

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan *website e-commerce* di Indonesia sudah banyak digunakan sekitar 30% pengguna internet yang melakukan belanja online, masyarakat tidak perlu bingung untuk datang ke toko nya langsung namun dapat melakukan proses transaksinya melalui *website*. (Prahadi, 2017) *Website e-commerce* memanjakan penjual tidak perlu memikirkan jarak untuk memasarkan produknya dan memanjakan pengguna untuk melakukan transaksi secara online dan masyarakat juga dapat mengakses 24 jam dan tidak perlu susah dalam berbelanja dimana dan kapanpun. (Apa sih E-Commerce itu?, 2011)

Pakaian adalah salah satu kebutuhan utama manusia. Di jaman modern ini beragam model pakaian, motif pakaian, dan lain-lain. *Website T-Shirt Design* merupakan wadah para designer kaos untuk memasukan desain yang keren dan menjualnya kepada konsumen di seluruh Indonesia. Tanpa sulit memikirkan pembuatan kaos, tempat pemasaran produknya, dan harganya terjangkau bagi semua kalangan di Indonesia.

Seperti *website e-commerce* lainnya yaitu Lazada, Elevenia, dan lainnya menjual dan membeli produk. T-Shirt sebagai tempat untuk jual-beli produk kaos desain, penjual tidak perlu kuatir akan kualitas produk kaos nya dan pemasaran produknya. Banyak *website-website* yang sama dengan T-Shirt Design yaitu salah satu contohnya Teespring namun memiliki kekurangan dalam soalnya harga pada produknya yaitu menggunakan mata uang dollar yang membuatnya mahal untuk konsumen di Indonesia dan juga tidak memiliki *feedback* dari konsumen. *Website T-Shirt Design* menyesuaikan harga di Indonesia dengan menggunakan rupiah dan memperhitungan berdasarkan desain kaosnya, memiliki *feedback* untuk penjual dan konsumen juga dapat mempercayai setiap proses pembelian.

T-Shirt Design adalah aplikasi *website e-commerce* yang melakukan pembelian dan penjualan suatu produk kaos desain. Menghubungkan antara

penjual dengan T-Shirt Design untuk memasukan desain kaos pada *web* dan menampilkan pada *web* berupa produk kaos desain. Menghubungkan konsumen dengan penjual untuk dapat membeli produk kaos desain berdasarkan kategorinya.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah – masalah yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang *website* untuk mewedahi penjual untuk menjual produk kaos desain pada T-Shirt?
2. Bagaimana merancang *website* untuk mewedahi konsumen untuk melakukan transaksi pembelian produk kaos desain pada T-Shirt Design?

### 1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan dari pembuatan laporan ini di antaranya :

1. Merancang sebuah *website* untuk mempermudah penjual dapat memasukan desain kaosnya sendiri dan menampilkan produk tersebut pada *website* T-Shirt Design.
2. Merancang sebuah *website* untuk mempermudah konsumen dapat melakukan transaksi pembelian produk kaos desain pada T-Shirt Design.

### 1.4 Batasan Masalah

Dalam perancangan *website* ini, ada beberapa batasan yang dibuat yaitu sebagai berikut

1. Perancangan *web* ini menggunakan Model View Controller (MVC), PHP, dan database MYSQL.
2. Admin melakukan pengelolaan terhadap kategori dan sub kategori.
3. Pengunjung hanya melihat produk dan detail produknya

4. Setiap pencarian pada search box dengan memasukan keyword “nama produk” dan “kategori atau sub kategori”.
5. Search box menggunakan autocomplete untuk mempermudah pencarian produk.
6. Konsumen yang terdaftar dapat berkesempatan untuk menjual produk dengan desain sendiri dengan membuat store terlebih dahulu.
7. Setiap produk yang dimasukan sesuai dengan kategori dan sub kategori yang sudah ada.
8. Pembeli(desain kaos) hanya dapat membeli(memasukan desain) pada T-Shirt.
9. Konsumen dapat menggunakan kode promotion pada pembelian kaos jika penjual menambah kode promotion tersebut.

### **1.5 Sumber Data**

Sumber data yang digunakan untuk perancangan *website* ini diperoleh dari:

1. Sumber Data Sekunder

Data – data sekunder diperoleh dari buku, internet dan sumber – sumber lainnya yang mendukung pembuatan *website* ini.

### **1.6 Sistematika Penyajian**

Sistematika pembahasan yang akan digunakan dalam laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup, dan sistematika laporan. Dalam bab ini pembaca dapat mengetahui gambar kasar mengenai isi laporan ini.

2. Bab II Kajian Teori

Bab ini membahas mengenai teori, definisi, dan penelitian yang relevan dengan masalah yang hendak dibahas.

3. Bab III Analisis dan Rancangan Sistem

Bab ini berisi analisis, rancangan system dari objek penelitian, penjelasan proses bisnis dan masalah

4. Bab IV Implementasi

Bab ini membahas mengenai implementasi program

5. Bab V Pengujian

Bab ini membahas mengenai pembahasan dan uji coba dari penelitian diatas dan hasil pengujian aplikasi.

6. Bab VI Simpulan dan Saran

