

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Dengan kemajuan teknologi yang sangat cepat khususnya di bidang komputer dan *internet*, hal tersebut sangat efektif untuk menciptakan sebuah karya. Komputer yang berperan sebagai media pengolahan data sangat penting dalam menyelesaikan pekerjaan. Selain itu komputer juga dapat digunakan untuk media komunikasi, yaitu dengan menggunakan fasilitas *internet*. Manfaat *internet* juga dapat memperluas wawasan ataupun menambah teman. Selain itu mereka juga dapat mencari informasi-informasi yang aktual ataupun melakukan transaksi secara *online*. Teknologi komputer juga digunakan untuk penjualan, salah satu fasilitas internet untuk melakukan penjualan *online* yang dikenal dengan istilah *e-commerce* [1].

Galery Heij Jambi merupakan sebuah usaha yang bergerak dibidang penjualan pakaian dan perlengkapannya khusus untuk anak-anak. 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.

Dari sistem yang sedang berjalan ditemukan beberapa kendala yaitu penjualan yang mengharuskan datang ke toko secara langsung menyebabkan pelanggan yang berlokasi jauh membutuhkan waktu dan biaya sehingga pendapatan penjualan sulit untuk meningkat dan pada tahun 2020 sampai saat ini

terjadi pandemi virus COVID-19 yang mengharuskan masyarakat di rumah saja menyebabkan transaksi lebih banyak dilakukan secara online. Oleh karena itu Galery Heij Jambi membutuhkan aplikasi 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* dan perangkat *mobile*.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi penulis memiliki ide untuk membuat aplikasi *e-commerce* untuk meningkatkan penjualan dengan biaya yang kecil dan jangkauan wilayah pemasaran yang luas. Oleh karena itu penulis membuat tugas akhir dengan judul “**Perancangan E-Commerce Pada Galery Heij Jambi**”.

## **1.2 PERUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu : “Bagaimana merancang *e-commerce* pada Galery Heij Jambi ?”.

## **1.3 PEMBatasan Masalah**

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

1. Penelitian ini hanya fokus pada transaksi penjualan *online*, pengiriman barang, konfirmasi pembayaran yang dilakukan melalui transfer bank dan penyebaran

informasi mengenai produk yang ditawarkan serta pembelian produk oleh pembeli pada Galery Heij Jambi

2. Perancangan sistem *e-commerce* menggunakan bahas pemograman PHP dan DBMS MySQL
3. Metode *e-commerce* yang digunakan adalah metode B2C (*Business To Customer*)
4. Pemodelan sistem menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri dari *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. Untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan pada Galery Heij Jambi khususnya pada bagian penjualan yang dilakukan
2. Merancang *e-commerce* pada Galery Heij Jambi menggunakan bahasa pemograman PHP dan DBMS MySQL sehingga dapat mempermudah pelanggan untuk melakukan transaksi dan dapat meningkatkan pendapatan penjualan toko.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dalam melakukan penelitian ini yaitu :

1. Dapat mengetahui permasalahan yang terjadi pada Galery Heij Jambi khususnya pada bagian sistem penjualan

2. Mempermudah pelanggan dalam melakukan pembelian secara *online* di mana saja dan kapan saja
3. Membantu meningkatkan pelayanan kepada pelanggan karena informasi dapat diperoleh dengan cara cepat dan tepat.
4. 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 objek penelitian, 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.