

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang perniagaan telah berkembang dengan sangat pesat melalui sejumlah perubahan yang sangat signifikan dalam bentuk digitalisasi, mobilitas modal dan liberalisasi informasi. Konsumen (pelanggan) dapat melakukan pemesanan dan pembelian tanpa batasan tempat dan waktu, tanggap akan kekinian informasi. Mekanisme dan proses transaksi bisnis semua dapat berlangsung secara online sehingga memudahkan dalam proses pembayarannya untuk dalam dan luar negeri. Ekspansi usaha menjadi lebih fleksibel, menjangkau pasar sasaran lebih luas, media promosi lebih murah dan interaktif, kejelasan transparansi biaya operasional, digitalisasi produk/jasa, memperlancar sistem pendistribusian, memberikan kemudahan transaksi komersial melintasi batas-batas budaya dan negara dengan biaya yang relatif lebih efektif, mempermudah membangun kemitraan bisnis dengan pola diferensiasi yang sesuai kebutuhan dengan spesifikasi produk/jasa tertentu.

Acacia Iyuz Production adalah sebuah perusahaan jasa yang bergerak dalam bidang percetakan digital di Kota Kudus, yang melayani pemesanan beberapa jenis percetakan digital, seperti spanduk, poster dan banner. Namun, dalam proses bisnis yang berjalan saat ini masih dilakukan secara manual dimana pelanggan diwajibkan harus datang ke Acacia Iyuz Production untuk sekedar melihat dan bertanya-tanya tentang bentuk sample yang diinginkan, lalu ketika melakukan pemesanan percetakan kepada pegawai harus juga datang langsung ketempat dan melakukan transaksi pembayaran yang bersamaan pada saat itu juga jika telah disepakati apa yang dipesan sebelumnya. Pada pengelolaan data transaksi pemesanan yang dilakukan oleh pemilik pun masih menggunakan cara manual, yaitu menggunakan buku catatan pemesanan. dan jikasemakin banyak transaksi pemesanan yang dilakukan maka menjadi penyebab sulitnya rekapitulasi data dan pembuatan laporan data pemesanan.

Melihat perkembangan teknologi saat ini beserta permasalahan-permasalahan yang terjadi pada pemesanan percetakan pada Acacia Iyuz

Production dapat diatasi dengan pembuatan sistem informasi online. Sistem ini diharapkan mampu meningkatkan dalam hal pemesanan, mempermudah proses pengelolaan data, dan lebih mudah Acacia Iyuz Production untuk dikenal masyarakat luas. Sehingga terciptalah sebuah ide untuk membuat penelitian dengan judul “PORTAL E-COMMERCE PEMESANAN PRODUK DIGITAL PRINTING PADA ACACIA IYUZ PRODUCTION”.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka dapat diambil suatu perumusan masalah bagaimana merancang dan membangun sebuah “PORTAL E-COMMERCE PEMESANAN PRODUK DIGITAL PRINTING PADA ACACIA IYUZ PRODUCTION”. Sehingga dapat membantu pelanggan dan pengelola dalam melakukan transaksi pemesanan secara lebih mudah dan tepat.

## 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak meluas dan tidak menimbulkan terjadinya penyimpangan permasalahan yang ada, maka penulis membatasi permasalahan yaitu :

1. Data-data yang akan dikelola pada sistem yaitu data pemesanan percetakan, data jenis sample, data pelanggan, data pengiriman, data pembayaran serta laporan kegiatan.
2. Sistem yang dikembangkan memiliki fitur chatting realtime.
3. Analisa dan perancangan Portal E-Commerce Pemesanan Produk Digital Printing pada Acacia Iyuz Production dirancang menggunakan *Unified Modelling Language* (UML), database MYSQL dan bahasa pemrograman *Hypertext Preprocessor* (PHP).

## 1.4 Tujuan Skripsi

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah Portal E-Commerce Pemesanan Produk Digital Printing pada Acacia Iyuz Production yang mampu dengan cepat memproses seluruh data pemesanan serta pengelolaannya.

## 1.5 Manfaat Skripsi

### a. Bagi Individu

1. Menerapkan ilmu-ilmu yang di dapatkan selama pendidikan di Perguruan Tinggi.
2. Menambah pengalaman maupun pengetahuan dalam merancang dan membangun suatu sistem informasi.

