

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Sistem penjualan dan promosi produk melalui internet atau dapat disebut *e-commerce* sedang berkembang pesat. Perusahaan yang memanfaatkan teknologi berbasis web sebagai suatu strategi dalam menawarkan produk kepada seluruh konsumen tanpa harus dibatasi oleh ruang dan waktu. Perkembangan *e-commerce* tidak terlepas dari laju pertumbuhan internet, karena *e-commerce* berjalan melalui jaringan dan koneksi internet. Pertumbuhan pengguna internet yang sedemikian pesatnya membuat internet menjadi salah satu media yang efektif bagi perusahaan maupun perseorangan untuk memperkenalkan dan menjual barang atau jasa kepada konsumen dari seluruh dunia.

Berdasarkan [1] survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada triwulan II tahun 2020, jumlah pengguna Internet di Indonesia mencapai 196,7 juta atau setara dengan 73,7% dari total penduduk Indonesia. Dibandingkan tahun 2018, jumlah ini meningkat 23,5 juta atau 8,9%, dan jumlah pengguna Internet di Indonesia telah mencapai 171,17 juta atau setara dengan 64,8%, dan APJII memprediksikan tahun 2020 pengguna Internet akan lebih meningkat. Hal ini menjadi faktor pendorong para pengusaha untuk melakukan inovasi di bidang transaksi online atau munculnya perusahaan *e-commerce*. Masyarakat cenderung memilih transaksi online karena produk atau jasa yang disediakan oleh perusahaan *e-commerce* lebih praktis, efisien dan

cenderung terjangkau. Dengan demikian dapat menjadi pemicu pola konsumsi masyarakat berubah menjadi consumer *e-commerce*.

Sebagai perdagangan yang berbasis teknologi canggih, *e-commerce* telah mereformasi perdagangan konvensional di mana interaksi antara konsumen dan perusahaan dilakukan secara langsung menjadi interaksi yang tidak langsung. *E-commerce* telah merubah paradigma bisnis klasik dengan menumbuhkan model-model interaksi antara produsen dan konsumen di dunia virtual [2]. Namun tidak semua sistem perdagangan yang ada di wilayah Indonesia telah memanfaatkan perkembangan sistem dan teknologi Informasi, salah satunya ialah toko Choco Macqueen.

Choco Macqueen merupakan toko yang bergerak di penjualan hijab sejak tahun 2018, Choco Macqueen selalu memberikan produk serta pelayanan yang terbaik. Akan tetapi sistem yang berjalan pada Toko choco macqueen masih menggunakan sistem yang dimana pengolahan datanya masih menggunakan sistem konvensional.

Sistem pengolahan data penjualan choco macqueen masih bersifat sederhana. Data barang, data penjualan, data pengeluaran masih dicatat dalam sebuah buku khusus, dan untuk data laporan masih bersifat konvensional. Masalah yang timbul adalah ketidak konsistensian data yang dapat menyebabkan duplikat data, dalam pencarian data membutuhkan waktu yang sangat lama karena masih menggunakan sistem yang konvensional, dan keamanan data pun masih kurang terjamin. Melihat permasalahan tersebut penulis mencoba merancang dan membuat *e-commerce* pada Toko choco macqueen berbasis website. Dengan

dibuatnya website tersebut diharapkan dapat mengolah data dengan baik dan terintegrasi serta membantu memperkenalkan dan memasarkan Toko choco macqueen dengan jangkauan pasar yang lebih luas sehingga mampu meningkatkan omset penjualan.

Dari permasalahan diatas, maka penulis mencoba untuk merancang sebuah sistem informasi penjualan yang nantinya akan mempermudah dalam menghasilkan suatu informasi yang dituangkan ke dalam bentuk skripsi berjudul **“Perancangan E-Commerce Pada Choco Macqueen Berbasis Web”**.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan dari latar belakang masalah, maka didapat rumusan masalah yaitu : “Bagaimana merancang *e-commerce* pada Choco Macqueen?”

