

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) bergerak begitu cepat terutama pada bidang teknologi computer berkontribusi dalam aspek-aspek kehidupan, salah satunya adalah *e-commerce*. Shely Cashman mengemukakan *electronic commerce* atau kepanjangan dari *E-commerce* (perdagangan secara elektronik), dimana jaringan elektronik seperti internet menjadi suatu tempat untuk melakukan transaksi. Siapa saja dapat mengakses computer selama orang tersebut memiliki sambungan internet, dan mempunyai metode pembayaran untuk membayar barang atau pelayanan yang telah dibeli, bisa ikut serta di segala jenis kegiatan *e-commerce*. Saat ini sebagian besar para pelaku bisnis dagang sudah mempunyai website berbasis *e-commerce* untuk mempromosikan produk dan pelayanannya karena dengan adanya *e-commerce* sebuah kegiatan perniagaan dapat dilakukan dari rumah tanpa harus mengeluarkan biaya dan waktu lebih (Walim & Suhardi, 2020).

Toko XYZ merupakan bisnis yang sedang berkembang dalam menjual produk kebutuhan sehari-hari seperti susu, minyak sayur dan sebagainya. Dalam penerapannya, sistem penjualan di Toko XYZ masih melakukan promosi dan penjualan secara konvensional, apabila pelanggan ingin mendapatkan informasi produk, pelanggan harus mengunjungi toko secara langsung untuk membeli produk yang diinginkan, hal ini kurang efektif terutama di tengah kondisi pandemi yang terjadi saat ini dimana masyarakat mengurangi mobilitasnya untuk berpergian ke luar rumah, hal tersebut juga mengakibatkan penjualan menurun. Selain itu dalam pengolahan produk, pengolahan pemesanan, dan transaksi masih secara manual sehingga bisa terjadi kesalahan hitung. Sehingga perlu adanya pemanfaatan teknologi sehingga dapat lebih memudahkan manajemen maupun pelanggan. Dalam hal ini Toko XYZ mulai mencari terobosan baru dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yaitu *E-commerce* sebagai alternatif media penjualan yang dapat digunakan tidak hanya kapan saja, di mana saja, tetapi juga sebagai media promosi penjualan. Prosedur pembelian dapat dilakukan secara langsung tanpa mengunjungi toko, seperti pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Fauzi, Wulandari, & Aprilia, 2015) yang membahas terkait aplikasi penjualan berbasis web. Adapun penelitian ini memberikan manfaat yang berupa aplikasi yang membantu untuk menyusun daftar produk, menampilkan informasi produk secara lengkap, dan sistem yang dibuat berdasarkan penyesuaian harga pasar, kegiatan promosi, dan tanggal kadaluarsa barang/produk. Itu bisa diputuskan secara otomatis.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, maka peneliti merancang aplikasi dari sebuah gagasan hingga dapat menyelesaikan permasalahan yang terjadi dengan membuat Rancang Bangun *e-Commerce* pada Toko XYZ Berbasis Website yang dilengkapi dengan fitur pembaruan harga otomatis pada barang/produk-nya. Dalam

membangun sistem di Toko XYZ peneliti menggunakan metode pengembangan sistem *Waterfall*, metode ini terstruktur dan terlihat jelas arahnya langkah demi langkah yang dilewati harus menunggu langkah sebelumnya sebelum melanjutkan ke langkah berikutnya dan dijalankan secara sistematis (Hidayati, 2019).

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka akan ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Sistem penjualan masih menggunakan cara konvensional sehingga pelanggan mengalami kesulitan untuk mendapatkan informasi penjualan di toko, terutama dimasa pandemi yang mana masyarakat mengurangi mobilitasnya berpergian ke luar rumah.
2. Transaksi masih secara manual sehingga bisa terjadi kesalahan.
3. Tidak adanya sistem yang dapat melakukan pembaruan harga secara otomatis pada barang/produk.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, maka akan mendapatkan tujuan dari penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

