

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Toko Elektronik merupakan suatu toko yang bergerak dalam bidang penjualan perlengkapan elektronik terbaru yang canggih. Seperti televisi layar datar yang biasa disebut televisi led dan masih ada banyak lagi jenis elektronik lainnya. Sistem penjualan yang dilakukan saat ini pelanggan harus datang langsung ke toko jika ingin membeli produk tersebut. Kendala yang dimiliki oleh toko elektronik saat ini adalah dalam hal mempromosikan produknya dan sistem penjualan yang masih terbatas saat ini hanya mampu melayani penjual dengan melakukan penjualan langsung lewat toko dan sulitnya pelanggan mendapatkan informasi produk serta terbatasnya layanan promosi yang diberikan kepada pelanggan yang berada diluar daerah.

Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan suatu sistem yang dapat menangani permasalahan diatas. Salah satunya yaitu dengan membangun sistem penjualan *online* atau lebih dikenal dengan istilah *E-Commerce (Electronic Commerce)*. Dengan *E-Commerce* diharapkan dapat membantu pemilik toko Elektronik dalam meningkatkan usaha bisnisnya, karna *E-Commerce* dapat dijadikan sebagai pemasaran, media promosi dan media transaksi penjualan yang efektif.

E-Commerce memiliki peranan penting dalam dunia bisnis berbasis komputer dan *website* hal ini karena *E-Commerce* Dapat membantu dalam memecahkan terhadap proses kerja, proses transaksi antara penjual dan pembeli dapat menjadi

lebih efisien, dengan kecepatan jangkauan, dan kemudahan yang diberikan dalam layanan *E-Commerce* tentunya dapat memberikan keuntungan pada semua pihak.

Diterapkannya sistem informasi penjualan berbasis web ini, pelanggan diberikan kemudahan dalam bertransaksi. Tempat dan waktu bukan menjadi permasalahan yang utama setelah menggunakan sarana internet, sudah pasti pula mengurangi biaya operasional yang biasanya digunakan untuk memasarkan setiap produk atau promo *Website* penjualan yang penulis buat merupakan salah satu contoh dari sekian banyak *website* penjualan barang yang sudah ada.

Saat ini sudah banyak sekali berkembang *online store* atau yang sering kita sebut dengan istilah ‘*toko online*’. Bahkan, sudah banyak pelaku bisnis yang mulai menjadikan toko online sebagai sarana penjualan produknya dikarenakan banyak konsumen yang lebih memilih melakukan transaksi online disebabkan beberapa keuntungan seperti lebih mudah, hemat bensin, dan juga hemat tenaga.

Karna berbagai alasan tersebut, sudah banyak masyarakat yang mulai menyukai belanja *online*. Hal itu lah yang menjadikan toko online semakin berkembang dengan pesat. Namun begitu, untuk membangun toko online sendiri membutuhkan biaya dan waktu yang tidak sedikit. Harus dipersiapkan nama Domain, perancangan dan desain *website*, mengisi content, hingga promosi *online*. Dengan latar masalah diatas. Maka penulis mengambil topik yang berkaitan dengan toko *online* yang sudah siap pakai untuk promosi dan penjualan dengan judul **“Aplikasi E-Commerce Penjualan Produk Elektronik”** penulis berharap agar situs ini akan mempelancar aktivitas penjualan barang di Toko Elektronik.

Adanya sistem informasi ini diharapkan dapat memberikan informasi produk dan dapat memperluas pemasaran kepada masyarakat, tidak hanya di dalam kota tapi bisa menjangkau sampai keluar kota.

1.2. Maksud dan Tujuan

Maksud yang penulis harapkan dari Tugas Akhir ini, sebagai berikut :

1. Media pemasaran *online* yang efisien terhadap produk-produk yang dipasarkan
2. Merancang dan membuat sistem penjualan produk elektronik berbasis web atau *E-commerce*.
3. Mempergunakan aplikasi *E-Commerce* tersebut agar memudahkan konsumen melakukan pembelian barang yang diperlukan tanpa harus mendatangi toko dengan cara online yang memudahkan konsumen dalam proses transaksi.

Sedangkan tujuan penulisan tugas akhir ini adalah sebagai syarat kelulusan Program Diploma Tiga (D.III) Jurusan Manajemen Informatika di Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika (AMIK BSI).

1.3. Metode Penelitian

A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model waterfall (Sukanto dan Shalahuddin, 2013:29) yang menjadi lima tahapan, yaitu :

1. Analisa kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk memesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak pada tahapan ini perlu untuk didokumentasikan.seperti Dreamwever, php myadmin,mysql serta pdf.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data . arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan. Dan untuk mendukung pembuatan desain tersebut dibutuhkan suatu perangkat lunak seperti adobe dreamwever.

3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program *computer* sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Dan untuk bahasa yang di pakai dalam pembuatan kode program yaitu html php css.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. Dan di dalam pengujian menggunakan *black box testing* dengan menggunakan perangkat lunak php myadmin.

5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis sesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

B. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang di gunakan oleh penulis dalam melakukan pengumpulan tugas akhir adalah :

1. Pengamatan (*observation*)

Penulis melakukan pengamatan-pengamatan langsung terhadap kegiatan yang berhubungan dengan masalah yang diambil pada Toko Elektronik. Hasil dari pengamatan tersebut langsung dicatat oleh penulis.

2. Studi Pustaka

Metode yang dilakukan penulis dalam mengumpulkan data-data yang dibutuhkan melalui literatur-literatur atau referensi-referensi yang ada di perpustakaan Akademi Manajemen Informatika Bina Sarana Informatika maupun internet.

1.4. Ruang Lingkup

Penulisan tugas akhir ini membahas sistem penjualan produk elektronik.

Ruang lingkup pembahasan meliputi halaman *login administrator*, halaman *administrator*, halaman pengguna (*user*), halaman *login member*, halaman *member*, halaman produk, halaman cara pembelian, halaman konfirmasi pembayaran.

1.5. Sistematika Penulisan

Penjelasan sistematika penulisan laporan tugas akhir ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan latar belakang masalah, maksud dan tujuan penulisan tugas akhir, metode penelitian, ruang lingkup dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang uraian konsep dasar web dan teori pendukung sistem.

BAB III PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang struktur organisasi dan fungsi, analisa kebutuhan, perancangan perangkat lunak yang menguraikan rancangan antar muka dan basis data, spesifikasi file, implementasi dan pengujian unit yang menguraikan Implementasi rancangan antar muka dan spesifikasi sistem komputer yang menguraikan spesifikasi perangkat keras dan spesifikasi perangkat lunak, pengujian unit.

BAB IV PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan dari apa yang dibahas, dilanjutkan dengan saran-saran untuk mencapai suatu hasil akhir yang baik.