

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Saat ini kemajuan teknologi sangat pesat, seakan-akan tidak pernah ada matinya untuk mempelajari hal tersebut. Dari hari-kehari kemajuan teknologi terus berkembang, salah satunya adalah *internet*. *Internet* merupakan suatu jaringan global yang menghubungkan jaringan komputer diseluruh dunia dan sebagai media penyebaran informasi yang sangat cepat. Internet juga menawarkan fasilitas untuk bermain maupun berkomunikasi. Karena inilah perkembangan dalam pengetahuan dan teknologi semakin maju. Hal ini membuat banyak pihak memanfaatkan media *internet* untuk berbagai macam kepentingan, salah satunya dalam dunia usaha penjualan pakaian.

Bintang Plush Store Jambi merupakan sebuah usaha yang bergerak dibidang penjualan pakaian. Kegiatan sehari-harinya masih menggunakan cara konvensional. Untuk penjualan, pelanggan datang ke toko secara langsung untuk melakukan transaksi yang kemudian dicatat ke dalam nota dan direkap ke buku agenda dan promosi dilakukan menggunakan media sosial seperti *facebook* atau *instagram* dan juga data dari percakapan dari mulut ke mulut pelanggan.

Dari sistem yang sedang berjalan ditemukan beberapa kendala yaitu proses transaksi penjualan yang memakan waktu dan biaya bagi pelanggan untuk datang ke toko secara langsung dan dapat mengurangi minat pelanggan untuk membeli apabila domisili pelanggan yang jauh dari toko. Proses pencarian produk yang

juga membutuhkan waktu karena harus mencari secara manual dengan menghitung fisik produk. Promosi mengenai informasi produk yang dijual terbatas dan juga jangkauan promosi yang terbatas orang-orang yang mengetahui dan mengikuti media sosial Bintang Plush Store Jambi Saja. sehingga diperlukan sistem *e-commerce* yang memudahkan pelanggan untuk memesan produk tanpa harus datang ke toko secara langsung dan juga memudahkan menampilkan informasi produk secara detail serta dapat diakses kapan pun dan dimana pun melalui *website*

Berdasarkan permasalahan yang terjadi penulis memiliki ide untuk membuat aplikasi *e-commerce* untuk meningkatkan promosi dan penjualan dengan biaya yang kecil dan jangkauan wilayah pemasaran yang luas. Oleh Karena itu penulis membuat skripsi dengan judul “**Perancangan E-Commerce Pada Bintang Plush Store Jambi Berbasis Web**”.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana merancang *e-commerce* pada Bintang Plush Store Jambi berbasis *web*? ”.

1.3 PEMBATAAN MASALAH

Agar dalam penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan terarah. Penulis menetapkan ruang lingkup penelitian meliputi :

1. Penelitian ini hanya fokus pada promosi, transaksi penjualan *online*, pengiriman barang, pembayaran yang dilakukan melalui transfer bank dan penyebaran informasi mengenai produk yang ditawarkan serta pembelian produk oleh pembeli pada Bintang Plush Store Jambi
2. Perancangan sistem *e-commerce* dibatasi hanya menggunakan bahas pemograman PHP dan *database* MySQL
3. Metode *e-commerce* yang digunakan adalah metode B2C (*Business To Customer*)
4. Pemodelan sistem menggunakan *use case diagram*, *activity diagram* dan *class diagram*

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu :

1. Menganalisis sistem yang sedang berjalan pada Bintang Plush Store Jambi khususnya pada penjualan dan promosi yang dilakukan
2. Merancang *e-commerce* pada Bintang Plush Store Jambi berbasis *web* menggunakan bahasa pemograman PHP dan *database* MySQL.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam melakukan penelitian ini yaitu :

1. Mempermudah pelanggan dalam melakukan pembelian secara *online* di mana saja dan kapan saja

2. Membantu meningkatkan pelayanan kepada pelanggan karena informasi dapat diperoleh dengan cara cepat dan tepat.
3. Membantu meningkatkan daya saing dengan adanya penggunaan teknologi informasi

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah dalam memahami penulisan laporan penelitian ini, maka penulis menyajikan sistematika penulisan penelitian ini sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab landasan teori ini terdiri dari konsep-konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka atau landasan yang digunakan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan yang menggunakan sumber dari buku, jurnal dan *internet*.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab metodologi penelitian ini berisi mengenai kerangka kerja penelitian, metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem, dan alat bantu (*tools*) pembuatan program.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab analisis dan perancangan ini berisi mengenai gambaran umum perusahaan, analisis sistem yang telah ada, analisis kebutuhan perangkat lunak, perancangan sistem yang menggunakan *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*, perancangan *output*, *input*, perancangan struktur data, struktur program, dan algoritma program yang menggunakan *flowchart*.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Dalam bab implementasi dan pengujian ini berisi mengenai hasil dari implementasi perangkat lunak yang telah selesai, pengujian perangkat lunak dan memberikan rekomendasi berdasarkan hasil analisis yang ada.

BAB VI : PENUTUP

Dalam bab penutup ini terdiri atas kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian yang penulis lakukan.