

BAB 1 **PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang

Di era kemajuan teknologi yang sangat pesat saat ini semua terasa mudah karena serba online. Misalnya belanja online, siapa sih yang gak suka belanja online terutama orang Indonesia yang suka berbelanja. Berbelanja online merupakan suatu kebutuhan penting manusia. Belanja Online atau biasa disebut dengan online shop mampu memberikan dampak positif tapi juga ada dampak negative dan menjadi media informasi dan komunikasi antara penjual dan konsumen atau pelanggan.

E-Commerce adalah model bisnis yang dijalankan melalui internet yang memungkinkan individu maupun perusahaan melakukan transaksi menjual barang ataupun membeli barang tanpa ada batasan wilayah. E-Commerce jadi salah satu cara dimana saat pandemi ini kita jadi jarang keluar rumah untuk membeli barang atau sesuatu, jadi dengan adanya belanja online atau online kita cukup pesan dari rumah dan barang bisa datang kepada kita (pembeli)

Online Shop Kingpolishes merupakan toko online yang menyediakan kebutuhan pengkilap kendaraan mobil ataupun motor. Sistem penjualan di Kingpolishes saat ini sudah melalui online yaitu dengan market place seperti (Shopee, Lazada, Tokopedia, dll). Untuk Promosi Produk di Kingpolishes menggunakan Facebook Marketplace, Instagram dan konten TikTok. Kingpolishes merupakan online shop yang menerapkan model Bisnis (*Bussines to Customer*) akan tetapi belum menggunakan system penjualan berbasis website atau e-commerce yaitu dimana masih menggunakan tulisan tangan untuk merekap data transaksi dan ketersediaan stock dan informasi lain. Dengan adanya website ini mampu membantu untuk meningkatkan kebutuhan data informasi kepada owner dan calon pembeli (customer) untuk melakukan pertukaran data dan informasi dengan lebih baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah Bagaimana Membangun Website E-Commerce untuk Kingpolishes Magelang?

1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini, maka perlu di lakukan pembatasan masalah. Batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di Kingpolishes Magelang.
2. Proses bisnis yang diterapkan didalam web e-commerce adalah sesuai dengan kondisi yang ada di Kingpolishes Magelang.
3. Hak akses yang terdapat dalam sistem web e-commerce Kingpolishes terbagi 2 bagian yaitu sisi admin dan user.
 - Fitur pada sisi admin adalah:
 - a. Akses menambah dan mengedit data pengguna
 - b. Akses membantu transaksi pengguna
 - c. Akses pengolahan data barang
 - Fitur pada sisi user adalah:
 - i. Akses melakukan transaksi jual beli
 - ii. Akses untuk komunikasi dengan admin
 - iii. Akses untuk melihat barang di beranda atau menu utama
 - iv. Akses pendaftaran untuk akun pengguna baru

4. Sistem dapat melakukan pendaftaran untuk akun pengguna baru
5. Sistem Web E-Commerce dibuat menggunakan Bahasa Pemrograman PHP 7, Database MySQL, Framework CodeIgniter 4, Bahasa Pemrograman Client-Side (HTML, CSS, Javascript) untuk User Interfacenya.

1.4 Tujuan Penelitian

- Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk Membuat Sistem Web e-Commerce untuk toko Kingpolishes Magelang.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi metode pengumpulan data dan pengembangan system

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Observasi

merupakan teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan

2. Studi Pustaka

yaitu teknik pengumpulan data dengan membaca buku, jurnal, internet sesuai dengan pembahasan ini

3. Wawancara

melakukan wawancara untuk memperoleh data yang diperlukan sesuai dengan masalah

1.5.2 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian yang dilakukan adalah :

1. Tahap Analisis

Tahap untuk memahami dan dokumentasi secara rinci, mengenai kebutuhan bisnis serta pengolahan suatu sistem baru. Dalam tahapan analisis diawali dengan melakukan kegiatan observasi pada data customer diplatform lain, serta target customer dan user yang akan menggunakan website tersebut.

2. Tahap Perancangan

Tahap perancangan secara rinci terhadap system yang baru yang akan diterapkan, bersama analisis yang telah dibuat perancangan sistem.perancangan ini meliputi perancangan UI, UML, Flowchart dan database

3. Tahap Implementasi

Mengimplementasikan rancangan yang ada ke dalam system informasi yang tepat menghasilkan sebuah aplikasi yang berguna untuk menyelesaikan masalah yang ada. Pengimplementasian menggunakan metode waterfall serta codeigniter sebagai framework utama.

4. Tahap Testing

Sebuah tahap uji coba dalam pembuatan sebuah sistem yang akan dijalankan. pengujian sistem ini menggunakan black box testing. pada penelitian ini pengujian blackbox testing kali ini menggunakan Equivalence Partitions, sebuah pengujian yang dilakukan berdasarkan form yang ada dan untuk melihat sistem apakah dapat berjalan dengan semestinya

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis ke dalam beberapa bab sebagai berikut

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori pendukung, temuan hasil penelitian sebelumnya, dan informasi lain nya yang relevan yang diperoleh dari berbagai referensi untuk dijadikan dasar melakukan pelaksanaan penyusunan skripsi ini

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Berisi tentang penguraian analisis pengembangan system meliputi analisis kelemahan, analisis kebutuhan system, analisis kebutuhan teknologi, analisis kelayakan dan rancangan system

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang implementasi rancangan system dan halaman website

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran-saran dari semua kegiatan pembuatan skripsi ini