### b. Bagi Akademis

1. Dapat menambah referensi mengenai aplikasi web, khususnya bagi mahasiswa yang akan menyusun tugas akhir dengan materi yang sama.
2. Dapat digunakan sebagai bahan evaluasi akademik, seperti mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan teori yang diperoleh di bngku perkuliahan dengan kenyataan sesungguhnya.

### c. Bagi Instansi

Sebagai bahan masukan mengenai Portal E-Commerce Pemesanan Produk Digital Printing pada Acacia Iyuz Production untuk mempermudah proses pengelolaan data pemesanan dan untuk membantu supaya lebih mudah dikenal masyarakat luas, sehingga dapat meningkatkan jumlah pelanggan tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

## 1.6 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan datayang benar-benar akurat maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara :

### 1. Metode Pengumpulan Data

#### a. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh langsung dari instansi baik melalui tanya jawab, pengamatan langsung maupun pencatatan terhadap obyek penelitian. Sumber data primer dibagi menjadi 2 yaitu :

#### 1. Wawancara

Pengumpulan data melalui tatap muka atau tanya jawab secara langsung dengan sumber data atau pihak-pihak yang berhubungan dengan penelitian. Misalnya dengan pemilik Acacia Iyuz Production .

## 2. Observasi

Pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan terhadap peristiwa yang terjadi secara langsung. Misalnya, penulis mencari data-data jilbab yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem.

### b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah data yang diambil secara tidak langsung dari objek penelitian. Data ini diperoleh dari buku, dokumentasi, dan literatur-literatur, meliputi :

#### a. Studi Kepustakaan

Pengumpulan data dari buku-buku yang sesuai dengan tema permasalahan. Misalnya, pengumpulan teori-teori mengenai analisa dan desain untuk penyusunan skripsi.

#### b. Studi Dokumentasi

Pengumpulan data dari literature-literature dan dokumentasi dari internet, buku ataupun sumber informasi lainnya. Studi dokumentasi penelitian ini adalah meminta data pembeli dari pemilik Acacia Iyuz Production . Misalnya mengenai struktur organisasi, data pemesanan dan lain-lainnya.

## 2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah dengan menggunakan model air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linier*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Metode pengembangan sistem merupakan proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan metode-metode atau model-model yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya dengan memiliki alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pemeliharaan. (Rosa A, 2013)

Dalam pengembangannya metode *waterfall* memiliki beberapa tahapan diantaranya yaitu :

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak, yaitu proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan



perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user.

2. Desain, yaitu proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.
3. Pembuatan Kode Program, desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahapan ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.
4. Pengujian, pengujian fokus pada perangkat lunak dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.
5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintance*), tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan tempat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk perangkat lunak baru.

### 3. Metode Perancangan Sistem

Menurut Nugroho (2009) menyatakan *Unified Modelling Language* (UML) adalah Metodologi kolaborasi antara metoda-metoda Booch, OMT (*Object Modelling Technique*), serta OOSE (*Object Oriented Software Engineering*) dan beberapa metoda lainnya, merupakan metodologi yang paling sering digunakan saat ini untuk analisa dan perancangan sistem dengan metodologi berorientasi objek mengadaptasi maraknya penggunaan bahasa “pemrograman berorientasi objek” (OOP). UML terdiri dari banyak elemen-elemen grafis yang digabungkan

membentuk diagram. Tujuan representasi elemen-elemen grafis ke dalam diagram untuk menyajikan beragam sudut pandang dari sebuah sistem berdasarkan fungsi masing-masing diagram tersebut. Berikut ini jenis-jenis diagram *Unified Modelling Language* (UML) antara lain :

a. Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem informasi yang akan dibuat.

b. Class Diagram

Class Diagram adalah struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Class memiliki apa yang disebut atribut dari metode atau operasi.

c. Sequence Diagram

Sequence Diagram adalah kelakuan objek pada user case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirim dan diterima antar objek.