1. Untuk membangun sistem penjualan yang dapat memudahkan pelanggan dalam mendapatkan informasi penjualan di Toko XYZ.
2. Untuk memudahkan transaksi dimanapun dan kapanpun sehingga memudahkan pelanggan dalam proses pembelian serta meminimalisir kesalahan perhitungan transaksi.
3. Untuk membangun sistem yang dapat melakukan pembaruan harga secara otomatis pada barang/produk di Toko XYZ.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan sebagai berikut

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan menambah pengetahuan khususnya di dalam kerangka perencanaan, basis data dan pemrograman.
2. Memperoleh pengetahuan, pola pikir dalam teori-teori dan mengembangkan pembelajaran yang telah diajarkan sebagai bekal ilmu pengetahuan.
3. Dapat memudahkan Toko XYZ dalam melakukan proses penjualan dimanapun dan kapanpun.

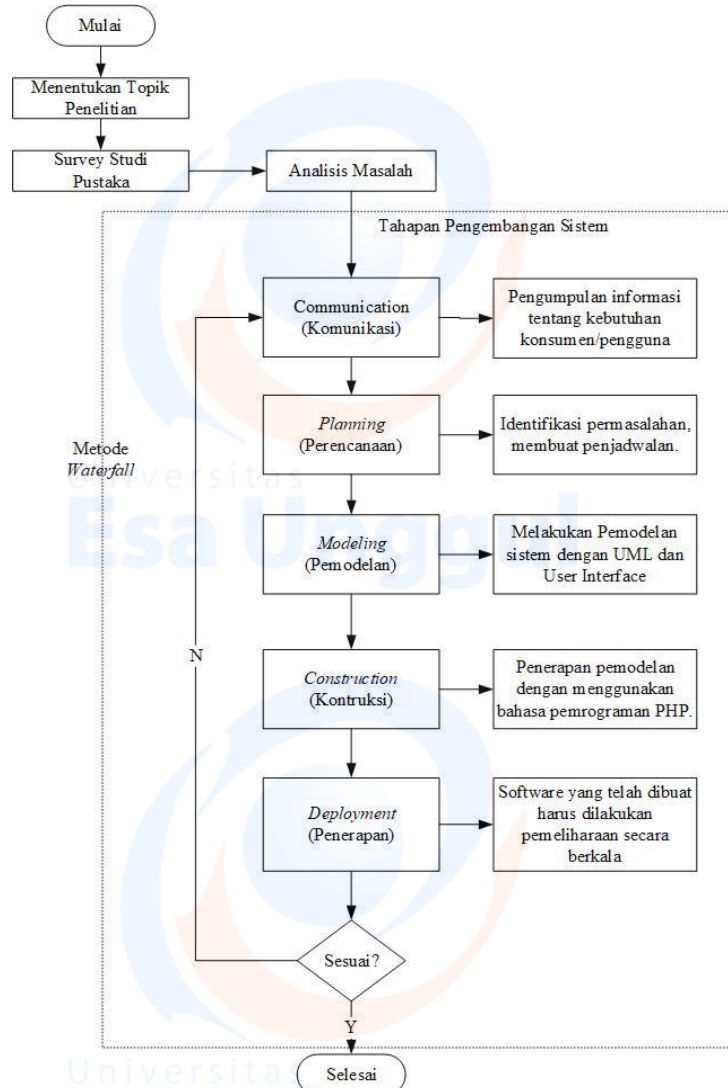
### **1.5 Lingkup Penelitian**

Untuk lebih memfokuskan penelitian Tugas Akhir, maka dibatasi pada bagian dengan menekankan pada:

1. Penelitian ini berfokus terhadap sistem penjualan, transaksi Toko XYZ yang mana terdapat fitur tambahan yaitu pembaruan harga otomatis berdasarkan harga dolar, masa *expired*, dan kegiatan promosi.
2. Pengembangan perangkat lunak ini mengadopsi metode *Waterfall*.
3. Sistem yang dibangun berbasis website dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MY SQL sebagai *database*
4. Penelitian ini akan menghasilkan sebuah aplikasi *E-Commerce* pada Toko XYZ berbasis website yang dilengkapi dengan fitur pembaruan harga otomatis.

