

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi sistem informasi saat ini berkembang dengan pesat seiring dengan penemuan dan perkembangan ilmu pengetahuan dibidang teknologi dan komunikasi. Salah satu bentuk perkembangan teknologi informasi saat ini adalah internet yang merupakan penyebaran informasi yang cepat dan akurat. Hanya dengan mengakses beberapa website, maka kita akan menemukan berbagai informasi yang dibutuhkan. Internet menawarkan beberapa fasilitas, seperti pertukaran data dan informasi, pertukaran pesan, mencari informasi, bermain, atau mencari hiburan, atau bisa juga sebagai sarana komunikasi. Bukan hanya itu saja, internet telah menciptakan suatu tatanan ekonomi baru. Hal ini menyebabkan banyak pihak memanfaatkan media internet untuk berbagai macam kepentingan, Seperti *E-Commerce*.

E-Commerce merupakan cara bagi seorang konsumen untuk dapat membeli barang yang diinginkan secara online Menurut, E-Commerce adalah sebuah barang langsung dijual menggunakan internet, baik untuk konsumen (Bisnis to Consumen) maupun untuk bisnis (Bisnis to Bisnis). Ali (2008)

Pelaku bisnis pada umumnya masih melakukan transaksi bisnis secara manual melalui tatap muka secara langsung atau pun melalui telepon. Sayangnya terkadang metode seperti ini tidak begitu efektif, dikarenakan tidak semua orang mengetahui nomor telepon toko. Kalau pun tahu, sangat jarang costumer yang

mau menulis nomor telepon apalagi untuk menghafalkannya. Costumer selalu ingin sesuatu cara pemesanan atau pembelian yang paling mudah. Sedangkan di sisi lain pegawai juga sulit untuk membuat laporan penjualan dikarenakan masih menggunakan cara yang konvensional dimana pegawai harus membuka kembali arsip penjualan.

Melihat dari permasalahan di atas, MOMO COLLECTION merupakan salah satu toko yang menyediakan macam-macam pakaian maupun aksesoris wanita yang telah memiliki banyak pelanggan didalam kota jambi maupun diluar kota jambi.

Oleh karena itu, diperlukan dalam pembangunan suatu teknologi informasi dan komunikasi yang berupa *E-commerce*, sehingga dapat memberikan solusi dari permasalahan yang dihadapi oleh pihak toko dan mengangkatnya sebagai Tugas Akhir dengan judul : "PERANCANGAN E COMMERCE PADA MOMO COLLECTION JAMBI"

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu : Bagaimana merancang *E-Commerce* pada MOMO COLLECTION JAMBI ?

1.3 BATASAN MASALAH

Dalam penyusunan laporan skripsi ini, penulis memberikan batasan-batasan masalah, yaitu :

1. Penelitian hanya dilakukan pada MOMO COLLECTION Jambi
2. Perancangan *E-Commerce* menerapkan konsep *bussines to customer* (B2C), dimana sistem yang dirancang merupakan sistem komunikasi bisnis antar pelaku bisnis dengan konsumen untuk memenuhi kebutuhan tertentu pada saat tertentu.
3. Pemodelan sistem dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) meliputi *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, dan *Flowchart Document*.
4. Pengembangan sistem menggunakan metode *Waterfall*.
5. Menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan database *MySQL*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah Merancang *E-commerce* ini supaya pelanggan dari MOMO COLLECTION dapat mengetahui apa saja barang yang dijual oleh MOMO COLLECTION.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat bagi pelanggan tidak perlu langsung datang ketempat ataupun ke lokasi MOMO COLLECTION.
2. Manfaat bagi pemilik untuk memasarkan produknya di webnya sendiri.
3. Membantu pelanggan memesan atau membeli barang tanpa harus datang ketempat.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan ini terdiri dari enam (6) Bab. Adapun isi pokok bahasan masing-masing bab sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan secara umum dan singkat mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan yang memberikan gambaran umum dari bab ke bab yang merupakan isi dari skripsi ini.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan landasan teori-teori seperti tentang pengertian perancangan, pengertian *E-Commerce*, pengenalan *internet*, pengertian *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram* dan sekilas tentang PHP, *MySQL* serta alat bantu yang digunakan untuk pengembangan sistem.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode atau pendekatan yang digunakan, serta *tools* (alat bantu) yang digunakan dalam perancangan *E-Commerce* ini, baik *hardware* maupun *software*.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang gambaran umum MOMO COLLECTION dan analisis terhadap kebutuhan sistem yang baru serta *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*,

flowchart, rancangan tabel *database*, dan rancangan *input* dan *output*.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisikan penjelasan dari hasil implementasi perangkat lunak, pengujian perangkat lunak, serta hasil analisis yang dicapai oleh perangkat lunak.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari penulisan laporan, dimana penulis akan membuat suatu kesimpulan dan saran atas hasil analisis perancangan, serta saran-saran yang disampaikan berhubungan dengan hasil penelitian.