

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Internet merupakan suatu media yang sudah tidak asing dan memiliki banyak fungsi. Saat ini penggunaan internet yang menjurus kepada *cyberspace* terlihat akan mendominasi seluruh kegiatan diatas bumi dan secara umum akan berubah menjadi alat untuk persaingan antara perusahaan satu dengan yang lainnya.

Evolusi yang terjadi pada internet merupakan satu fenomena yang paling menarik dalam kemajuan teknologi yang terjadi sekarang. Satu aspek yang boleh dibilang utama dalam evolusi ini adalah munculnya *E-commerce (Electronic Commerce)* dalam lingkungan bisnis. *E-commerce* mengubah hampir semua kegiatan transaksi jual-beli sampai periklanannya. Dengan lahirnya *e-commerce* ini memudahkan konsumen untuk melakukan transaksi jual-beli dengan siapapun dan dimanapun.

OBLEM VAPE STORE merupakan suatu perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan vaporize. Produk yang dijual di Oblem Vape Store terdiri dari produk produk lokal Indonesia, dan produk *import* dari luar negeri. Produk-produk baru yang datang ke toko selalu di perbaharui setiap saat.

Sistem penjualan yang digunakan di *OBLEM VAPE STORE* sejak awal berdiri sampai saat ini masih menggunakan cara penjualan lama, yaitu dengan datang langsung ke toko atau datang ke acara pameran yang diikuti oleh *OBLEM*

VAPE STORE. Padahal toko ini sering menerima order dari pelanggan di luar daerah Wonosobo, sehingga untuk melayani pembelian dari luar daerah sedikit lebih merepotkan. Cara mengiklankan produk-produknya hanya mengandalkan media sosial seperti facebook, instagram, dan BBM, sehingga lingkup penjualannya kurang luas karena hanya berkembang di daerah sekitar dan orang-orang yang tergabung dalam media sosial *OBLEM VAPE STORE* saja.

Solusi yang tepat untuk mengembangkan bisnis penjualan di *OBLEM VAPE STORE* yaitu dengan *E-commerce*. *E-commerce* merupakan suatu transaksi jual beli yang dilakukan tanpa pertemuan langsung antara penjual dan pembeli. Transaksi ini dilakukan melalui internet dengan perantara sebuah website *E-commerce*. Keuntungan dengan adanya website *E-commerce* ini dapat memperluas cakupan penjualan produk *OBLEM VAPE STORE* karena orang dari manapun dapat melakukan pembelian di *OBLEM VAPE STORE* tanpa datang langsung ke toko. Keuntungan lain yaitu sebagai media promosi produk-produk terbaru dan kegiatan terbaru *OBLEM VAPE STORE* seperti keikutsertaan dalam sebuah pameran dll.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis membangun website *E-commerce* dengan harapan *OBLEM VAPE STORE* lebih di kenal dan produknya lebih diminati oleh konsumen. Dari penelitian ini penulis mengangkat judul **"ANALISIS DAN PERANCANGAN TOKO ON-LINE BERBASIS WEB PADA *OBLEM VAPE STORE*".**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dialami oleh toko *OBLEM VAPE STORE* dalam hal penjualan dan informasi, maka permasalahan yang akan dikaji yaitu “Bagaimana merancang website *E-commerce* yang memudahkan pelanggan melakukan transaksi?”.

1.3 Batasan Masalah

Website *E-commerce* merupakan media informasi dan transaksi jual-beli yang dilakukan secara *online*, namun pada penerapannya akan berbeda sesuai dengan permasalahan yang di hadapi. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka diberikan batasan masalah dalam pembuatan website ini, yaitu :

1. Sistem yang dibuat hanya sebagai media informasi kegiatan *OBLEM VAPE STORE* dan transaksi jual beli produk secara *online*.
2. Website ini dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML, PHP, CSS javascript, dan SQL.
3. Program yang digunakan untuk merancang website ini adalah Sublime Text, XAMPP, dan Bootstrap.
4. Pembayaran dilakukan melalui transfer ke nomor rekening *OBLEM VAPE STORE* yang telah dicantumkan di website, tidak menggunakan kartu kredit. Konfirmasi pembayaran dapat dilakukan melalui website.
5. Pengiriman hanya menggunakan jasa ekspedisi JNE.
6. Pengiriman barang hanya ke kota-kota besar di Indonesia.
7. Pada perancangan sistem ini tidak termasuk laporan keuangan per periode apapun.

