsi ini, diantaranya penulisan yang terkait dengan latar belakang dari skripsi ini, rumusan masalah, ruang lingkup yang terkait tentang skripsi ini, tujuan dan manfaat pembuatan skripsi ini bagi penulis dan pengguna, serta sistematika penulisan skripsi ini yang menjelaskan tentang susunan urutan penulisan.

b. **BAB II : E-COMMERCE**

Bab II menjelaskan tentang *e-Commerce* yang mencakup tentang pengertiannya dan jenis-jenis *e-Commerce*. Bab II ini juga dijelaskan tentang pengertian sistem informasi penjualan, bahasa pemrograman dan *framework* serta *library* yang digunakan dalam skripsi ini.

c. **BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab III menjelaskan mengenai perancangan dan analisa dari pembuatan sistem pada skripsi ini. Bagian perancangan akan menjelaskan tentang konsep sistem

yang dirancang serta rancangan tersebut terdiri dari *Context Diagram*, *Data Flow Diagram*, struktur tabel, *Entity Relationship Diagram*, rancangan *User Interface* yang dibuat untuk skripsi ini dan kamus data tabel.

d. **BAB IV : APLIKASI WEB PENJUALAN DAN PEMESANAN DISTRO ONLINE**

Bab IV ini membahas tentang program perancangan untuk sistem web pada distro yang dibuat pada skripsi ini.

e. **BAB V : PENUTUP**

Bab V membahas tentang kesimpulan yang didapat setelah membuat sistem web distro pada skripsi ini serta saran yang dapat digunakan untuk kepentingan pengembangan web ini kedepannya.