

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin pesat dari waktu ke waktu membuat segala sesuatunya menjadi praktis dan mudah, salah satu contohnya adalah Internet. Internet merupakan salah satu perkembangan teknologi yang dapat di ambil sebagai contoh betapa pesatnya perkembangan teknologi saat ini. Banyak dari kita mengetahui tentang internet, mulai dari proses penyampaian informasi, transaksi jual dan beli, atau pun penyampaian jasa pelayanan. Menjamurnya Toko *Online* adalah bukti betapa masyarakat lebih suka untuk melakukan transaksi jual beli secara *Online*. CV. Panda Vapor Yogyakarta adalah salah satu yang menggunakan media *Online* sebagai sarana mempromosikan barangnya. Namun saat ini CV. Panda Vapor Yogyakarta awalnya hanya menggunakan Media sosial seperti *Facebook* dan *Intagram* sebagai media dalam mempromosikan produknya dan belum menggunakan aplikasi *Website* sebagai sarana promosinya.

Website merupakan halaman informasi yang disediakan agar dapat mengakses dan diakses dari seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan Internet. Di dalam halaman informasi ini kita dapat meletakkan informasi apa saja yang kita butuhkan. Sebagai contohnya yaitu Toko *Online*, dimana kita dapat mempromosikan barang atau informasi perusahaan sebagai media promosi ataupun proses transaksi atau yang lebih di kenal dengan sebutan *E-commerce* (*electronic commerce*). *E-commerce* mengubah hampir semua fungsi bisnis area dan setiap kegiatan, mulai dari transaksi jual belinya sampai periklanan. Dengan

lahirnya *E-commerce* ini memudahkan kita sebagai konsumen untuk dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang langsung ke tempatnya.

CV. Panda Vapor Yogyakarta berdiri pada tahun 2016, merupakan bisnis penjualan keperluan dan kebutuhan peralatan *vaporizer*, mencakup *liquid*, *MOD*, *atomizer*, baterai kapas, kawat dan lain sebagainya. Proses penjualannya yaitu mempromosikan barang-barang keperluan dan peralatan *vaporizer* kepada konsumen dengan varian yang berbeda-beda.

Dalam melakukan kegiatannya saat ini Panda Vapor masih menggunakan proses transaksi penjualan di tempat. Konsumen masih diharuskan datang ke lokasi dimana Panda Vapor berada untuk melihat dan memilih barang dan melakukan proses transaksi di sana. Tentunya ini membutuhkan waktu yang lama dan kurang efisien bagi sebagian orang.

Dengan adanya masalah tersebut maka dibutuhkan kehadiran sebuah *website*. Hal ini sangat penting karena keberadaan suatu *website* dapat mempermudah produsen untuk melakukan penyampaian promosi atau transaksi kapan dan dimana saja. Suatu *website* akan menjelaskan bagaimana proses perusahaan dalam melakukan kegiatannya sehingga waktu pemesanan dan waktu yang dibutuhkan untuk mengirimkan pesanan hingga sampai kepada pelanggan yang mememesannya. Tidak hanya itu saja, kehadiran suatu *website* dapat memperluas jangkauan pemasaran, sehingga produk dan pemasarannya dapat di jangkau secara luas.

Berdasarkan masalah tersebut maka dibutuhkan sebuah program aplikasi yang lebih mendukung dalam melakukan proses pemasaran dan pemesanan produk pada CV. Panda Vapor Yogyakarta untuk di jadikan bahan Penelitian Usulan Penelitian dengan judul : **“Perancangan Sistem Informasi E-commerce Berbasis Website Pada CV. Panda Vapor Yogyakarta”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan Peneliti, diperlukan media informasi pemesanan dan pemasaran pada CV. Panda Vapor Yogyakarta. Maka dari itu Peneliti mencoba untuk mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Tidak ada media informasi pemasaran dan penjualan yang komunikatif dan informatif untuk menjelaskan secara detail produk-produk yang ada di CV. Panda Vapor Yogyakarta.
2. Belum memiliki sistem penjualan secara *online* sehingga kurang bisa bertahan dalam persaingan dengan toko lain.
3. Belum tersedia media informasi yang dapat memudahkan pemesanan oleh konsumen terhadap produk yang dijual.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diajukan, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat sistem pemesanan dan penjualan yang komunikatif dan informatif untuk CV. Panda Vapor Yogyakarta?

2. Bagaimana merancang media informasi penjualan online berbasis web pada CV. Panda Vapor Yogyakarta?
3. Bagaimana pengujian media informasi pemesanan berbasis web pada CV. Panda Vapor Yogyakarta untuk memudahkan konsumen?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan-tujuan yang ingin dicapai peneliti dalam penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Sarjana di Universitas "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Mempermudah konsumen untuk melakukan pemesanan di CV. Panda Vapor Yogyakarta.
3. Lebih memperluas area pemasaran sehingga menambah jumlah konsumen.
4. Media informasi penjualan produk akan lebih komunikatif dan informatif untuk promosi produk secara detail.
5. Menerapkan ilmu dan teori selama mengikuti pendidikan secara nyata guna membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia yang nyata.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi Mahasiswa
 - a. Untuk mendapatkan pengalaman praktek lapangan, penelitian merupakan ilmu yang dapat di dapat dari bangku kuliah.