## **1.3 BATASAN MASALAH**

Agar dalam penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan terarah, penulis menetapkan ruang lingkup penelitian meliputi :

1. Perancangan *e-commerce* memuat informasi data barang, data pemasukan, data pengeluaran, dan data transaksi pada Choco Macqueen.
2. Sistem pembayaran yang digunakan adalah pembayaran secara tunai atau transfer melalui rekening bank yang telah ditentukan oleh pihak Choco Macqueen.
3. Jenis *e-commerce* yang digunakan yaitu *business to customer*.
4. Metodologi pengembangan sistem menggunakan model waterfall (air terjun).

5. Sistem ini dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, MYSQL, Xampp dan Notepad++.
6. Model perancangan sistem menggunakan *usecase 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. Menganalisa sistem yang berjalan di Choco Macqueen guna mengetahui permasalahan yang ada dan mencari solusinya.
2. Merancang *e-commerce* yang dapat digunakan sebagai media penjualan dan dapat melayani pemesanan serta konfirmasi pembayaran oleh pelanggan pada choco macqueen.

### **1.4.2 Manfaat penelitian**

Serta manfaat yang didapat dari penelitian, yaitu :

1. Memberi manfaat kepada admin dan pihak Choco Macqueen dalam melakukan proses jual beli, mempromosikan penjualan secara luas serta melayani pemesanan dengan waktu relatif singkat.
2. Memberi manfaat kepada masyarakat yang sebagai konsumen pada umumnya untuk dapat mempermudah pelanggan dalam mendapatkan informasi tentang produk, melakukan pemesanan, dan konfirmasi pembayaran.

## **1.5 SISTEMATIKA PENULISAN**

Untuk mempermudah dan memahami gambaran mengenai materi yang disusun dalam penelitian ini, penulis membuat sistematika penulisan yang terdiri dari 6 (enam) bab. Adapun susunannya adalah 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 berupa penjelasan mengenai perancangan, *e-commerce*, internet, website, database, alat bantu pembuatan program, dan alat bantu perancangan sistem.

### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini berisi uraian secara rinci metode atau pendekatan yang akan digunakan dalam menjawab permasalahan penelitian untuk mencapai tujuan penelitian. Uraian dapat meliputi teknik-teknik pengumpulan data dan model pendekatan yang digunakan dalam penelitian.

### **BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini membahas tentang hasil penelitian dan analisa dalam bentuk rancangan program yang terdiri dari gambaran umum pada Choco Macqueen, analisa sistem yang sedang berjalan, analisa kebutuhan sistem, analisa kebutuhan data, analisa kebutuhan fungsional sistem serta membahas tentang rancangan sistem baru yang terdiri dari perancangan file, perancangan database, *usecase diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, perancangan menu utama, rancangan input maupun rancangan output program, struktur program dan flowchart.

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

Pada bab ini membahas tentang kegiatan implementasi dari rancangan yang dibuat menjadi program yang baru dan menjelaskan tentang tahapan pengujian yang dilakukan pada setiap bagian program.

#### **BAB VI : PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian dan saran-saran yang terkait dengan hasil penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Diana, “ANALISIS KINERJA KEUANGAN PERUSAHAAN SEBELUM DAN SESUDAH PENERAPAN E-COMMERCE (STUDI PADA PERUSAHAAN SUB SECTOR RETAIL TRADE DALAM INDEX SAHAM SYARIAH INDONESIA (ISSI) DI BURSA EFEK INDONESIA),” vol. 10, no. 03, hlm. 10, 2021.
- [2] G. Anggaranie, “PERKEMBANGAN E-COMMERCE BESERTA KLASIFIKASINYA,” hlm. 4, 2017.

## Contents

1.1	LATAR BELAKANG.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.2	RUMUSAN MASALAH .....	3
1.3	BATASAN MASALAH .....	3
1.4	TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN .....	4
1.4.1	Tujuan penelitian .....	4
1.4.2	Manfaat penelitian .....	4
1.5	SISTEMATIKA PENULISAN .....	5


NEW  
Collection

Choco MacQueen  
Choco  
TODAY'S CHOCO NEWS!  
OPEN ORDER

Rp 30.000 Rp 40.000 Rp 35.000

Shop Now  
Shopee chocomacqueen