### 1.6 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan penjelasan mengenai jalannya logika penelitian ini secara garis besar yang dibuat dalam suatu gambaran. Berikut tahapan yang dilakukan dalam kerangka berpikir penelitian, antara lain:



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

1. Menentukan Topik Penelitian

Tahapan ini merupakan tahapan dimana peneliti mencari dan menentukan gambaran singkat mengenai suatu pembahasan dalam sebuah penelitian.

2. Survey Studi Pustaka

Tahapan ini merupakan tahapan mencari informasi atau data dengan menghimpun sumber kepustakaan, jurnal terdahulu dan terjun langsung ke Toko XYZ.

3. Analisis Masalah

Setelah tahapan survey studi pustaka peneliti menemukan berapa masalah yang terdapat di toko xyz yaitu, pengolahan produk, pengolahan pemesanan, dan transaksi dilakukan dengan cara konvensional sehingga tidak terlepas dari *human error* dan terjadi kesalahan hitung.

4. *Communication* (Komunikasi).

Pada fase ini merupakan langkah awal dalam rancang bangun sistem, peneliti mengumpulkan informasi terkait penelitian yang akan dilakukan

5. *Planning* (Perencanaan).

Setelah melakukan fase komunikasi maka fase selanjutnya adalah melakukan identifikasi permasalahan dan menganalisis kebutuhan sistem hingga penetapan jadwal pelaksanaan pada pembangunan sistem.

6. *Modelling* (Pemodelan).

Pada *modelling* ini dilakukannya rancang bangun dari pembuatan *modelling* sistem, *modelling* arsitektur sampai dengan *modelling* basis data. Pada fase ini, peneliti menggunakan pemodelan sistem diagram UML (*Unified Modelling Language*), pemodelan basis data dan perancangannya *user interface*.

7. *Contruccion* (Kontruksi).

Dalam fase ini, kegiatan pengaplikasian pemodelan yang telah dirancang dengan menggunakan pengkodean kedalam bentuk *user inteface*. Pada penelitian ini, Sistem yang dibangun berbasis website dengan menggunakan pengkodean PHP dengan *framework* Laravel dan MY SQL sebagai sebagai sistem manajemen *database*-nya. Setelah tahapan *coding* selesai, kemudian kerangka kerja dicoba untuk menemukan masalah apa yang ada saat aplikasi berjalan dan untuk melihat apakah kerangka kerja yang dibuat sudah sesuai seperti yang dibutuhkan oleh klien. Pada tahap ini teknik pengujian yang digunakan adalah strategi pengujian blackbox, di mana pengujian diselesaikan pada beberapa struktur informasi apakah berjalan sesuai kapasitas masing-masing.

8. *Deployment*

*Deployment* merupakan fase terakhir dalam metode waterfall, penerapan dan pemeliharaan dilakukan secara berkala jika diperlukan. Akan tetapi

dalam penelitian ini, peneliti tidak melakukan sampai dengan tahapan ini dikarenakan harus adanya persetujuan dari pihak Toko XYZ untuk menerapkan sistem ini dan memakan waktu yang lama jika harus dilakukan sampai pemeliharaan.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dari skripsi ini terdiri dari beberapa bagian utama sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas tentang latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini berisi tentang teori-teori pendukung lainnya yang sesuai dengan masalah yang dibahas.

#### **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab ini menyajikan langkah-langkah penelitian yang dilakukan penjabaran selain itu dijelaskan juga mengenai metode pengumpulan data dari sumber terkait dan referensi dari buku, jurnal serta internet.

#### **BAB IV HASIL**

Pada bab ini membahas tentang perancangan sistem informasi pengelolaan data pelatihan yang diusulkan dan penjelasan sistem dengan model UML (Unified Modeling Language) yang diusulkan dan hasil dari penelitian yang dilakukan .

#### **BAB V PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi pembahasan terkait pengujian *blackbox*, pengujian *usability* serta perhitungan dalam penentuan harga secara otomatis.

#### **BAB VI PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan dari semua bab serta saran terhadap masalah yang belum diselesaikan sebagai pengembangan dan perbaikan.