- b. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan berpikir dan pengalaman dalam menyelesaikan suatu masalah.
 - c. Mengukur sejauh mana pemahaman dan kemampuan Peneliti dalam menganalisis masalah yang dihadapi serta kemampuan yang telah didapatnya di bangku kuliah.
2. Manfaat Bagi Pembaca
- a. Dapat digunakan sebagai contoh atau referensi dalam penyusunan Tugas Akhir

1.6 Batasan Masalah

Permasalahan yang tercakup tidak berkembang terlalu jauh atau menyimpang terlalu jauh dari tujuannya dan tidak mengurangi efektifitas pemecahannya. Maka Peneliti melakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Sistem informasi yang dibuat hanya meliputi sistem pemesanan dan penjualan produk pada CV. Panda Vapor Yogyakarta.
2. Pembayaran transaksi dilakukan secara *offline*, dimana pembeli melakukan transfer uang secara manual ke tempat yang telah disediakan.
3. Jangkauan penjualan produk hanya melayani pembelian yang berada di wilayah sekitarnya.
4. Pada perancangan sistem pemesanan dan penjualan ini, tidak dibahas tentang laporan keuangan per periode apapun.

1.7 Metodologi Penelitian

Tahapan yang dilakukan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1.7.1 Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang benar-benar akurat dan relevan maka peneliti mengumpulkan data dengan cara:

1. Tinjauan Pustaka, yaitu mempelajari mengenai bahasa pemrograman, cara-cara membuat *database*, serta langkah pembuatan *website* melalui buku, jurnal di internet, maupun modul-modul kuliah.
2. Wawancara, yaitu metode penelitian untuk mengumpulkan dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan narasumber yang berhubungan dengan objek penelitian. Dalam hal ini Peneliti mengumpulkan data lokasi, nama tempat yang dituju, dan kontak pemilik tempat penting yang dapat dihubungi.

1.7.2 Metode Pengembangan Sistem

Disini peneliti menggunakan metode *waterfall*, yang mana metode yang digunakan menggunakan pendekatan pada perkembangan perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial yang mulai pada tingkatan dan kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan.

1.7.3 Metode Analisis

Metode yang digunakan peneliti untuk melakukan analisis sistem ini yaitu dengan menggunakan metode SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*). Sehingga peneliti dapat dengan mudah mengevaluasi apa saja yang

diperlukan untuk membangun *website* ini agar dapat memberi solusi terkait masalah yang dihadapi.

1.7.4 Metode Perancangan

Perancangan (*designing*) adalah tahapan penerjemah dari perancangan dari keperluan data yang telah dikumpulkan atau penggambaran *website* yang akan dibangun. Proses – proses yang dilakukan dalam tahapan perancangan ini terdiri dari :

1. *Physical design* mencakup perancangan antar muka (*interface*) yang menggambarkan tampilan dari suatu program dan juga tampilan suatu aplikasi yang mampu berinteraksi dengan dirinya sendiri, sehingga sistem aplikasi perangkat lunak tersebut dapat berinteraksi dengan *user* yang menggunakannya. Perusahaan *database* yang akan digunakan dalam pembuatan sistem aplikasi ini dengan menggunakan MySQL.
2. *Logical design* yang mencakup perancangan arsitektur yang menentukan hubungan diantara elemen – elemen struktur utama dari suatu program dengan metode perancangan antarmuka. UML dengan *use case, activity, diagram, class diagram, sequence diagram*. Dan perancangan *database* menggunakan *entitas relationship digram* (ERD).

1.7.5 Pengimplementasian

Implementasi hasil perancangan yaitu pengkodean dengan menggunakan bahasa yang telah di tetapkan.

1.8 Sistematika Penelitian

Laporan ini akan disusun secara sistematis ke dalam lima bab. Masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian serta sistematika Penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini dibahas tentang teori-teori yang menjadi dasar pengetahuan dalam menyusun laporan untuk membangun Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Website Pada CV. Panda Vapor Yogyakarta.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini diuraikan mengenai analisa sistem yang sudah ada sebelumnya dan sistem yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menguraikan tentang perancangan sistem yang mencakup perancangan basis data, pemodelan dan implementasi hasil desain pada bab empat dan penyesuaian kebutuhan sistem agar sistem berjalan dengan optimal.

BAB V PENUTUP

Bab V berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penyusunan laporan Tugas Akhir yang telah disusun untuk pengembangan lebih lanjut.