d. Activity Diagram

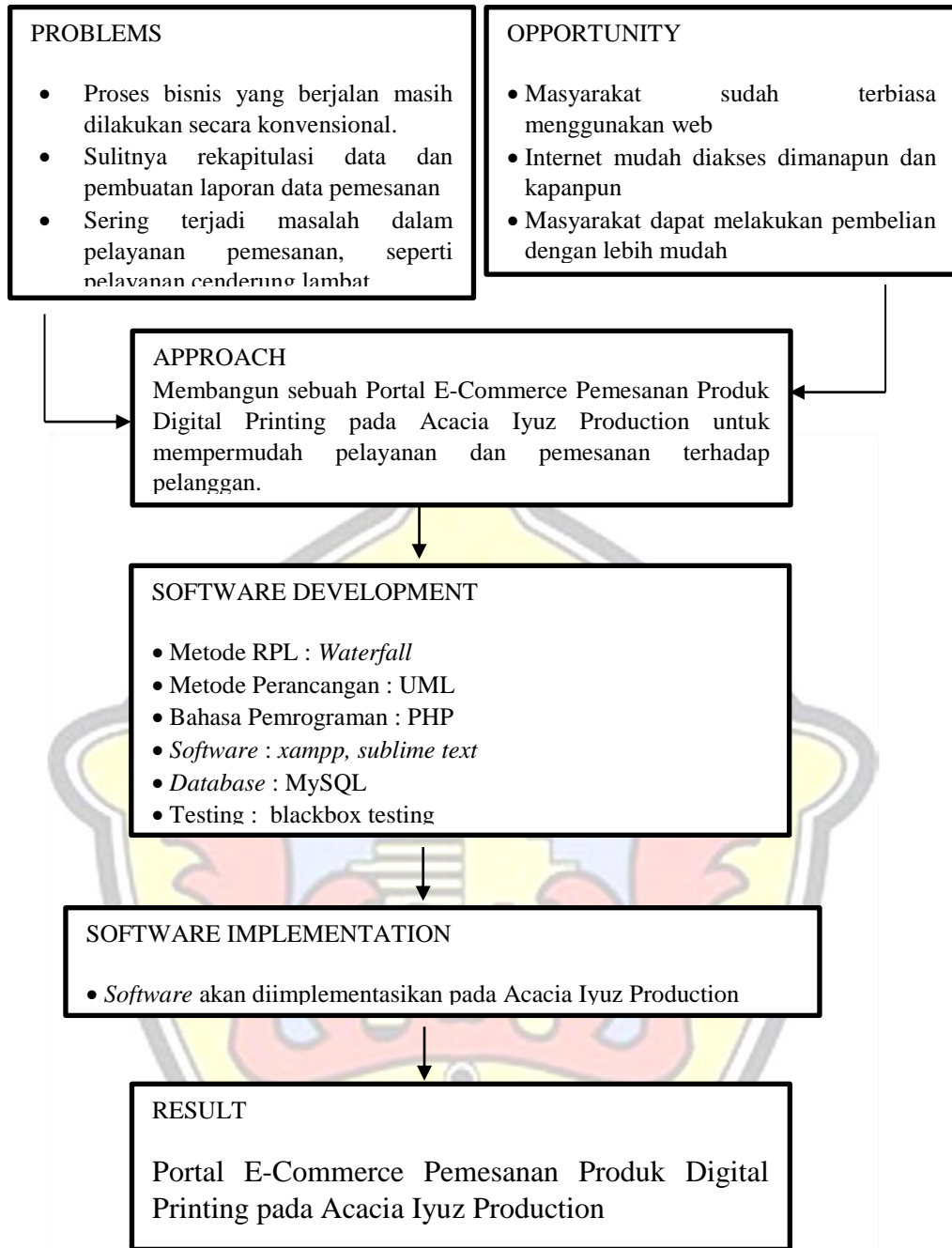
Activity Diagram adalah workflow atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor.

e. Statechart Diagram

Statechart Diagram adalah perubahan status atau transisi status dari sebuah mesin atau sistem atau objek, diagram status digunakan untuk interaksi antar objek. Perubahan dibuat dalam suatu graf berarah.

### 1.7 Kerangka Pemikiran

Adapun kerangka pemikiran Portal E-Commerce Pemesanan Produk Digital Printing pada Acacia Iyuz Production adalah sebagai berikut :



**Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran**

**HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN**

