

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Dalam era teknologi sekarang ini, komputer merupakan suatu kebutuhan yang mendasar dalam menyelesaikan berbagai pekerjaan baik dalam dunia bisnis, instansi pemerintahan, instansi swasta, pendidikan, kesehatan, ekonomi baik perorangan maupun kelompok. Dari pekerjaan yang sangat sederhana sampai dengan bentuk yang sangat kompleks. Hal ini disebabkan karena efisiensi dan kemudahan dalam pengoperasian komputer, apalagi komputer dapat meningkatkan efisiensi kerja dan produktivitas.

Teknologi komputer juga telah memasuki berbagai bidang. Salah satu bidang yang sangat membutuhkan komputer sebagai alat pemrosesan dan penyajian informasi adalah bidang ekonomi. Salah satu perkembangan teknologi hadirnya *website* menimbulkan pemikiran baru bagi pelaku bisnis, yaitu untuk mengatasi rintangan waktu dan ruang yang selama ini menjadi masalah pada sistem penjualan secara konvensional. *E-commerce* merupakan sistem baru bagi pelaku bisnis untuk memanfaatkan teknologi agar lebih efektif dan efisien dalam bertransaksi secara *online* dengan *website* sebagai medianya.

Toko Modula Sport merupakan suatu usaha perseorangan yang bergerak di bidang penjualan aksesoris motor. Dimana Toko Modula Sport terjadinya proses dalam pengolahan data penjualan belum terkomputerisasi masih konvensional

masih menggunakan buku besar dan nota penjualan, sehingga mengalami hambatan-hambatan seperti, sering terjadi ketidakcocokan antara data yang tertulis dengan sebenarnya karena nota penjualan yang mudah hilang sehingga data-data yang dihasilkan tidak tepat dan adanya kesalahan, melihat informasi laporan tersebut kepada pimpinan membutuhkan waktu yang cukup lama. Bagi konsumen Toko Modula Sport dengan cara mendatangi langsung tempat atau toko penjualannya untuk mendapatkan informasi produk-produk baru yang tersedia dan melakukan pembelian menyebabkan kurangnya optimal dalam proses promosi informasi karena hanya menjangkau wilayah di sekitar perusahaan

Berdasarkan masalah diatas, maka penulis mencoba merancang sebuah *web* sebagai aplikasi penjualan barang secara *online* yang dibuat diharapkan tujuannya untuk mengatasi hambatan-hambatan yang ada dan memudahkan pengelolaan data informasi penjualan, mengembangkan bisnisnya melalui media internet, sehingga memudahkan pelayanan kepada konsumen yang menggunakan sistem komputerisasi yang efektif dan efisien yang mendukung pekerjaan. Dari masalah yang diuraikan diatas, penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Perancangan *E-Commerce* Pada Toko Modula Sport Jambi”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian diatas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan dikaji penulis dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang sebuah *web E-Commerce* pada Toko Modula Sport Jambi ?

1.3 BATASAN MASALAH

Agar dalam penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan terarah perlu adanya batasan-batasan yang membatasi ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas yakni :

1. Objek pembahasan penelitian pada Toko Modula Sport Jambi.
2. Pembahasan hanya meliputi pengelolaan data penjualan, data barang, data konsumen, data pemesanan, data pembayaran dan laporan.
3. Perancangan sistem ini menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, *software Dreamweaver CS5* berbasis database *MySql* yang berjalan pada sistem operasi *Windows*.
4. Analisis dan perancangan sistem menggunakan pendekatan berorientasi objek. Dengan pemodelan sistem menggunakan *Use Case*, *Class Diagram* dan *Activity Diagram*.
5. 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.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan hal diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penulisan tugas akhir ini adalah :

1. Melakukan analisis terhadap pengelolaan sistem informasi penjualan yang sedang berjalan saat ini pada Toko Modula Sport Jambi.
2. Merancang sistem informasi penjualan produk yang berbasis *e-commerce* sebagai media alternatif agar dapat bekerja lebih efektif dan efisien dan diharapkan dapat meningkatkan order dan penjualan produk.
3. Menghasilkan sebuah *website e-commerce* yang menarik dan *user-friendly* sebagai sistem penjualan produk pada Toko Modula Sport Jambi.
4. Membantu meningkatkan daya saing bisnis dengan adanya penggunaan teknologi informasi.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian dan penulisan tugas akhir ini adalah :

1. Bagi pihak Toko Modula Sport Jambi perancangan website *E-commerce* dapat mengatasi masalah yang ada sebelumnya pada Toko Modula Sport Jambi yang masih melakukan pengelolaan data penjualan pada pencatatan hanya di buku besar dan nota penjualan.
2. Bagi Kasir Toko Modula Sport Jambi dapat lebih membantu meningkatkan produktifitas dan efisiensi kerja dalam memberikan informasi yang akurat, mudah, cepat dan tepat sehingga pengolahan data yang ada dibagian data penjualan dapat berjalan dengan efisien serta mempermudah dalam proses pembuatan laporan kepada pimpinan.
3. Bagi Konsumen dapat memberikan kemudahan bagi konsumen dalam mendapatkan informasi dan melakukan pembelian produk sesuai

keinginannya tanpa harus ke Toko Modula Sport karena sudah berbasis online.

4. Bagi peneliti untuk mendapatkan pengetahuan dalam merancang serta membangun sebuah sistem sebagai solusi dari permasalahan yang ditemukan.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan menggambarkan secara umum tentang apa yang akan penulis bahas dalam setiap bab dari karya ilmiah ini, terdiri dari enam (6) bab dengan gambaran umum sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini merupakan bab pendahuluan yang mengemukakan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis akan mengidentifikasi dan akan menuangkan ide-ide atau pendapat para pakar yang berhubungan dengan permasalahan yang penulis angkat. Teori-teori yang digunakan antara lain mengenai perancangan, *e-commerce*, *Flowchart*, *Use Case*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, *Database*, *Web*, *PHP*, dan *MySql*.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan dan menceritakan tentang tahapan proses penelitian dan alat bantu yang digunakan dalam merancang web *E-commerce* pada Toko Modula Sport Jambi.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang sistem yang sedang berjalan dan juga rancangan sistem yang baru. Penggambaran sistem tersebut dengan menggunakan model terstruktur yakni dengan menggunakan *Use Case*. Selain itu juga akan dijelaskan tentang rancangan *input* dan *output* dari aplikasi yang akan dibangun.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang uji coba terhadap program yang telah dibuat, hal-hal yang ditonjolkan yang merupakan kelebihan dan kekurangan dari program tersebut, cara menjalankannya, serta analisis hasil yang dicapai.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan-pembahasan bab-bab sebelumnya, serta saran-saran yang berguna bagi perkembangan dengan hasil penelitian tersebut.