

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Distro Lombok Ethnic adalah sebuah badan usaha dagang yang bergerak di bidang penjualan kaos distro. Distro Lombok Ethnic yang beralamatkan di Jl. Saleh Sungkar no 11 Ampenan, Mataram NTB. Berdiri sejak tahun 2016 dan sudah melayani penjualan Kaos Distro secara konvensional. Pada sistem yang berjalan saat ini jika ingin memesan pelanggan harus datang secara langsung ke Distro Lombok Ethnic.

E-Commerce adalah sebuah sistem jual beli yang bersifat online, dimana seorang pembeli tidak perlu selalu datang ke suatu toko ataupun perusahaan untuk membeli suatu barang. Saat ini *E-Commerce* merupakan salah satu alternatif pilihan untuk sebuah perusahaan yang khususnya bergerak dibidang wiraswasta sebagai media informasi yang memudahkan adanya interaksi antara penjual dan pembeli tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Dengan dukungan oleh perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih dan mudah didapat, perkembangan *E-commerce* semakin bertambah dan semakin diminati.

Pada saat ini di Distro Lombok Ethnic belum sama sekali memiliki media informasi seperti halnya website untuk media promosi maka dari itu penulis tertarik untuk membuat website *E-Commerce* untuk Distro Lombok Ethnic sehingga nantinya diharapkan usaha ini akan bisa lebih berkembang lagi. Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis tertarik untuk menulis laporan skripsi dengan mengambil judul **“Rancang Bangun Website *E-Commerce* pada Distro Lombok Ethnic”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka yang menjadi rumusan adalah: membantu dalam pengolahan data penjualan dan

mempermudah pemilik toko untuk mencetak data laporan serta dapat melihat daftar pemesanan produk yang telah dipesan oleh pembeli.?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka perlu dibuat suatu batasan masalah dalam penulisan skripsi ini antara lain:

1. Website yang akan dibuat memberikan informasi profil toko online Distro Lombok Ethnic, Informasi produk, Info transaksi pembelian, dan cara atau proses pembelian
2. *Website* Distro Lombok Ethnic menggunakan PHP untuk bahasa pemrogramannya, MySQL sebagai *database*, Sublime Text 3 sebagai *web editor*, Apache sebagai *web server* dan *database server* serta Google Chrome sebagai *web browser*.
3. Tidak membahas mengenai sistem keamanan *website*
4. Dalam sistem ini tidak membahas mengenai SEO atau *search engine optimization*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat *website* Toko online Distro Lombok Ethnic yang memiliki fitur-fitur sebagai berikut :

1. *Website* dapat menampilkan data produk
2. Menampilkan informasi pembelian tiap pelanggan
3. Login pelanggan

Manfaat yang ingin diperoleh dari kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kinerja pelayanan terhadap para pembeli secara online.
2. Diharapkan bisa membantu admin dalam mengelola penjualan maupun transaksi secara online.
3. Serta diharapkan bisa memaksimalkan penjualan kaos lombok ethnic secara online.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam penyusunan skripsi ini, penulis mengumpulkan data menggunakan beberapa langkah – langkah yang diambil adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Tahap ini berhubungan dengan pencarian data agar mudah melakukan analisa pada tahap berikutnya, teknik pengumpulan data yang dipilih dalam penelitian ini adalah metode observasi, metode wawancara, dan kepustakaan.

1.5.1.1 Metode Observasi

Dalam metode ini penulis melakukan pengumpulan data dengan cara mengamati proses-proses jual beli online secara langsung yang sudah banyak terjadi diforum jual beli *online* maupun toko *online*.

1.5.1.2 Metode Wawancara

Metode dengan melakukan wawancara dengan pihak terkait dalam bidang tertentu untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan. Dalam hal ini penulis melakukan wawancara kepada pemilik distro Lombok Ethnic. Kegiatan ini dibantu dengan daftar pertanyaan, sehingga diperoleh informasi yang diperlukan guna membantu dalam membuat sistem.

