

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Di zaman Globalisasi saat ini, perkembangan teknologi komputer saat ini telah membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat di dunia, Uli artha (2014 : 1) mengungkapkan “seiring dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat”, kebutuhan akan informasi semakin dibutuhkan terlebih informasi yang dihasilkan mengandung nilai yang benar, akurat, cepat dan tepat, sehingga siapapun yang menggunakan informasi tersebut dapat memberikan solusi berbagai masalah yang terjadi. Contoh perkembangan teknologi yang semakin pesat ialah dengan adanya berbagai website yang berkembang di internet.

E-Commerce merupakan suatu kegiatan jual beli berupa barang ataupun jasa yang dapat dilakukan apabila terhubung dengan internet. Menurut Peri Siagan (2014 : 1) “setiap tahun selalu bertambah wirausahawan sehingga ini akan meningkatkan persaingan”. Akibat persaingan itu banyak wirausahawan mengembangkan bisnisnya dengan beralih ke *E-Commerce* berbagai alasan mengapa para wirausahawan memilih untuk beralih ke *E-Commerce* diantaranya tidak memerlukan modal yang besar, efisiensi tenaga kerja, proses transaksi lebih cepat dan murah, pelayanan maksimal, mengurangi biaya promosi, pangsa pasar yang luas, tidak adanya batasan ruang dan waktu, keuntungan maksimal.

3S Shop merupakan sebuah usaha yang bergerak dalam bidang penjualan pakaian pria, wanita, anak-anak, sepatu dan beberapa aksesoris. Berdasarkan wawancara penulis dengan pemilik grup bbm 3S Shop diperoleh informasi bahwa

sistem penjualan dilakukan melalui grup BBM (*Blackberry Messenger*) dimana pemilik harus melakukan upload foto yang telah dibatasi yaitu sebanyak 80 foto sehingga beberapa barang tidak dapat dijual dalam hari yang sama, pengolahan data penjualan masih dilakukan secara manual yaitu dengan cara dicatat dibuku sehingga menyebabkan lambatnya proses pengolahan data penjualan sedangkan untuk transaksi dilakukan dengan pembayaran ditempat. Anggota grup bbm yang ada pada 3S Shop kebanyakan hanya berasal dari dalam kota Jambi dan tidak mencakup hingga luar kota Jambi, sehingga mengakibatkan promosi barang dan tingkat penjualan yang kurang maksimal.

Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang nantinya diharapkan dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada pada 3S Shop. Dalam penelitian ini penulis mengangkat judul **“PERANCANGAN E-COMMERCE PADA 3S SHOP JAMBI”**.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu bagaimana menganalisis dan merancang sebuah *E-Commerce* pada 3S Shop Jambi?

1.3 PEMBATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar topik dan judul penelitian, maka penulis melakukan pembatasan pada batasan masalah, adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian hanya dilakukan pada 3S Shop.
2. *E-Commerce* yang dirancang pada 3S Shop merupakan website sebagai media promosi dan media penjualan secara online.
3. *E-Commerce* yang dirancang pada 3S Shop menampilkan informasi barang, jenis barang, harga barang dan informasi pada 3S Shop.
4. Website *E-Commerce* dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL*.
5. Metodologi pengembangan sistem menggunakan model *waterfall*.
6. Model *E-commerce* yang digunakan hanya *B2B (Business to Business)* dan *B2C (Business to Customer)*
7. Model perancangan sistem menggunakan *usecase diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat penulis dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menganalisis dan merancang *E-Commerce* untuk sarana promosi dan penjualan di 3S Shop Jambi.
2. Merancang *E-Commerce* untuk memperluas jangkauan penyebaran informasi produk pada 3S Shop Jambi.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang akan didapatkan dari hasil penerapan penelitian ini adalah :

1. Memberikan kemudahan pihak 3S Shop dalam memberikan informasi produk-produk terbaru.
2. Meningkatkan penjualan dan pembelian serta pelayanan akan kebutuhan informasi mengenai semua produk pakaian, diharapkan juga masyarakat semakin mengenal 3S Shop serta meningkatkan rasa percaya para pelanggan.
3. Untuk menambah ilmu pengetahuan bagi penulis khususnya di bidang IT dalam merancang dan menghasilkan sebuah sistem perangkat lunak.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika ini menggambarkan secara umum tentang pembahasan yang Penulis buat pada kerja praktek ini. Disini ada 6 (enam) bab. Adapun susunannya adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan ini terdiri atas latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab landasan teori ini memuat konsep-konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka atau landasan yang digunakan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan. Berupa pengertian dasar teori pengertian perancangan, pengertian *E-Commerce*, dan alat bantu perancangan aplikasi.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini dijabarkan metodologi penelitian ini berisi mengenai kerangka kerja penelitian sebagai langkah-langkah penelitian agar lebih terarah, dan membahas metode penelitian yang digunakan antara lain metode pengumpulan data dan metode pengembangan sistem. Selain itu pada bab ini juga dibahas mengenai alat bantu (*tools*) yang digunakan pada penelitian ini.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN

Dalam bab analisis ini berisi mengenai analisis kebutuhan sistem, pengembangan sistem dengan menggunakan *usecase diagram*, *activity diagram*, *class diagram* serta perancangan *output* dan *input*.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab Implementasi Dan Pengujian Sistem ini menjabarkan tentang kegiatan implementasi dan pengujian yang dilakukan pada setiap bagian perangkat lunak yang akan dikembangkan.

BAB 6 : PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penelitian ilmiah yang berisi kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya dan saran-saran yang berguna bagi pihak-pihak yang bersangkutan dalam penelitian ilmiah ini.