

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Kota Yogyakarta termasuk kota berbelanja yang ramai dikunjungi dimana salah satunya dalam bisnis sepatu/sandal sangat ketat. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya pemain pasar di bidang sandal/sepatu, antara lain Otani, Yongki, Shoeline, dll. Supaya dapat bertahan dalam persaingan tersebut, perusahaan tersebut harus jeli melihat keadaan pasar dan keinginan dari konsumennya. Dengan berkembangnya jaman, para pengelola toko banyak yang memanfaatkan perkembangan teknologi seperti website sebagai ajang promosi. Sebuah website dapat memberikan keuntungan tersendiri bagi manusia, khususnya dalam bidang bisnis. Kini aktivitas bisnis dan transaksi bisnis dapat dilakukan melalui sebuah website, yang dikenal dengan istilah *E-Commerce*.

E-commerce merupakan terobosan baru dalam dunia informasi, karena dapat memberikan suatu informasi dalam bentuk lebih menarik, menyenangkan dan *online* setiap saat tanpa batas waktu, asalkan semua perangkat Produk memenuhi, dengan menerapkan *e-commerce* perusahaan akan mampu menjangkau konsumen global dalam waktu singkat dan dana yang tidak terlalu besar (Erna, 2008).

Perkembangan *e-commerce* juga mempunyai faktor kesuksesan dalam pembuatan website *e-commerce*. Pernyataan ini diperjelas oleh (Rababah dan Masoud, 2010), "Perusahaan *E-commerce* yang paling berpengalaman dan sukses mulai menyadari bahwa penentu utama

keberhasilan atau kegagalan tidak hanya kehadiran web atau harga rendah tetapi penyampaian situs yang berkualitas tinggi. Untuk mencapai kualitas yang diinginkan dari software website, yaitu menghasilkan kerangka kerja dan model yang memungkinkan evaluasi kualitas sebuah website.”

Berdasarkan hal tersebut, penulis memiliki gagasan untuk membuat aplikasi *virtual shoes market* dengan memanfaatkan teknologi Google Maps, yang diharapkan dapat membantu memberikan akses ke pasar yang lebih besar dalam mempromosikan produk pemilik toko. Pembangunan website VSMS dalam versi desktop dan dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *framework* (kerangka kerja) CodeIgniter 2.0.2.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah untuk kerja praktek ini adalah :

1. Bagaimana membangun aplikasi *virtual shoes market* berbasis CodeIgniter dengan memanfaatkan teknologi Google Maps?

I.3 Batasan Masalah

Perangkat lunak yang di buat sebagai pengganti perangkat lunak yang telah ada sebelumnya, kembali memiliki batasan sebagai berikut :

1. VSMS ini dikembangkan dalam lingkup *framework* Code Igniter 2.0.2. sehingga keterbatasan-keterbatasan sistem menyesuaikan dengan keterbatasan *framework* yang digunakan.

2. VSMS dibangun untuk penjualan produk *shoes* dengan menggunakan website versi dekstop.
3. VSMS dibangun hanya di lokasi Yogyakarta
4. Pembayaran dilakukan dengan metode transfer rekening antar bank.

I.4 Tujuan

Tujuan pembuatan Tugas Akhir "Pembangunan Aplikasi *Virtual Shoes Market* Dengan Memanfaatkan Teknologi Google Maps" adalah sebagai berikut:

1. Membangun aplikasi untuk melakukan pengelolaan penjualan produk sepatu atau sandal berupa *virtual shoes market* yang di dalamnya memuat modul data member, data toko, data administrator, data produk dan transaksi pembelian.
2. Mengintegrasikan keempat modul yang ada sebagai satu kesatuan sistem aplikasi website *virtual shoes market* dengan memanfaatkan Google Maps.

I.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan Tugas Akhir "Pembangunan Aplikasi *Virtual Shoes Market* Dengan Memanfaatkan Teknologi Google Maps" ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Wawancara, yaitu melakukan tanya jawab/wawancara secara langsung dengan berbagai pihak yang berkaitan dan terlibat langsung dengan sistem secara tepat dan akurat.

2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak, yaitu melakukan implementasi dan desain sistem yang akan dibuat, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Analisis, berisi informasi tentang sistem yang akan dikembangkan yang dituangkan dalam Laporan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).
- b. Perancangan Sistem, berisi gambaran bentuk sistem yang akan dikembangkan, yang dituangkan dalam Laporan Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).
- c. Pengkodean, yaitu proses penulisan program yang merealisasikan rancangan sistem yang dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman, dengan mengikuti kaidah pemrograman yang berlaku.
- d. Pengujian Perangkat Lunak, yaitu proses pengujian terhadap sistem yang dibuat, apakah telah berjalan dengan baik atau belum.

I.6 Sistematika Penulisan

Laporan Tugas Akhir ini disusun ke dalam 6 bab, yang meliputi: Pendahuluan, Tinjauan Pustaka, Analisis dan Perancangan Sistem, Implementasi dan Pengujian, dan Kesimpulan dan Saran.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah,

tujuan, metode yang digunakan, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan diuraikan mengenai pustaka-pustaka yang digunakan dalam pembangunan aplikasi.

BAB III LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai teori-teori, pendapat, prinsip, dan sumber-sumber lain yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan dapat dipergunakan sebagai pembanding atau acuan di dalam pembahasan masalah.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai analisis permasalahan yang ada dan perancangan sistem untuk mencari alternatif pemecahan masalah.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi implementasi perangkat lunak dan uraian hasil pengujian perangkat lunak.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dijelaskan kesimpulan dari pembahasan laporan secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