1.5.1.3 Kepustakaan

Mendapatkan data dari literatur seperti buku teori yang berkaitan dengan sistem informasi, bahasa pemrograman PHP, basis data dan lain-lain, naskah publikasi yang penelitiannya mirip dengan penelitian yang peneliti sedang bahas, dan jurnal yang berkaitan dengan sistem aplikasi e-commerce dan toko online sebagai referensi yang berhubungan dengan penjualan online atau e-commerce

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode siklus pengembangan sistem yang dipakai oleh penulis adalah System Development Life Cycle (SDLC). Tahapan-tahapan dalam metode SDLC adalah sebagai berikut ini:

1. Perencanaan Sistem (*System Planning*)

Kegiatan ini merupakan tahapan paling awal dalam siklus hidup sistem. Yang harus direncanakan itu adalah kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam membuat aplikasi e-commerce toko *online* distro Lombok Ethnic ini, baik itu perangkat keras, perangkat lunak, dan lain-lain, lalu sistem ini siapa saja yang akan membantu menyelesaikannya, seperti harus memiliki seorang analisis sistem, seorang *programmer*, dan lain-lain, dan biaya yang dibutuhkan dalam menyelesaikan sistem ini, baik itu biaya manfaat, biaya operasi, biaya proyek, dan sebagainya.

2. Analisis PIECES

Tahapan kedua ini penulis harus mengidentifikasi masalah apa saja yang dialami oleh distro Lombok Ethnic dalam bagian pengadministrasian. Setelah penulis mengetahui masalah apa saja yang dialami oleh distro Lombok Ethnic. Penulis harus membuat tabel

dalam mengidentifikasi kinerja sistem lama dengan sistem baru melalui analisis PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Service*) untuk mengetahui kinerja sistem keadministrasian tersebut.

3. Desain (*Design*)

Tahapan selanjutnya adalah desain. Ditahapan ini penulis harus membuat desain sistem (*system design*) dan desain *database*. Desain sistem yang digunakan penulis adalah *entity relationship diagram* (ERD), *flowchart*, dan *data flow diagram* (DFD). Sehingga penulis dapat merancang input, output, dan antar muka sistem informasi administrasi yang akan dibuat oleh penulis. Sedangkan untuk desain *database* penulis akan menggunakan desain tabel dan relasi tabel.

4. Penulisan Program atau Pengkodean (*Coding*)

Pada tahapan ini akan menterjemahkan hasil proses perancangan dari desain menjadi sebuah bentuk program komputer yang dimengerti oleh mesin komputer. Penulis akan mengimplementasikan hasil rancangan atau desain ke dalam bahasa pemrograman PHP dan database yang digunakan MySQL dengan bantuan seorang *programmer*.

5. Uji Coba Program (*Testing*)

Pada tahapan ini penulis melakukan testing melalui dua cara, yaitu *white box* dan *black box*. Untuk pengujian *white box* ini dilakukan pengecekan terhadap detail perancangan, menggunakan struktur kontrol dari desain program secara procedural untuk membagi pengujian ke dalam beberapa kasus pengujian. Sehingga meminimalisirkan kesalahan dalam logika pemrograman dan ketikan

dalam bahasa program yang case sensitive. Setelah itu dilakukan pengujian black box dengan menguji data dan memeriksa fungsionalnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun penulisan skripsi ini dibagi dalam lima bab, yang mana antara satu bab dan lainnya saling berkaitan dan saling melengkapi, berikut adalah sistematika penulisannya.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan di bahas yang berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah, manfaat dari penitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan konsep dasar penyusunan sistem informasi, langkah-langkah pengembangannya, macam-macam struktur aplikasi dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem yang dibuat, indentifikasi masalah-masalah serta kelayakan sistem yang akan dibangun. Dan tinjauan umum pada objek yang dituju.

BAB IV IMPLEMENTASI

Pada bab ini berisikan perancangan sistem dan implementasinya. Perancangan sistem menggunakan sistem UML. Implementasi menggunakan MySQL, yang merupakan Database Management System dan bahasa pemrograman PHP.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari uraian dan pembahasan yang ada dalam bab-bab sebelumnya serta saran-saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk mengembangkan program aplikasi selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

