

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

E-commerce merupakan singkatan dari *Electronic Commerce* yang artinya adalah perdagangan melalui media elektronik. *E-commerce* adalah transaksi yang terjadi melalui media *internet*. Hal ini mencakup berbagai transaksi seperti pembelian, penjualan, dan pembayaran. *E-commerce* memungkinkan perusahaan atau individu maupun komersil untuk menjual dan membeli produk atau layanan melalui *online*. *E-commerce* dapat meningkatkan efisiensi bagi semua pihak yang terlibat yaitu penjual dan pembeli. *E-commerce* juga dapat mengurangi biaya dalam melakukan transaksi elektronik. Dengan menggunakan *e-commerce*, perusahaan dapat meningkatkan volume penjualan dan pembelian, serta menghemat waktu dan biaya dengan mengurangi jumlah transaksi yang dilakukan.

E-commerce berbasis *web* memberikan kemudahan bagi pelanggan untuk membeli kebutuhan vaping seperti *cotton, coil, cartridge, liquid (flavor)* dan aksesoris. *E-commerce* merupakan salah satu alternatif pilihan bisnis sebagai alat komunikasi yang memudahkan komunikasi antara penjual dan pembeli tanpa dibatasi oleh tempat dan waktu, dimana pelanggan dapat langsung masuk ke toko untuk membeli atau sekedar menelusuri barang tanpa masuk lokasi. (ARYANDI, 2020)

Saat ini di Indonesia Vape sangat digemari oleh para perokok aktif maupun bukan, umumnya para perokok yang ingin berhenti merokok beralih menggunakan vape. Banyak alasan mengapa para perokok aktif beralih ke vape terutama dengan alasan kesehatan, karena dalam vape sendiri tidak ada kandungan tembakau, tar dan kandungan berbahaya lainnya yang ada pada rokok.

Namun pada saat ini penjualan yang dilakukan masih secara konvensional sehingga customer harus datang ke tempat untuk melihat barang dan penjual hanya bisa memasarkan barangnya dengan menunggu customer datang ketempat mereka seperti di VapeIn, VapeIn merupakan sebuah bisnis yang bergerak di bidang penjualan dan pengadaan barang rokok elektrik (vape) dengan berbagai macam jenis, mulai dari menjual Mod, Pod, *Cotton*, *Atomizer*, *Battery*, *Coil*, dan kebutuhan vape lain nya. VapeIn sendiri berlokasi pada 3 titik yaitu :

1. VapeIn Taman Cibodas Jl. Raya Taman Cibodas No.1, RT.001/RW.007, Sangiang Jaya, Kec. Periuk, Kota Tangerang, Banten 15132
2. VapeIn Citra Raya Ruko Griya Harsa Blok I 10 no. 26, Kec. Cikupa, Kabupaten Tangerang, Banten 15710
3. VapeIn Binong JALAN RAYA BINONG NO 24 A, KIOS NO 3 BINONG, CURUG (Sebelah D'mens Barbershop)

Berdasarkan dari permasalahan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Rancang Bangun Aplikasi E-commerce Berbasis Web Menggunakan Bahasa PHP Pada Toko VapeIn**”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang dan membuat *system E-commerce* dengan menggunakan Bahasa pemograman PHP yang dapat memudahkan *customer* untuk melakukan memesan barang pada toko VapeIn?
- b. Bagaimana cara menjangkau *customers* yang berada dalam kota maupun luar kota Wilayah Kabupaten Tangerang?

1.3 Maksud Penelitian

Adapun maksud dari penelitian dalam penulisan skripsi adalah sebagai berikut:

- a. Merancang dan membangun sebuah *website* yang dapat melakukan pembelian kebutuhan vaping.
- b. Berbagi pengetahuan dan pengalaman mengenai penelitian mengenai penjualan secara *online* pada toko VapeIn dengan memanfaatkan teknologi saat ini.

1.4 Tujuan Penelitian

Sedangkan yang menjadi tujuan penelitian dalam penulisan skripsi adalah sebagai berikut:

- a. Merancang dan membuat sebuah aplikasi berbasis *Website* untuk penjualan vape pada toko VapeIn.
- b. Merancang dan membuat sebuah aplikasi berbasis *Website* sebagai media informasi bagi *customers* VapeIn.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang diharapkan oleh penulis yakni dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Memberikan kemudahan bagi *customers* dalam pembelian kebutuhan vaping.
- b. Mengasah ilmu pengetahuan tentang teknologi *E-commerce* dan aplikasi *Website*.

