

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang Penelitian

Berwirausaha cukup menjanjikan untuk memperbaiki sektor ekonomi seseorang. Jika dahulu berwirausaha banyak dilakukan oleh orang dewasa sekarang banyak anak muda yang mulai tertarik dan terjun di dunia wirausaha. Selain menyalurkan hobi tambahan pendapatan menjadikan wirausaha sangat ditekuni. Salah satu usaha yang cukup diminati dari masa kemasa yaitu pada bidang kuliner. Kuliner mempunyai pasar yang cukup besar dimasyarakat baik makanan maupun minuman.

Salah satu usaha yang bergerak dibidang minuman yaitu DrinkMe. Terletak Di Kota Ungaran, DrinkMe menyediakan berbagai pilihan rasa minuman dengan topping bubble, cheese dan brown sugar yang sangat populer dikalangan masyarakat. Akan tetapi persaingan minuman dipasaran sangat kompetitif dewasa ini. Sejak dibukanya usaha ini outlet DrinkMe masih belum dikenal oleh masyarakat luas. Pemasaran yang terbatas membuat penjualan produk masih sedikit.

Dalam kegiatannya DrinkMe melayani pembeli secara *offline* dengan cara pembeli datang ke outlet. Pemasaran produk dilakukan menggunakan media sosial *instagram*. Cara ini masih kurang efektif untuk mengenalkan produk minuman DrinkMe. Sedangkan perkembangan usaha minuman ini memiliki prospek kedepan yang baik. Untuk itu perlu perancangan sistem informasi penjualan serta pemasaran yang memadai.

Seiring dengan perkembangan teknologi, teknologi informasi sangat berpengaruh dalam kemajuan berwirausaha agar dapat bersaing dengan pelaku usaha lainnya di era modern ini. Aktivitas manusia tidak luput dari internet dan alat komunikasi, sehingga teknologi dapat dimanfaatkan untuk meraih pasar yang lebih luas dimanapun orang berada. Berbagai cara dilakukan dalam memasarkan dan meningkatkan penjualan produk yang dimiliki salah satunya melalui penjualan *online*.

Melalui *website e-commerce* produk DrinkMe akan diperkenalkan secara *online* dengan harapan penjualan pada outlet DrinkMe dapat meningkat dan dikenal oleh masyarakat yang lebih luas. Pembeli dapat melihat varian menu produk dimana dan kapanpun yang dijual secara online. Transaksi pembelian yang dilakukan melalui *website e-commerce* ini juga mudah pembeli tidak perlu datang ke outlet DrinkMe untuk memesan.

Berdasarkan uraian diatas bahwa sistem informasi sangat diperlukan untuk outlet DrinkMe, maka penulis memilih judul “ RANCANG BANGUN WEBSITE E-COMMERCE PADA OUTLETS DRINKME UNGARAN”

## 1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana cara untuk mengenalkan outlet DrinkMe beserta produknya agar semakin dikenal luas.
2. Bagaimana cara untuk meningkatkan penjualan produk DrinkMe.
3. Bagaimana cara untuk memasarkan lebih luas dari produk Drinkme.
4. Bagaimana merancang sistem informasi e-commerce berbasis wordpress pada outlet DrinkMe.
5. Bagaimana implementasi e-commerce berbasis wordpress yang akan dibuat pada outlet DrinkMe.

## 1.3. Batasan Masalah

Untuk memusatkan pada permasalahan yang ada sesuai dengan latar belakang penelitian maka penulis memberikan batasan masalah, antara lain :

1. CMS yang digunakan untuk perancangan menggunakan wordpress.
2. Penyajian informasi meliputi detail produk, cara memesan dan pembayaran.
3. Pemesanan yang ditampilkan melalui wordpress hanya sampai proses pembayaran yang harus dilakukan pembeli via transfer atau cod.

## 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mempermudah outleth DrinkMe dalam mengenalkan produk.
2. Membantu meningkatkan penjualan produk DrinkMe secara online.
3. Membantu memasarkan lebih luas produk DrinkMe tidak hanya disekitaran outlet saja.
4. Memberikan kemudahan kepada pelanggan dalam mendapatkan informasi.
5. Merancang sistem informasi e-commerce berbasis wordpress pada outlet DrinkMe
6. Mengimplementasikan sistem informasi e-commerce berbasis wordpress pada outlet DrinkMe sehingga memudahkan pelanggan dalam mendapatkan informasi, memesan produk dan pengelolaan.

## 1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari peneliatian ini adalah :

1. Bagi peneliti  
Proses perancangan e-commerce berbasis wordpress ini memberikan tambahan pengetahuan dan meningkatkan kemampuan pada bidang web. Selain itu, peneliti dapat merancang program e-commerce secara baik dan benar.
2. Bagi outlet  
Dapat menjadi alternatif dalam mengenalkan outlet DrinkMe beserta produk secara luas tanpa harus betemu secara langsung kepada pembeli. Dengan e-commerce outlet DrinkMe dapat mengikuti perkembangan agar mampu bersaing dengan usaha lainnya, serta membantu meningkatkan penjualan produk.
3. Bagi pelanggan  
Melalui e-commerce pembeli mudah mendapatkan informasi mengenai produk yang dipasarkan. Memudahkan pembeli dalam memesan produk DrinkMe serta mempermudah transaksi pembayaran.

Penelitian ini juga dapat dijadikan referensi bagi pembaca yang akan melakukan penelitian mengenai rancang bangun sistem informasi e-commerce berbasis wordpress.

