

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 kegiatan jual beli barang dan jasa yang dapat dilakukan apabila terhubung dengan internet. Dengan adanya *E-Commerce* seorang pengusaha bisa menjangkau target penjualan yang lebih maksimal, jangkauan yang lebih luas dengan biaya yang lebih murah jika dibandingkan dengan cara penjualan secara *offline* pada umumnya.

PUSPITA *Boutique* merupakan sebuah usaha yang bergerak dalam bidang penjualan pakaian wanita yang memiliki prospek cukup baik untuk maju atau berkembang. Persaingan dalam bisnis penjualan pakaian wanita ini semakin

meningkat dengan semakin banyaknya toko butik yang berdiri, sehingga pemasaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi harus ditingkatkan. Namun ditengah perkembangan teknologi saat ini PUSPITA *Boutique* memiliki kendala dalam memasarkan barang daganganya karena saat ini masih menggunakan cara konvensional yaitu pelanggan datang langsung ke PUSPITA *Boutique* untuk melakukan pembelian produk, sehingga kurang efisien bagi para pelanggan yang jarak rumahnya jauh dari PUSPITA *Boutique* dan tidak memiliki waktu luang.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk mengambil skripsi dengan judul **“Perancangan *E-Commerce* Pada Puspita *Boutique* Jambi”**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu : Bagaimana merancang *E-Commerce* yang dapat menunjang proses promosi dan penjualan pada PUSPITA *Boutique* Jambi?

1.3 BATASAN MASALAH

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

1. Penelitian hanya dilakukan pada PUSPITA *Boutique* 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. *E-Commerce* yang dirancang pada *PUSPITA Boutique* merupakan Website sebagai media promosi dan media penjualan secara online.
4. *E-Commerce* yang dirancang pada *PUSPITA Boutique* menampilkan informasi barang, jenis barang, harga barang, ketersediaan barang dan informasi pada *PUSPITA Boutique*.
5. Transaksi pembayaran dalam *E-Commerce* yang dirancang pada *PUSPITA Boutique* tidak dilengkapi pembayaran secara elektronik melainkan sistem pembayaran dilakukan secara transfer ke nomor rekening *PUSPITA Boutique* yang telah disediakan.
6. Pemodelan sistem dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) meliputi *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, dan *Flowchart Document*.
7. Pengembangan sistem menggunakan metode *Waterfall*.
8. Menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan database *MySQL*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mempelajari dan menganalisa kebutuhan sistem penjualan pada *PUSPITA Boutique*.

2. Merancang aplikasi *E-Commerce* untuk sarana promosi dan penjualan di PUSPITA *Boutique*.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai media promosi dan penjualan bagi PUSPITA *Boutique*.
2. Memungkinkan pelanggan untuk memperoleh informasi PUSPITA *Boutique* selama 24 jam sehari sepanjang tahun.
3. Memudahkan pelanggan dalam melakukan pembelian tanpa harus mendatangi PUSPITA *Boutique*.

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 *PUSPITA Boutique* 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.