

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Umami Baby & Kids adalah sebuah toko yang menjual aneka perlengkapan bayi, perlengkapan anak-anak, dan pakaian untuk bayi hingga anak-anak. Toko ini telah mempunyai dua cabang di area Kota Sungai Penuh, yaitu di Jl. Proklamasi, No. 27, Kota Sungai Penuh, Provinsi Jambi dan di Jl. Patimura, No. 15, Kota Sungai Penuh, Provinsi Jambi. Pada kesempatan ini penulis melakukan penelitian pada salah satu cabang Toko Umami Baby & Kids yaitu toko yang beralamatkan di Jl. Patimura, No. 15, Kota Sungai Penuh.

Pada saat ini persaingan bisnis semakin ketat, keberadaan informasi menjadi sangat penting. Menurut Yry Abdi Putra dan Yudi Santoso[1] “Dengan *e-commerce* Toko Tatashops dapat bersaing dalam penjualan produk perlengkapan bayi dan dapat meningkatkan hasil penjualan. Dengan *e-commerce* dapat memudahkan pelanggan untuk membeli produk secara *online* tanpa harus datang langsung ke Toko Tatashops”. Demikian halnya dengan Toko Umami Baby & Kids yang sangat membutuhkan suatu website interaktif untuk memberikan kenyamanan dan kemudahan kepada konsumen dalam proses jual beli/transaksi, sekaligus membuat satu langkah gebrakan yang

lebih baik dibanding para kompetitornya yang berada tidak jauh dari Toko Umami Baby & Kids. Terdapat 2 kompetitor yang berada pada radius 500 Meter dari Toko Umami Baby & Kids. Selama ini para konsumen dalam proses jual beli masih dengan cara konvensional, jika ada pembeli yang ingin melakukan transaksi pembelian barang ataupun hanya sekedar melihat-lihat produk pada Toko Umami Baby & Kids harus datang ke Toko langsung. Bagi konsumen tentu hal ini akan menyulitkan, apalagi bagi yang alamat rumahnya yang jauh dari Toko Umami Baby & Kids.

Masalah yang dihadapi oleh toko Umami Baby & Kids adalah kurangnya jangkauan pasar untuk memaksimal jumlah pelanggan. Selain itu, pencatatan data produk dan data transaksi masih dilakukan secara manual yaitu dicatat/rekap pada buku. Pencatatan pada buku ini menyebabkan pencarian data membutuhkan waktu yang cukup lama dan rentan akan hilangnya data-data. Pemasaran dan promosi yang dilakukan oleh Toko Umami Baby & Kids juga telah merambah media sosial seperti Instagram dan Whatsapp, namun jangkauan pada Instagram dan Whatsapp belum begitu luas. Untuk itu agar masyarakat yang saat ini gemar menjelajah didunia maya mudah mendapatkan informasi lengkap tentang produk Umami Baby & Kids, maka penulis akan membuat dan merancang website yang didalamnya terdapat banyak informasi tentang produk Umami Baby & Kids.

Dari uraian permasalahan diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan menuangkan dalam bentuk tugas akhir dengan judul

**PERANCANGAN E-COMMERCE PADA TOKO UMMI BABY & KIDS.** *E-commerce* yang akan dirancang termasuk dalam kategori B2C (*Business to Costumers*) yang merupakan model *e-commerce* dimana perusahaan yang berhubungan langsung dengan konsumen.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana menganalisis sistem yang sedang berjalan pada Toko Ummi Baby & Kids dan bagaimana merancang sebuah *e-commerce* yang dapat menarik minat pengunjung dan dapat memberikan informasi mengenai Toko Ummi Baby & Kids.

## **1.3 BATASAN MASALAH**

Untuk menghindari terjadinya pembahasan di luar ruang lingkup masalah yang akan dijadikan panduan maupun acuan untuk menulis agar tidak mencakup bahan yang terlalu luas, maka penulis menetapkan batasan masalah yang akan dibahas sebagai berikut :

1. Perancangan sistem informasi pada Toko Ummi Baby & Kids menggunakan bahasa pemrograman PHP dan DBMS MySql.

2. Penelitian ini hanya membahas hal-hal yang berkaitan dengan stok barang, penjualan barang, dan pembayaran pada Toko Ummi Baby & Kids.
3. Metode permodelan sistem yang dibuat menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) yaitu: *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, dan *Activity Diagram*.
4. *Website* yang akan dirancang menggunakan jenis *E-Commerce Business to Customer (B2C)*, memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan.
5. Keluaran sistem seperti bukti pembayaran, laporan penjualan, jumlah stok, jumlah terjual, laporan untung rugi dan laporan transaksi.

## **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

1. Menganalisis sistem yang sedang berjalan pada Toko Ummi Baby & Kids.
2. Sistem yang dibangun dapat digunakan pembeli untuk memesan produk secara online.

3. Sistem yang dibangun dapat digunakan pihak Toko Ummi Baby & Kids dalam proses pencatatan data produk dan data transaksi secara otomatis.

#### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah pelanggan Toko Ummi Baby & Kids untuk menemukan barang yang diinginkan.
2. Meningkatkan efisiensi waktu customer dalam melakukan transaksi pembelian.
3. Memperluas jangkauan pasar pada Toko Ummi Baby & Kids.
4. Mempermudah transaksi dan digitalisasi data transaksi pada Toko Ummi Baby & Kids

## **1.5 SISTEMATIKA PENULISAN**

Sistematika penulisan secara rinci dari bahasan ini adalah :

### **BAB I            PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, manfaat penelitian, tujuan penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II          LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisikan tentang konsep-konsep, teori-teori, defenisi, pengertian, alat bantu pengembangan sistem serta alat bantu pembuatan aplikasi untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan.

### **BAB III        METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini membahas tentang metode penelitian yang dipakai dalam penulisan karya ilmiah ini yang meliputi semua tahapan atau diagram tahapan dalam perancangan sistem. Serta tahapan pengumpulan data dan metode pengembangan aplikasi.

### **BAB IV        ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini penulis melakukan analisis terhadap gambaran umum objek penelitian, sistem yang sedang berjalan, kebutuhan perangkat lunak/system, output, input, kebutuhan data serta melakukan perancangan terhadap output, input,

struktur data yang digunakan, struktur program dan rancangan algoritma program.

## **BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Pada bab ini memuat evaluasi sistem dan bagaimanapun mengimplementasikan sistem yang dibuat berupa tampilan-tampilan dalam pengoperasian sistem.

## **BAB VI PENUTUP**

Bab ini berisikan kesimpulan dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya serta saran yang berguna bagi pihak-pihak yang bersangkutan dalam penelitian ini.