## **1.6. Metode Penelitian**

Metode penelitian merupakan langkah-langkah untuk mengumpulkan data atau informasi yang akan digunakan dalam penelitian. Pada tahap ini memberikan gambaran pengumpulan data atau informasi berupa langkah, waktu dan sumber data yang diperlukan. Setelah kegiatan pengumpulan data atau informasi juga dilakukan kegiatan analisa dan pengolahan data atau informasi sehingga menjadi data yang dibutuhkan untuk penelitian.

### **1.6.1. Objek Penelitian**

Objek penelitian ini dilakukan di outlet DrinkMe yang terletak di Kota Ungaran, Kabupaten Semarang.

### **1.6.2. Sumber Data**

Sumber data yang digunakan dalam penelitian merupakan darimana data atau informasi itu diperoleh. Didalam penelitian yang dilakukan ini sumber data yang digunakan berasal dari dua sumber data yaitu :

#### **1. Data Primer**

Data primer merupakan data atau informasi yang diperoleh secara langsung dari sumber yang diteliti dengan cara berinteraksi secara langsung terhadap narasumber. Data dikumpulkan dengan cara wawancara dari narasumber penelitian yaitu pemilik outlet DrinkMe.

#### **2. Data Sekunder**

Data sekunder merupakan data atau informasi yang diperoleh secara tidak langsung dari sumber yang diteliti. Data sekunder bisa berasal dari buku literatur, jurnal, artikel, internet atau referensi lain yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Semua sumber data dikumpulkan untuk dipilah sesuai kebutuhan.

### **1.6.3. Metode Pengumpulan Data**

Tahapan pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang akan digunakan didalam penelitian. Tahapan-tahapan pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari :

#### **1. Observasi**

Dalam hal ini, observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung proses bisnis yang dijalankan dan mencatat penjualan produk pada outlet DrinkMe yang berada di Kota Ungaran. Tujuannya yaitu untuk mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan dalam penelitian.

#### **2. Wawancara**

Dalam hal ini subjek yang dipilih untuk diwawancarai pada penelitian ini yaitu pemilik outlet DrinkMe. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan data yang diperlukan dalam penelitian.

#### **3. Studi Pustaka**

Studi pustaka merupakan cara yang dipakai untuk menghimpun data atau sumber yang berhubungan dengan penelitian. Studi pustaka bisa didapatkan dari berbagai sumber pustaka

ilmiah dari beberapa pengarang. Dalam penelitian ini penulis mengumpulkan dan mempelajari tambahan informasi yang berasal dari literatur, jurnal, artikel dan internet yang berhubungan dengan topik penelitian.

#### **1.6.4. Metode Perancangan Website E-Commerce**

Metode pengembangan sistem merupakan suatu kerangka kerja yang digunakan untuk melakukan tahapan perencanaan dan mengendalikan proses pengembangan suatu sistem informasi. Metode yang digunakan dalam perancangan website e-commerce berbasis wordpress ini menggunakan metode *waterfall* yang memiliki beberapa tahapan : analisa, desain, implementasi, testing dan maintenance. Pengerjaan sistem dilakukan secara beruntun melalui tahap-tahap yang sudah ditentukan. Tahapan-tahapan yang dilakukan pada penelitian ini yaitu :

1. Tahap analisa kebutuhan : yaitu mengidentifikasi permasalahan yang diteliti guna mengetahui kebutuhan data atau informasi yang akan digunakan dalam penelitian.
2. Tahap desain : yaitu melakukan perancangan terhadap sistem yang akan dibuat berdasarkan solusi dari permasalahan yang sudah diketahui. Perancangan sistem ini meliputi rancangan data flow diagram (DFD), entity relationship diagram (ERD), tabel relasi dan desain tampilan input output dari sistem yang akan dibuat.
3. Tahap Implementasi : yaitu pembuatan sistem website setelah dilakukan analisa dan perancangan sistem. Pembuatan website menggunakan CMS Wordpress dan database MySql dibantu dengan plugins elementor untuk pengaplikasian desain agar sesuai dengan keinginan dari user.
4. Tahap testing : yaitu melakukan uji coba terhadap sistem website yang sudah selesai dibuat untuk mengetahui keberhasilan sistem. Pengujian dilakukan untuk mengetahui kesalahan-kesalahan yang ditimbulkan oleh website untuk kemudian diperbaiki sehingga website menjadi lebih baik.
5. Tahap maintenance : yaitu menerapkan sistem website yang sudah selesai dibuat. Setelah sistem berhasil diterapkan maka dibutuhkan pemeliharaan agar sistem dapat selalu berjalan dengan baik.

## **1.7. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir ini terbagi menjadi lima bab dengan beberapa sub pokok bahasan dengan sistematika sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab ini, penulis menguraikan tentang latar belakang penelitian, perumusan masalah, batasan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta metode penelitian.

### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam bab ini, penulis menguraikan tentang uraian sistematis tentang informasi hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya terkait dengan masalah penelitian yang sedang diteliti penulis. Fakta-fakta yang disampaikan juga mengacu pada teori-teori dari para ahli dengan memberikan kutipan dari sumber aslinya.

### **BAB III : ANALISA DAN DESAIN SISTEM**

Dalam bab ini, penulis menguraikan tentang analisa yang dibutuhkan sebagai data untuk pembuatan sistem dan perancangan sistem yang dipersiapkan untuk memudahkan berinteraksi dengan user.

### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN TESTING**

Dalam bab ini, penulis menguraikan hasil dari sistem yang sudah selesai dibuat dan melakukan pengujian terhadap sistem baru ini untuk mengetahui apakah sistem baru yang dibuat ini sudah sesuai dengan kebutuhan.

### **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Dalam bab ini, penulis menguraikan kesimpulan dari sistem baru yang dibuat dan saran yang coba disampaikan penulis guna menyempurnakan sistem untuk masa yang akan datang.