

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Pada zaman ini, hampir seluruh kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat menggunakan internet seperti kegiatan sehari-hari yaitu menonton film di handphone, mendengar lagu, kegiatan pekerjaan seperti menggunakan internet untuk mencari hal-hal terkait pekerjaan, melakukan panggilan video dengan teman kerja ataupun kegiatan – kegiatan lainnya. Kegiatan menggunakan internet tersebut menjadi hal yang umum dalam masyarakat dan kedepannya akan terus bertambah seiring jalannya waktu seperti sekarang ini banyak platform belanja secara online bagi kostumer yang tidak punya waktu untuk pergi ke mall ataupun malas untuk keluar rumah. Perkembangan teknologi membuat hampir seluruh masyarakat di dunia untuk menggunakan Handphone, Komputer, Laptop ataupun peralatan teknologi lainnya yang tujuannya ialah mempermudah masyarakat dalam melakukan banyak hal seperti mempermudah Kegiatan Rumah, Kegiatan Pekerjaan, ataupun Kegiatan lainnya.

Dengan adanya Peralatan Teknologi dan Internet ini, memberikan beragam kemudahan bagi Masyarakat dalam memenuhi kebutuhan sehari-harinya serta juga memenuhi kebutuhan sekunder nya, salah satu contohnya ialah E-Commerce. E-Commerce adalah sebuah website yang menawarkan berbagai macam produk – produk dengan berbagai cara untuk menarik konsumen berbelanja, serta

mempermudah konsumen untuk berbelanja. Kemajuan bisnis melalui E-Commerce

berkembang selangkah demi selangkah, seiring dengan bertambahnya jumlah klien *E-Commerce* di planet ini, khususnya di Indonesia. *E-Commerce* telah menjadi salah satu cara untuk promosi barang yang umumnya memiliki kemungkinan yang sangat baik saat ini, dimana melalui *E-Commerce* penjual dapat menjangkau 2 pelanggan secara luas.

Memang, bahkan saat ini *E-Commerce* telah memasuki berbagai negara, orang yang tinggal jauh dari kota dapat memanfaatkan *E-Commerce* ini. Ekspansi klien *E-Commerce* di Indonesia sangat besar, pelanggan yang berbelanja online merasakan keuntungan tambahan dari *E-Commerce* dan biasanya mereka membandingkan keuntungan yang terlihat dan saluran belanja. Terlepas dari kemudahan menemukan informasi tentang produk, harga, pilihan atau aksesibilitas produk, kesenangan, dorongan, layanan pelanggan, dan penentuan luas pengecer adalah alasan pembeli memilih belanja online [1].

Keunggulan *E-Commerce* inilah yang membuat bisnis online menjadi pola yang sangat luar biasa, dalam lima tahun terakhir bisnis melalui web semakin terkenal. Bahkan, perusahaan besar pun pada akhirnya menggunakan *E-Commerce* sebagai pandangan diri mental perusahaan untuk lebih mungkin menjangkau pembeli mereka. Dengan Keunggulan *E-Commerce* sebagai tempat bisnis secara online maka penulis merasa tertarik untuk membuat sebuah *E-Commerce* pada salah satu Toko peralatan elektronik.

Toko Globalindo Electronics adalah Toko yang menjual produk – produk elektronik yang saat ini penjualannya dilakukan secara offline yang dirasa peningkatannya tidak terlalu signifikan serta pengelolaan bisnisnya masih manual. Dengan adanya internet ini maka saya tertarik untuk memberikan solusi bagi Toko Globalindo Electronics yang mempunyai produk – produk elektronik untuk melakukan pemasaran serta penjualan dengan menggunakan internet yaitu dengan membuat E-Commerce Website. Dengan adanya E-Commerce ini diharapkan dapat meningkatkan pemasaran dan juga dapat memudahkan pengelolaan bisnis dari Toko Globalindo Electronics, sehingga penulis melakukan penelitian dengan judul untuk permasalahan diatas adalah **“Perancangan E-Commerce pada Toko Globalindo Electronics berbasis Web”**.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang ada, dapat saya simpulkan bahwa permasalahan pada penelitian ini adalah Bagaimana Merancang sebuah E-Commerce berbasis Web pada Toko Globalindo Electronics menggunakan bahasa Pemrograman PHP dan MySQL?

1.3. BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan terarah, perlu adanya batasan - batasan terhadap ruang lingkup yang akan diteliti, yaitu

1. Perancangan Sistem yang dilakukan merupakan perancangan sistem baru yang dibuat berkisar tentang E-Commerce berbasis web pada Toko Globalindo Electronics Dibuat dengan menggunakan PHP dan MySQL.
2. Pemodelan sistem menggunakan *usecase diagram*.

1.4. TUJUAN & MANFAAT PENELITIAN

1.4.1. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah: E-Commerce yang dibuat diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang ada pada Toko Globalindo Electronics dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL.

1.4.2. MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk merancang sebuah sistem yang dapat membantu Toko Globalindo Electronics untuk memasarkan produknya secara online serta mempermudah dalam melakukan pengelolaan barang.
2. Mempermudah pengguna dalam berbelanja peralatan elektronik dan komputer guna memenuhi kebutuhan pengguna.
3. Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi para peneliti sendiri maupun bagi yang lainnya.

1.5. SISTEMATIKA PENULISAN

Penulisan laporan Tugas Akhir ini terdiri dari 6 bab dan mengikuti prosedur sistematika penulisan yang telah ditetapkan dalam pedoman penulisan Tugas

Akhir Universitas Dinamika Bangsa, dimana antara satu bab dengan bab yang lainnya terdapat keterkaitan yang erat. Sistematika penulisan tugas akhir adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini, penulis membahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan Tugas Akhir.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini, penulis membahas tentang landasan teori yang mendukung penelitian yang dikutip dari jurnal.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini, penulis menjelaskan tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian (merancang perangkat lunak), metode yang digunakan, dan alat bantu yang digunakan dalam merancang perangkat lunak baik *software* maupun *hardware*.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini, penulis menjelaskan analisis sistem dimulai dari memberikan gambaran umum objek penelitian, menjelaskan analisis sistem yang sedang berjalan, dan solusi pemecahan masalah. Analisis kebutuhan perangkat lunak juga dilakukan yang terdiri dari analisis proses, analisis *output*, analisis *input*, dan analisis kebutuhan data. Pada bab ini, penulis juga akan memberikan gambaran rancangan *output*, rancangan *input*, rancangan struktur data yang digunakan, rancangan struktur program, dan rancangan algoritma program.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini, penulis membahas mengenai hasil implementasi, pengujian sistem / perangkat lunak, dan analisis hasil yang dicapai oleh sistem / perangkat lunak.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini, penulis akan memberikan kesimpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan.