

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi informasi saat ini terutama perkembangan internet. *Internet* adalah sebuah perpustakaan besar yang didalamnya terdapat jutaan informasi atau data yang dapat berupa teks, grafik, audio maupun animasi dan lain-lain dalam bentuk media elektronik [1]

Manfaat *internet* digunakan untuk mempermudah melakukan berbagai kegiatan dalam kehidupan sehari-hari, sebagai contoh yaitu perdagangan melalui internet yang disebut juga *Electronic Commerce (E-Commerce)*. *E-Commerce* adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan transaksi jual beli yang dilakukan secara digital dengan menggunakan komputer yang terhubung dengan *internet* [2]. *E-commerce* telah digunakan diberbagai jenis usaha dan salah satunya untuk usaha penjualan baju.

All You Can Buy Boutique Jambi merupakan toko yang bergerak di bidang penjualan pakaian wanita yang beralamat di Kota Jambi. Untuk saat ini, sistem penjualan pada All You Can Buy Boutique Jambi dilakukan secara konvensional dimana pelanggan datang langsung ke toko, memilih produk yang diinginkan dan bertransaksi secara cash sehingga untuk pelanggan yang berjarak jauh dari toko akan membutuhkan waktu dan biaya untuk datang ke toko secara langsung yang menyebabkan omset pendapatan toko sulit untuk meningkat. Selain itu All You Can Buy Boutique Jambi juga melakukan promosi atau pun penyebaran informasi

mengenai produk secara online yaitu melalui sosial media instagram. Namun, dengan media Instagram tidak semua orang bisa mengaksesnya karena dibatasi sebatas pertemanan sehingga informasi yang diberikan terbatas. Selanjutnya pengolahan data penjualan masih secara konvensional sehingga terjadinya kesalahan dalam pencatatan nota penjualan dan pembuatan laporan penjualan yang membutuhkan waktu cukup lama. Oleh karena itu All You Can Buy Boutique Jambi membutuhkan sistem *e-commerce* yang memberikan kemudahan pelanggan dapat melakukan transaksi secara *online* tanpa harus datang ke lokasi secara langsung dan juga penyebaran informasi lebih mudah dan cepat karena pelanggan tinggal mengakses *website* secara langsung.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang dituangkan dalam kegiatan karya ilmiah dengan judul **“Perancangan *E-Commerce* Pada All You Can Buy Boutique Jambi”**.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan pada penelitian ini yaitu “Bagaimana merancang *e-commerce* pada All You Can Buy Boutique Jambi menggunakan bahasa pemrograman PHP dan DBMS MySQL ?”

1.3 PEMBATAAN MASALAH

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

1. Penelitian *e-commerce* dilakukan di All You Can Buy Boutique Jambi membahas mengenai data kategori produk, data produk, data pelanggan, data pemesanan, data pengiriman, data pembayaran yang dilakukan secara transfer, dan pembuatan laporan-laporan yang dibutuhkan khususnya untuk laporan pemesanan dan laporan penjualan.
2. Jenis *e-commerce* yang digunakan adalah *bussiness to customer* (B2C).
3. Pemodelan sistem menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) yaitu *usecase diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, serta menggunakan *flowchart*.
4. Sistem informasi dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan DBMS MySQL.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu :

1. Menganalisis permasalahan yang terjadi mengenai penjualan pada All You Can Buy Boutique Jambi
2. Merancang *e-commerce* pada All You Can Buy Boutique Jambi menggunakan bahasa pemograman PHP dan DBMS MySQL

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam melakukan penelitian ini yaitu :

1. Mengetahui masalah yang dihadapi pihak toko dan memberikan kemudahan kepada pihak toko dalam meningkatkan penjualan dan memperluas wilayah pemasaran.
2. Memberikan kemudahan kepada konsumen untuk akses informasi mengenai produk-produk yang ditawarkan maupun melakukan transaksi pembelian yang bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja.
3. Memudahkan pihak toko untuk melakukan pengelolaan data pemesanan produk, pengecekan ketersediaan stok barang, pembuatan laporan pemesanan serta pembuatan laporan penjualan.

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 penellitan 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 All You Can Buy Boutique Jambi, 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.