8. Sistem hanya bisa menjangkau beberapa wilayah pengiriman di beberapa kota dikarenakan penulis menggunakan API yang tidak berbayar.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang di hadapi *OBLEM VAPE STORE*, maka maksud dari penelitian ini adalah membangun website *E-commerce* di *OBLEM VAPE STORE*. Adapun tujuan dari pembangunan website *E-commerce* ini adalah :

1. Membuat website sebagai media informasi dan penjualan di toko *OBLEM VAPE STORE*.
2. Memudahkan pelanggan dan rekan *OBLEM VAPE STORE* mendapatkan informasi produk baru dan kegiatan *OBLEM VAPE STORE*, serta melakukan transaksi dengan *OBLEM VAPE STORE*.
3. Memperluas area pemasaran untuk menambah jumlah pelanggan.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian sangat diperlukan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam melakukan penelitian, yaitu untuk menemukan masalah dan menyelesaikan masalah. Adapun penulis dalam hal ini menggunakan metode penelitian sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode ini digunakan untuk membantu mendapatkan data-data yang diperlukan serta informasi mengenai masalah yang dihadapi untuk selanjutnya di analisis. Penulis dalam hal pengumpulan data menggunakan metode :

1.5.1.1 Observasi

Dalam metode observasi penulis melakukan pengamatan langsung di toko *OBLEM VAPE STORE* untuk melihat masalah yang dihadapi untuk mengetahui sistem yang dibutuhkan.

1.5.1.2 Wawancara

Dalam metode ini penulis melakukan tanya jawab seputar toko *OBLEM VAPE STORE* dengan pemiliknya dan beberapa pelanggan untuk mengetahui sistem yang diinginkan.

1.5.1.3 Studi Pustaka

yaitu dengan melakukan pengumpulan bahan-bahan yang berkaitan dengan judul skripsi penulis melalui buku-buku perpustakaan dan mencari referensi berkaitan dengan desain, perancangan dan pemrograman website di internet.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis digunakan untuk mengetahui kelemahan sistem lama dan kebutuhan sistem baru yang akan dibuat. Dalam penelitian ini penulis melakukan pengamatan kegiatan transaksi pada objek dan akan menggunakan metode analisis PIECES.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode ini digunakan penulis untuk membuat rancangan sistem baru yang mencakup perancangan basis data dan pemodelan sistem dengan UML (*Unified Modeling Language*) dalam menyelesaikan permasalahan yang ada.

1.5.4 Metode Pengembangan

Dalam metode pengembangan penulis akan memaparkan tahap-tahap dalam pembuatan sistem baru, mulai dari pembuatan database, pembuatan interface, dan pembuatan koneksi antar database.

1.5.5 Metode Testing

Metode ini digunakan untuk menguji coba sistem yang telah dibuat agar sesuai dengan keinginan dan kebutuhan yang diperlukan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan *black box testing*.

1.6 Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan penelitian ini diuraikan dalam beberapa bab dan sub bab yang tersusun sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang landasan teori yang menjadi dasar pengetahuan untuk perancangan dan pembuatan website e-commerce serta teori yang berhubungan dengan pemrograman internet.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisa sistem manual yang sudah ada dan gambaran sistem baru yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang implementasi sistem baru, serta menguraikan pembahasan dan analisa program baru yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan serta saran di dapat selama proses penelitian.

