

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi seperti sekarang, media digital khususnya di bidang teknologi dan ekonomi mengalami tantangan yang sangat signifikan. Penggunaan teknologi berbasis web yang paling umum adalah sebagai strategi penjualan bisnis untuk memasarkan produk barang atau jasa layanan kepada *customer* atau pelanggan tanpa harus mempertimbangkan kendala waktu atau lokasi. Hampir semua pekerjaan diselesaikan secara *online*, dari bisnis kecil hingga perusahaan besar, yang menjadikan sistem transaksi *online* sebagai sarana promosi bisnis.

Cahaya Toys Kudus merupakan UMKM yang bergerak di bidang penjualan, pendistribusian, pemesanan, dan pembuatan berbagai mainan anak-anak serta berbagai kebutuhan mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Kegiatan bisnis Cahaya Toys Kudus saat ini masih bersifat *offline* atau konvensional, yaitu berupa toko fisik yang mengharuskan pelanggan harus datang langsung ke toko yang berada di Desa Ngemplak Km. 6, Kec. Undaan, Kab. Kudus jika ingin memesan produknya. Hal itu dirasa kurang efektif dan kurang efisien jika dilakukan di era seperti sekarang ini. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi tepat guna dapat dimanfaatkan dan berperan penting dalam memenuhi tercapainya tujuan bisnis ataupun digunakan sebagai sarana dalam membagikan berbagai informasi yang penting bagi pelanggan maupun pelaku usaha bisnis.

Salah satunya adalah dengan merancang dan mengembangkan aplikasi berbasis web untuk toko *online* dengan menggunakan *Framework CodeIgniter* dan integrasi *RajaOngkir API*, yang diharapkan *entry* data secara manual tidak lagi diperlukan karena tidak efektif dan kurang efisien serta membutuhkan lebih banyak waktu dan tenaga.

Berdasarkan masalah tersebut maka akan dibuat sebuah sistem aplikasi toko *online* di Cahaya Toys Kudus sebagai studi kasusnya. Untuk itu penulis memberikan laporan skripsi ini dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Toko

*Online Berbasis Web Dengan Menggunakan CodeIgniter dan Integrasi API RajaOngkir”.*

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan dalam laporan skripsi ini, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membangun aplikasi toko *online* untuk Cahaya Toys Kudus menggunakan *framework CodeIgniter* dan memanfaatkan integrasi *RajaOngkir API*?
2. Bagaimana proses rancang bangun aplikasi toko *online* Cahaya Toys Kudus dibuat?
3. Bagaimana proses transaksi pembelian dan pemasaran produk secara *online* di Cahaya Toys Kudus menjadi lebih sederhana dengan menggunakan aplikasi?

## **1.3 Batasan Masalah**

Untuk mencegah terjadinya sebuah kesalahan atau penyimpangan yang fatal, serta untuk mempermudah dalam pembahasan pokok masalah yang spesifik dan jelas sehingga tujuan penelitian dapat tercapai dengan mudah. Maka dibuatlah beberapa batasan masalah dalam laporan skripsi ini yaitu sebagai berikut:

1. Sistem aplikasi toko *online* ini hanya berbasis *website*.
2. Sistem aplikasi toko *online* ini hanya digunakan untuk Cahaya Toys Kudus.
3. Sistem aplikasi toko *online* ini dikembangkan menggunakan Bahasa Pemrograman *PHP* dan *Database MySQL*.
4. *User* atau pengguna sistem aplikasi toko *online* ini adalah Admin dan Pelanggan.
5. Transaksi pembayaran dilakukan dengan menggunakan *Payment Gateway*.

## **1.4 Tujuan**

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diidentifikasi, maka tujuan dari penyusunan proposal skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan sistem toko mainan *online* berbasis *web* yang akan digunakan di Cahaya Toys Kudus.
2. Untuk mengaplikasikan *Framework CodeIgniter* dan *API RajaOngkir* di sistem aplikasi toko *online* Cahaya Toys berbasis *web*.
3. Untuk memudahkan proses transaksi dan memperluas pemasaran penjualan di Cahaya Toys Kudus.

## **1.5 Sistematika Penulisan**

Untuk memudahkan penulis dalam pembahasan yang akan diuraikan, maka penulis membagi pembahasa ke dalam beberap bab, yaitu sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Penulis menguraikan, menjabarkan, dan menjelaskan melalui Bab Pendahuluan ini tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, serta sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam Bab Tinjauan Pustaka ini, penulis membahas teori dan prinsip yang digunakan dalam penelitian dan penulisan laporan. Selain itu, kajian-kajian terdahulu atau kajian-kajian lain yang dijadikan referensi juga dikutip dalam Bab Tinjauan Pustaka ini.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam Bab Metodologi Penelitian ini, peneliti menguraikan, menggambarkan, dan menjelaskan secara rinci metodologi penelitian yang digunakan oleh penulis dalam perancangan dan pengembangan program, seperti kerangka penelitian, metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem, serta analisis kebutuhan sistem.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini, penulis menjelaskan hasil dan pembahasan dari perancangan sistem yang dirancang.

## **BAB V      PENUTUP**

Bab penutup, berisi kesimpulan yang disimpulkan dari pembahasan bab-bab yang telah diuraikan sebelumnya. Kemudian saran yang diharapkan yang dapat berguna bagi pengembangan sistem toko *online*.

