

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini sangat pesat, teknologi internet sudah semakin banyak dimanfaatkan oleh masyarakat untuk mendapatkan informasi dan komunikasi. Penggunaan internet juga tidak hanya terbatas pada pemanfaatan informasi, melainkan juga dapat digunakan sebagai sarana untuk melakukan transaksi perdagangan. Salah satu teknologi yang dilakukan dengan pemasaran secara sistem elektronik melalui media elektronik adalah *e-commerce*.

Menurut Sunarto (2009:27) "*E-commerce* merupakan salah satu transaksi perdagangan dimana proses pembelian dan penjualan jasa atau produk antara dua belah pihak melalui internet (*Commerce net*) dan sejenis mekanisme bisnis elektronik dengan fokus pada transaksi bisnis berbasis individu dengan menggunakan internet sebagai media pertukaran barang atau jasa baik antara instansi atau individu dengan instansi".

E-commerce sebagai bagian dari teknologi yang tidak dibatasi ruang dan waktu dapat dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan perdagangan modern dengan efisien, meliputi transaksi perdagangan yang lebih cepat, lebih sederhana, lebih luas dalam jangkauan dan lebih murah. yang sangat diperlukan dalam membantu menekan biaya produksi dan meningkatkan kecepatan pengiriman produk sampai ke pasar atau pelanggan dengan jangkauan yang sangat luas.

Sistem *e-commerce* merupakan peluang bisnis yang sangat menggiurkan. Banyak perusahaan yang menggunakan sistem ini sebagai strategi perusahaan dalam menawarkan produk mereka kepada seluruh konsumen tanpa harus dibatasi. Mulai

dari perusahaan besar hingga usaha kecil dan menengah telah menjadikan sistem penjualan secara *online*. *E-commerce* merupakan sebagai salah satu sarana promosi yang murah dan terjangkau maka dari itu penulis memilih untuk membuat tugas akhir penjualan jam tangan secara *online* karena bagi sebagian masyarakat umum jam tangan merupakan alat penunjuk waktu yang lebih praktis dan cukup penting karena dapat membantu manajemen waktu bagi pengguna, Selain itu jam tangan juga berfungsi sebagai *fashion* untuk tampil lebih percaya diri ataupun hanya sebagai koleksi bagi masyarakat umum.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merasa tertarik untuk membuat tugas akhir dengan judul “*Perancangan Website E-Commerce Pada Toko Omuda Watch*”.

1.2. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah:

1. Mengimplementasikan ilmu yang telah didapat selama belajar di Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika.
2. Mempermudah pemasaran serta mempermudah pembeli untuk melakukan transaksi tanpa harus mendatangi toko.
3. Membuat *website-commerce* yang nantinya bermanfaat dalam efisiensi dan efektifitas dalam jalannya kegiatan usaha pada Toko Omuda Watch.
4. Meningkatkan omset penjualan Toko Omuda Watch.



Adapun tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma Tiga (D.III) Jurusan Manajemen Informatika pada 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* (Sommerville, 2007:66) yang terbagi menjadi lima tahapan, yaitu:

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan diintensifkan dan difokuskan, khususnya pada perangkat lunak. Untuk memahami sifat program yang dibangun, rekayasa perangkat lunak (analisis) harus memahami domain informasi, tingkah laku, untuk kerja dan antar muka (*interface*) yang diperlukan. mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi *software* harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti *hardware*, *database* dsb. Tahap ini sering disebut dengan *project definition*.

2. Perancangan (*Design*)

Desain perangkat lunak sebenarnya adalah proses multi langkah yang berfokus pada empat atribut sebuah program yang berbeda yaitu struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface* dan detail (algoritma) prosedural. Proses Desain menerjemahkan syarat atau kebutuhan kedalam sebuah representasi

perangkat lunak yang dapat diperkirakan demi kualitas sebelum dimulai pemunculan kode. Sebagaimana persyaratan, desain didokumentasikan dan menjadi bagian dari konfigurasi perangkat lunak.

3. Pembuatan *Coding*

Desain harus diterjemahkan dalam bentuk mesin yang bisa dibaca. Jika desain dilakukan dengan cara yang lengkap, pembuatan *coding* dapat diselesaikan secara mekanis. Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu kedalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap *design* yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh programmer.

4. Pengujian (*Testing*)

Proses pengujian dilakukan pada logika internal untuk memastikan semua pernyataan sudah teruji. Pengujian eksternal fungsional untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa input akan memberikan hasil yang aktual sesuai yang dibutuhkan.

5. Perawatan (*Maintenance*)

Dalam tahapan ini, sistem *diinstal* dan mulai dipergunakan. Selain itu juga memperbaiki *error* yang tidak ditemukan pada tahap pembuatan. Dalam tahap ini juga dilakukan pengembangan sistem seperti penambahan fitur dan fungsi baru.



B. Teknik pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam melakukan pengumpulan data untuk pembuatan tugas akhir ini adalah :

1. Metode Observasi

Metode observasi adalah Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang terkait untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan. Informasi yang berkaitan adalah proses cara perancangan dan jalannya sistem penjualan.

2. Wawancara

Penulis melakukan tanya jawab dengan berbagai pihak yang terkait dengan tema penulisan tugas akhir ini.

3. Metode Studi Pustaka

Studi pustaka adalah melakukan pengumpulan data dan informasi untuk melengkapi data-data yang dibutuhkan melalui buku-buku serta mencari referensi yang berisi teori-teori yang berkaitan dengan judul tugas akhir.



1.4. Ruang Lingkup

Agar pembahasan tugas akhir ini tidak keluar dari tema, maka penulis membatasi penulisan tugas akhir ini dalam suatu ruang lingkup, yaitu mengenai perancangan *web* penjualan *jam tangan* mulai dari proses pendaftaran *customer* yang belum terdaftar, login *customer*, *review* produk, keranjang belanja sampai terjadinya pemesanan oleh *customer*, dan pengaturan isi *web* dari mulai data produk, data kategori, dan

perubahan status pesanan *customeryang* hanya bisa dilakukan admin atau pengelola *web* itu sendiri

1.5. SistematikaPenulisan

Sebelum membahas lebih lanjut, penulis akan menjelaskan secara garis besar mengenai sistematika penulisan, sehingga mempermudah pembaca memahami isi daritugasakhir ini. Dalam penjelasan sistematika penulisan tugas akhir ini adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, ruang lingkup dan sistematika penulisan mengenai Perancangan *Website E-commerce* Pada Toko Omuda Watch

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan tentang konsep dasar *web* dan teori pendukung.

BAB III PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang analisa kebutuhan, perancangan perangkat lunak yang terdiri dari rancangan antar muka, basis data, spesifikasi *file*, rancangan struktur navigasi sampai implementasi dan 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 yang baik.

