

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Toko laptop Trendster merupakan jenis usaha yang bergerak dalam bidang penjualan laptop. Toko laptop Trendster mempunyai toko yang terletak di Jl. Seturan I No.238, Yogyakarta. Toko laptop Trendster menjual beraneka merk laptop.

Pada saat ini persaingan dalam bisnis *online* semakin ketat, keberadaan informasi menjadi sangat penting. Demikian halnya dengan Toko laptop Trendster yang berdomisili di Yogyakarta, membutuhkan suatu website untuk memberikan kenyamanan dan kemudahan kepada pelanggan dalam proses pembelian produk. Selama ini pihak Toko laptop Trendster masih melakukan bisnis jual beli dengan cara konvensional yaitu penyebaran brosur dan menjual produk hanya di sekitar toko saja. Jika pembeli yang ingin membeli suatu barang maka harus datang langsung ke toko. Hal inilah yang menyebabkan jangkauan pasar yang didapat kurang maksimal. Selain itu, Pencatatan data produk dan data transaksi masih dilakukan secara manual yaitu dicatat/rekap pada buku. Pencatatan pada buku ini menyebabkan pencarian data membutuhkan waktu yang cukup lama dan rentan akan hilangnya data-data.

Berdasarkan permasalahan tersebut diatas maka dilakukan penelitian untuk membuat "Perancangan dan Pembangunan Aplikasi *E-Commerce* Berbasis Web Pada

Toko Laptop Trendster” yang dapat memasarkan produk secara *online* dan mengatur data pembayaran pelanggan. Fungsi utama *website* ini adalah sebagai media penjualan secara *online* untuk mempermudah pembeli untuk melakukan pemesanan dan mempermudah pihak Toko laptop Trendster dalam mengolah data transaksi penjualan serta stok produk. Pelanggan dapat memperoleh informasi mengenai detail produk yang diinginkan. Sistem *e-commerce* ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman web yaitu PHP dan MySQL sebagai *database*. Sistem *e-commerce* ini juga dilengkapi dengan fitur katalog produk, stok produk, keranjang belanja, *update* status pemesanan dan laporan transaksi penjualan.



### 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu Bagaimana cara membangun sebuah website *e-commerce* untuk meningkatkan penjualan produk dan sebagai media promosi yang berbasis web secara *online*.

### 1.3. Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan dan informasi yang diperlukan, maka penulis memberikan batasan masalah agar tidak menyimpang dari permasalahan yang dimaksud dan dapat mencapai sasaran yang diharapkan, yaitu pada beberapa hal sebagai berikut:

1. Sistem yang dibuat adalah sistem *e-commerce* pada Toko laptop Trendster yang di dalamnya adalah pembeli dapat melakukan pembelian produk secara online.
2. Sistem pembayaran dilakukan secara tunai, transfer lewat rekening bank, atau cara lain yang tidak melalui *website* yang dibuat.
3. Transaksi *online* yang diberikan dari sistem tersebut hanya untuk pengolahan data penjualan.

### 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah website *e-commerce* berbasis web pada toko laptop Trendster untuk memperluas pemasaran dan meningkatkan penjualan produk.

### 1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam pelaksanaan penelitian ini adalah:

1. Mempermudah dalam pengelolaan data penjualan

2. Dapat memperluas pemasaran.
3. Mempermudah calon pembeli dalam melakukan transaksi.

#### 1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penulisan laporan analisis dan desain sistem informasi penjualan pada toko laptop Trendster adalah sebagai berikut:

##### 1. Pengumpulan Data

###### a. Kepustakaan

Teknik pengumpulan data yang dikumpulkan bersumber dari literatur (buku-buku yang mendukung) untuk mendapatkan konsep teori mengenai masalah yang diteliti.

###### b. Observasi

Teknik pengumpulan data dimana penulis mengadakan pengamatan langsung dan menganalisa sistem informasi yang sedang berjalan pada objek yang diteliti untuk memperoleh informasi tambahan yang dijadikan bahan penelitian.

###### c. Wawancara

Yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung kepada pihak yang diberikan wewenang untuk menjawab suatu pertanyaan dan memperoleh keterangan yang dibutuhkan.

##### 2. Analisis Sistem

Dalam tahapan ini dibuat analisa kebutuhan fungsional dan non fungsional untuk web yang akan dibangun.

### 3. Perancangan Sistem

Perancangan sistem dilakukan dengan membuat *flowchart* sistem, DFD (*Data Flow Diagram*) untuk menggambarkan aliran data dalam sistem dan normalisasi untuk menggambarkan keterhubungan antar entitasnya.

### 4. Pemodelan Sistem

Pemodelan Sistem yang dipakai pada penelitian adalah SDLC.

### 5. Pengkodean

Koding program dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL.

### 6. Pengujian

Metode yang dipakai dalam pengujian adalah *black box test* yang digunakan untuk menguji fungsionalitas dari fitur-fitur aplikasi.

## 1.7. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi yang berjudul "Perancangan dan Pembangunan Aplikasi *E-Commerce* Berbasis Web Pada Toko Laptop Trendster" mempunyai sistematika penulisan sebagai berikut:

## BAB I PENDAHULUAN



Dalam bab ini penulis menguraikan hal-hal mendasar dari penulisan skripsi. Pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, objek penelitian, dan sistematika penulisan.

## BAB II LANDASAN TEORI

Bagian ini menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tools/software* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan sistem atau untuk keperluan penelitian.

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, uraian sistem manual dari sistem yang diteliti pada objek penelitian serta menjelaskan konsep kegiatan analisis dan tujuan langkah analisis yang dilakukan terhadap sistem yang diteliti.

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan tentang hasil uji coba sistem, uji coba program, cara menggunakan program yang telah dibuat, memelihara sistem dan menguraikan pembahasan program dan analisis dari program yang dibuat.

## BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari keseluruhan pembahasan pada bab-bab sebelumnya. Kesimpulan yang diperoleh merupakan jawaban-jawaban yang menjadi pokok permasalahan dalam rumusan masalah. Saran yang diberikan merupakan manifestasi dari penulis yang tidak terlepas dari ruang lingkup penelitian.

