

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. LATAR BELAKANG MASALAH**

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat. Dari hari ke hari teknologi terus berkembang, salah satunya adalah *internet*. *Internet* merupakan suatu sarana informasi dan komunikasi yang cepat dan akurat. Hal ini membuat banyak pihak memanfaatkan media *internet* untuk berbagai macam kepentingan, salah satunya untuk kepentingan bisnis. Mulai dari pengusaha kecil hingga perusahaan yang besar memanfaatkan kemajuan teknologi *internet* sebagai media yang berfungsi untuk mempromosikan produk atau iklan melalui *internet*. Selain digunakan untuk media promosi, *internet* juga dapat digunakan sebagai media penjualan dan pembelian produk, jasa dan informasi yang disebut dengan *E-Commerce*.

*E-Commerce* telah ada sejak awal tahun 1970 dengan adanya inovasi sebagai transfer dana secara elektronik. Pada saat itu, aplikasi *E-Commerce* tersebut digunakan masih terbatas untuk perusahaan-perusahaan besar dan hanya sedikit perusahaan-perusahaan kecil yang memiliki keberanian untuk menggunakan aplikasi *E-Commerce*. Sejak maraknya penggunaan *internet* dan pengenalan *web* di awal tahun 1990, pengguna *e-commerce* semakin meluas.

Julianti [1], menyimpulkan bahwa *E-Commerce* adalah proses pembelian dan penjualan barang serta jasa, atau memindahkan dana atau data melalui jaringan elektronik, terutama *internet*. *E-Commerce* juga bisa diartikan sebagai suatu cara atau proses berbelanja, pembelian atau perdagangan, penjualan produk

jasa dan informasi secara elektronik atau *direct selling* (penjualan langsung) yang memanfaatkan fasilitas jaringan *internet* dimana terdapat *website* yang dapat menyediakan layanan *get and delivery commerce* (mendapatkan dan mengirimkan secara *online*) akan merubah semua kegiatan *marketing* dan juga sekaligus memangkas biaya-biaya operasional untuk kegiatan *trading* (perdagangan). Maka dari itu *E-commerce* sangat dibutuhkan perusahaan besar maupun pengusaha kecil untuk mengembangkan usaha mereka, salah satunya yang membutuhkan aplikasi *e-commerce* adalah Tobu Distro.

Tobu Distro adalah salah satu toko yang menjual pakaian pria yang berada di Jln Karya Maju Simpang IV Sipin Telanaipura Jambi. Sistem pemasaran dan penjualan yang digunakan oleh toko Tobu Distro Jambi sekarang ini pembeli harus datang langsung ke toko untuk melihat dan membeli barang. Proses penjualan pada saat ini memiliki kelemahan yaitu jangkauan penjualan produk yang terbatas. Selain itu juga pengelolaan data barang atau produk pada Tobu Distro Jambi masih menggunakan sistem pencatatan manual berupa buku yang menyebabkan terjadinya redudansi data karena data yang sama tercatat kembali, juga saat melakukan perekapan data pihak Tobu Distro mesti memilah data-data lama yang sebagian sudah rusak maupun hilang.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut dibutuhkan sebuah sistem informasi penjualan *online* yang merupakan salah satu teknologi yang berkembang pesat dibidang pembelian dan penjualan barang maupun juga jasa melalui jaringan elektronik yang terkomputerisasi dan mampu mengelola data serta menyampaikan informasi sesuai kebutuhan pihak Tobu Distro Jambi. Maka,

penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan menuangkan dalam bentuk tugas akhir dengan judul **“PERANCANGAN *E-COMMERCE* PADA TOBU DISTRO JAMBI”**.

## **1.2 PERUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan dari latar belakang masalah, maka didapat rumusan masalah adalah “Bagaimana merancang *E-Commerce* pada Tobu Distro Jambi?”

## **1.3 BATASAN MASALAH**

Agar dapat penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan terarah penulis menetapkan ruang lingkup penelitian meliputi :

1. Membahas tentang ruang lingkup permasalahan kegiatan penjualan Pada Tobu Distro Jambi yang meliputi : pengolahan data barang, pengolahan data kategori, pengolahan data subkategori, pengolahan data pelanggan, pengolahan data pemesanan, pengolahan data penjualan, pengolahan data admin, registrasi pelanggan, serta mencetak laporan.
2. Bentuk pengolahan data secara umum di tujukan untuk mengolah penjualan, pemesanan, pembayaran, dan pendaftaran *customer*.
3. Metode pengembangan sistem dengan *tools* UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri dari *Usecase diagram*, *Activity diagram*, *Class diagram*, dan *Flowchart*.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan DBMS MySQL.

## **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dalam penulisan tugas akhir, Adapun tujuan penelitian yaitu:

1. Menganalisis sistem yang sedang berjalan khususnya bagian Penjualan baju pada Tobu Distro Jambi.
2. Merancang aplikasi *E-Commerce* pada Tobu Distro Jambi yang diharapkan dapat membantu meminimalisir permasalahan yang ada.
3. Memperbarui sistem yang ada di Tobu Distro Jambi.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diperoleh dalam melakukan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Tobu Distro Jambi, dapat meningkatkan penjualan karena selain dapat membantu pengelolaan data, sistem juga dapat membantu mempromosikan ke masyarakat luas.
2. Bagi *Custommers*, dapat mengetahui informasi sisa baju dan dapat melakukan pemesanan tanpa harus datang ke Tobu Distro Jambi.

## **1.5 SISTEMATIKA PENULISAN**

### **BAB I : PENDAHULUAN**

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

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Dalam bab landasan teori ini memuat konsep-konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka atau landasan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan.

**BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab metodologi penelitian ini berisi mengenai tahapan kegiatan penelitian, metode pengembangan sistem yang digunakan, dan teknik pengumpulan data penelitian.

**BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Dalam bab analisis dan perancangan ini berisi mengenai profil perusahaan, analisis sistem yang telah ada, analisis perbandingan metode yang digunakan, analisis kebutuhan perangkat lunak, serta perancangan *output* dan *input*, struktur data, struktur program, serta algoritma program.

**BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Dalam bab implementasi dan pengujian sistem ini berisi mengenai hasil dari implementasi sistem yang telah selesai, pengujian sistem dan analisis hasil yang dicapai oleh sistem.

**BAB VI : PENUTUP**

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