1.6 Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah fokus terhadap pokok permasalahan dan tidak keluar dari ruang lingkup pembahasan, maka pada skripsi yang dibuat penulis membatasi permasalahan tersebut sebagai berikut:

- a. Penelitian dilakukan dengan membuat sebuah aplikasi menggunakan Bahasa pemograman PHP yang dimana hasil aplikasi jadinya nanti akan diujikan pada pengguna untuk mendapatkan hasil berupa data primer.

1.7 Metodologi

Metodologi pengerjaan skripsi yang digunakan meliputi beberapa langkah sebagai berikut :

1.7.1 Mengumpulkan Data yang diperlukan

Metode yang dilakukan supaya penyusunan skripsi ini dapat dilakukan dengan benar sesuai dengan prosedur dalam penulisan skripsi, diantaranya berupa pengumpulan data yang akan digunakan dalam penulisan skripsi ini yaitu :

- a. Data Primer

Data Primer dalam penelitian ini adalah data hasil percobaan pada pembuatan purwarupa *System* informasi *e-commerce* pada toko VapeIn untuk penjualan.

- b. Data Sekunder

Data Sekunder merupakan data yang diambil dari berbagai sumber, seperti *review* jurnal ilmiah atau buku-buku referensi yang dapat membantu dalam penulisan skripsi serta pengambilan data lainnya seperti hasil wawancara terhadap narasumber yang ahli di bidang yang sama dengan objek yang diteliti serta mengumpulkan data dengan melakukan observasi atau ujicoba terhadap *System* yang mendukung dalam penelitian ini.

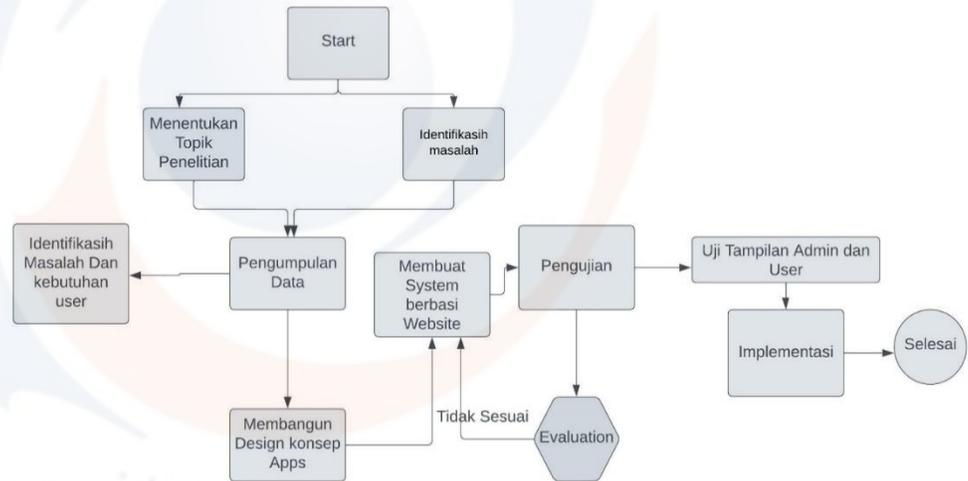
1.7. 1. Memilih Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Sedangkan metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Model *Waterfall*. *Waterfall* memungkinkan pengguna dengan cepat melihat dan mengukur seberapa baik sistem yang dibangun, karena dengan

menggunakan metode *waterfall* sendiri merupakan metode yang sangat singkat cocok untuk proyek dengan skala kecil. *Waterfall* juga dipilih sebagai pilihan dalam perangkat lunak karena waktu yang dibutuhkan untuk mengembangkan sistem ini relatif singkat.

1.8 Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir merupakan gambaran sebuah penelitian yang digambarkan dari awal penelitian hingga akhir. Berikut merupakan kerangka berfikir pada penelitian yang dijelaskan pada Gambar 1.1 sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

1.9 Table Perencanaan Penelitian

Kegiatan	Minggu ke				
	1	2	3	4	5
Studi Literatur					
Pengajuan Judul					
Membuat Draft BAB 1					
Membuat Draft BAB 2					

Membuat Draft BAB 3					
Persiapan Dokumen Sidang					
Seminar Proposal					

Table 1. 1 Tabel Perencanaan Penelitian

1.10 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat, lingkup tugas akhir, kerangka berfikir, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi teori-teori penelitian-penelitian yang pernah dilakukan.

BAB III METODE

Pada bab ini berisi metode-metode penelitian yang akan penulis gunakan dalam merancang dan membangun sistem informasi *E-Commerce* berbasis *website* pada toko VapeIn

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan hasil yang didapat dari penelitian, dan pembahasan tentang sistem yang dibangun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menguraikan beberapa kesimpulan dari pembahasan masalah pada bab-bab sebelumnya serta

memberikan saran yang dapat memberikan pengembangan selanjutnya

