

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan dunia teknologi saat ini banyak mengakibatkan perubahan kehidupan manusia dalam menangani setiap permasalahan yang terjadi yang ada hubungannya dengan proses pembangunan secara menyeluruh, dan menuntut adanya kebutuhan data informasi yang makin lama makin berkembang pesat. Oleh karena itu, diperlukan suatu penanganan dan perhatian yang khusus. Electronic Commerce (e-commerce) adalah suatu contoh produk dari kemajuan Teknologi Informasi, dimana transaksi bisnis tidak lagi dilakukan secara konvensional, yang mengharuskan pembeli berinteraksi langsung dengan penjual (secara fisik) atau adanya keharusan menggunakan uang tunai (cash). Tetapi penjual diwakili oleh suatu sistem yang melayani pembeli secara online dengan melalui media jaringan komputer.

Menurut Vermaat (2008:83) E-Commerce merupakan transaksi bisnis yang terjadi dalam jaringan elektronik seperti internet. Siapapun yang mempunyai jaringan internet dapat berpartisipasi dalam kegiatan *E-Commerce*.

Sedangkan pengertian E-Commerce (Perdagangan Elektronik) menurut Jony Wong (2010:33) adalah pembelian, penjualan dan pemasaran barang serta jasa melalui system elektronik. Seperti televisi, radio dan jaringan computer atau internet.

Toko DND Jersey Jambi yang beralamat di Jl Sumatra no 21. Mendah Jambi, merupakan suatu usaha yang bergerak dibidang penjualan Jersey bola, dalam kegiatan yang dilakukan sehari-hari pada Toko DND Jersey Jambi masih terdapat banyak kendala, yaitu :

1. Sistem pembelian dan pembayaran masih dilakukan dengan manual, sehingga calon konsumen masih harus mendatangi toko tersebut.
2. Dalam pembuatan laporan penjualan masih berbentuk kertas, sehingga membutuhkan waktu yang lebih banyak untuk mengelola arsip data transaksi penjualan.
3. Tidak adanya media informasi untuk mempromosikan produk yang dijual, sehingga calon konsumen tidak mengetahui informasi apa saja yang ada di toko tersebut, terutama yang berada diluar kota.

Toko DND Jersey berlokasi di daerah yang merupakan dalam kota sehingga sangat strategis untuk proses pemasaran. Dengan lokasi yang sangat strategis maka jangkauan pasar bisa diperluas dan mampu untuk bersaing ditambah lagi kebutuhan konsumen akan informasi yang disajikan akan menjangkau daerah-daerah yang jauh. Kondisi ini membuat omset yang didapat oleh toko DND Jersey akan meningkat.

Untuk membangun system berbasis e-commerce ini, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang dituangkan dalam bentuk Skripsi dengan judul **“PERANCANGAN E-COMMERCE PADA TOKO DND JERSEY.”**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana merancang dan membangun sebuah E-commerce pada Toko DND Jersey?.”

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan di luar penelitian, maka dibutuhkan beberapa batasan masalah antara lain:

1. Penyajian informasi penjualan meliputi informasi jenis produk, informasi pemesanan dan cara pembayaran.
2. Jenis E-commerce yang digunakan adalah business to costumer.
3. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *PHP*, *Dreamweaver*, *Notepad*, *Xampp* dan *database MySQL*.
4. Model perancangan sistem menggunakan *Use Case* diagram, *Class* Diagram, *Activity* Diagram

1.4 TUJUAN PENELITIAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dalam penulisan tugas akhir, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menganalisis sistem yang ada pada Toko DND Jersey
2. Merancang sebuah E-commerce pada Toko DND Jersey.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dalam penulisan tugas akhir, adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi pengelola : Mempermudah pihak DND Jersey dalam meningkatkan penjualan yang sebelumnya diolah secara manual menjadi sistem yang terkomputerisasi.
2. Manfaat bagi pelanggan : Sistem yang dirancang mempermudah pelanggan dalam mendapatkan informasi tentang produk baru yang disediakan pihak DND Jersey, melakukan pemesanan, dan konfirmasi pembayaran.
3. Manfaat bagi penulis : Penulis dapat menerapkan disiplin ilmu yang telah diperoleh dan dipelajari dibangku kuliah kedalam praktikum yang nyata

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Penyusunan laporan Tugas Akhir ini menggunakan kerangka pembahasan yang terbentuk dalam susunan bab, dengan uraian sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dibahas mengenai teori-teori yang mendukung penelitian yaitu Konsep Dasar Penelitian yang berisi Pengertian Perancangan, Pengertian Sistem, Pengertian Informasi, Pengertian Sistem Informasi, Pengertian Penjualan, Pengertian *Database*, *Use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram* serta teori-teori lain yang terkait.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini penulis membahas tentang bagaimana proses pelaksanaan metodologi penelitian yang mencakup metode yang digunakan untuk menunjang segala kegiatan penelitian ini.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini penulis membahas tentang analisa sistem yang berjalan serta analisa kebutuhan sistem yang baru, pengembangan sistem menggunakan *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, struktur *database* dan rancangan *input* serta rancangan *output*.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Dalam bab ini penulis akan membahas mengenai kegiatan implementasi dan pengujian sistem (*testing*) pada rancangan sistem yang dibuat dan bagaimana cara menjalankannya.

BAB VI : PENUTUP

Dalam bab ini penulis akan memberikan kesimpulan dan saran dari laporan penelitian ini.