BABI

PEDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini berlangsung dengan sangat pesat. Hal ini tidak lepas dari keberadaan internet sebagai salah satu media komunikasi dan penyedia informasi. Dengan adanya internet dapat menyampaikan informasi kemana saja dan kepada siapa saja yang kita inginkan.

E-marketplace batik adalah sebuah lokasi jual beli produk batik dimana seller dan juga konsumen bertemu didalam suatu tempat secata virtual. Seller akan menjual barangnya di lapak yang sudah disediakan oleh E-commerce dengan menggunakan konsep E-marketplace.

Sistem E-marketplace ini menggunakan Framework Code Igniter karena waktu eksekusi yang cepat, fungsi keamanan yang bagus, pengembangan web lebih cepat, pengujian stage by stage.

Saat ini, para pelaku bisnis pada umumnya masih melakukan proses jual beli secara manual. Hal tersebut masih belum optimal karena jarak yang jauh antara tempat penjualan dengan sang pembeli. Selain itu waktu bagi pembeli banyak terbuang percuma dan penjual yang harus memperluas jaringan untuk menawarkan produknya.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan analisis dan kemudian merancang sistem informasi yang dilanjutkan dengan pembuatan aplikasinya. Adapun judul penulisan skripsi yang penulis ambil adalah "E-markerplace Untuk Penjualan Batik Menggunakan Framework Code Igniter".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan yang ada yaitu :

- Bagaimana cara membantu pelanggan yang ingin membeli produk batik dengan lebih mudah dan lebih cepat.
- 2. Bagaimana merancang sebuah website e-marketplace yang sesuai dengan kebutuhan dalam penjualan produk batik ?

1.3 Ruang Lingkup

Dari permasalahan di atas, maka dapat dikatakan bahwa dengan adanya dibuatnya sistem online ini akan membantu proses bisnis penjualan batik.

Untuk itu dibuatlah suatu aplikasi penjualan batik sebagai berikut:

- Aplikasi pada penjualan batik ini menerima pemesanan dari seluruh Indonesia, dengan sistem pengiriman barang melalui jasa kirim.
- Aplikasi akan menampilkan 5 produk yang selalu ditampilkan dengan kategori produk yang terlaris.
- 3. Aplikasi akan menampilkan juga 10 produk terbaru pada setiap bulannya.
- 4. Sistem pembayaran dilakukan dengan transfer rekening dan lebih dari satu BANK.

- Harga produk belum termasuk jasa ongkos kirim, ongkos kirim disesuaikan dengan jauh dekatnya pemesan.
- Waktu pengiriman akan disesuaikan dengan pembayaran, jika sudah membayar maka akan masuk dalam daftar kirim dan siap buat dikirim kepada pelanggan.
- 7. Aplikasi ini dalam 2 X 24 jam jika tidak transfer maka otomatis akan terhapus dari daftar pemesanan.
- 8. Aplikasi dalam produk ini tidak ada barang kembalian, barang yang sudah dibeli dan sudah diterima pelanggan maka tidak bisa dikembalikan kepada penjual.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitihan ini adalah menghasilkan website toko online E-marketplace untuk penjualan produk batik menggunakan Framework Code ingniter.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penjual

Membantu penjualan produk batik dan produk terlaris serta akan menampilkan produk terbaru setiap bulannya sehingga data barang bisa terkomputerisasi.

2. Bagi Pembeli

Manfaat yang didapat bagi pembeli yaitu membantu untuk membeli produk batik, tanpa harus datang ke toko batik tersbebut.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitihan dan sistematika penulisan yang digunakan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan pustaka, serta menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III METODE PENELITIHAN

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, dan analisis kasus yang diteliti serta perancangan program yang akan di buat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang hasil program yang akan di implementasikan ke dalam Web sistem informasi, pengujian aplikasi, dan hasilnya.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran tentang perancangan E-marketplace menggunakan php untuk penjualan produk batik.