

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

*E-Commerce* didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer, jaringan yang digunakan adalah internet. Dengan aksesnya yang mudah membuat internet dapat dijangkau oleh berbagai macam kalangan, khususnya kalangan menengah ke atas. Kemudahan ini tidak disia-siakan para pengguna layanan internet terkhususnya pihak yang berkecimpung dalam perdagangan.

Silaturahmi Book Store adalah toko buku yang cukup terkenal di kabupaten curup kota. Silaturahmi *Book Store* didirikan sejak tahun 2015. Silaturahmi *Book Store* telah memiliki banyak pelanggan baik dalam maupun luar kota. Namun dalam pemasaran produknya Silaturahmi *Book Store* masih mengalami kesulitan dalam menawarkan produk Silaturahmi *Book Store* yang akan dijual, serta kesulitan dalam memberikan informasi mengenai produk terbaru. Sehingga omset didapat diluar target yang diinginkan.

Dari beberapa permasalahan dan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka terbentuklah topik skripsi untuk memecahkan 2 permasalahan diatas dengan judul “ Perancangan Aplikasi *E Commerce* Berbasis Web Pada Silaturahmi *Book Store*”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas penulis merumuskan masalah Bagaimana merancang Aplikasi *E Commerce* Berbasis Web Pada Silaturahmi *Book Store* yang dapat membantu Silaturahmi *Book Store* untuk mencapai target penjualan?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pengembangan sistem informasi penjualan berbasis *web* pada Silaturahmi *Book Store*, diantaranya:

1. Data yang diolah antara lain : data admin, data provinsi, data kategori, data barang, data pelanggan dan data penjualan.
2. Laporan yang dihasilkan antara lain : laporan provinsi, laporan kategori, laporan barang, laporan pelanggan, laporan transaksi penjualan per periode dan laporan penjualan per tanggal.

## 1.4 Tujuan Penelitian

1. Dapat menghasilkan suatu rancangan Sistem Informasi berbasis *web* untuk membantu media promosi produk Silaturahmi *Book Store* sebagai media promosi.
2. Dapat meningkatkan omset penjualan Silaturahmi *Book Store* dengan adanya aplikasi *e-commerce* berbasis *web* ini.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat Antara Lain:

a. Bagi Silaturahmi *Book Store*

- a. Dapat membantu pihak Silaturahmi *Book Store* untuk mencapai target penjualan.
- b. Sebagai salah satu alternative dalam menyampaikan dan memberikan informasi kepada konsumen secara cepat.
- c. Mempersingkat waktu pengambilan keputusan bisnis dengan adanya laporan yang tepat dan akurat.

b. Bagi Penulis

Penelitian ini memberikan pengalaman yang sangat berharga dalam membandingkan antara ilmu pengetahuan yang diperoleh selama kuliah maupun dilapangan dengan menerapkan langsung pada kehidupan masyarakat, selain itu penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan baru bagi penulis khususnya dalam bidang *E Commerce* berbasis *web* ini.

c. Bagi Pembaca

1. Sebagai bacaan untuk menambah Ilmu pengetahuan tentang aplikasi *e-commerce* Berbasis *Web*.
2. Sebagai Referensi atau Panduan bagi peneliti lain tentang pembuatan aplikasi *e-commerce* berbasis *web* dan diharapkan dapat mengembangkan dan memperbaiki kekurangan yang ada pada skripsi ini.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang dipergunakan untuk memperoleh data yang akan digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah :

### 1. Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku, catatan-catatan dan dokumentasi tertulis lainnya yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas.

### 2. Studi Lapangan

Yaitu metode pengumpulan data melalui tinjauan langsung ke obyek penelitian, dengan cara :

#### 1. Observasi

Yaitu dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data dengan melihat secara langsung proses penjualannya *Silaturahmi Book Store*.

#### 2. Wawancara

Yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mewawancarai langsung pembeli /pengunjung *Silaturahmi Book Store*.

### 3. Perancangan Perangkat Lunak

Yaitu metode rekayasa perangkat lunak yang dilakukan dengan cara :

#### 1. Metode Analisis

Menganalisa permasalahan-permasalahan yang ada, sebagai dasar dalam membangun aplikasi *E commerce*. Dalam pembuatan skripsi ini penulis menggunakan analisis SWOT. Analisis SWOT adalah

metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) dalam suatu proyek atau suatu spekulasi bisnis.

## 2. Metode Perancangan

Dari permasalahan yang ada, kemudian dirancang sebuah Aplikasi *E commerce* yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut. Penulis menggunakan *flowchart* diagram, DFD (*Data Flow Diagram*), Model normalisasi untuk mendapatkan data yang ideal dan relasi antar table.

## 3. Implementasi

Setelah dirancang, maka rancangan ini diimplementasikan ke dalam aplikasi *e commerce* yang dapat menghasilkan sebuah aplikasi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah yang ada.

## 4. Pengujian terhadap Sistem informasi yang dibuat.

Aplikasi *E commerce* yang sudah jadi harus diuji terlebih dahulu apakah layak digunakan atau tidak. Jika tidak terdapat kesalahan pada perangkat lunak tersebut dan dapat berjalan sesuai dengan perancangan sistem yang ada, maka perangkat lunak yang dibuat sudah berhasil dengan baik dan layak untuk digunakan. Didalam proses pengujiannya penulis menggunakan metode *black box testing* dan *white box testing*.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan Skripsi ini secara garis besar dibagi menjadi 5 bab yaitu sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

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

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menerangkan tentang teori-teori yang menjadi dasar pengetahuan yang digunakan dalam penyusunan laporan skripsi yang disesuaikan dengan permasalahan.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi gambaran obyek atau tinjauan umum pada perusahaan yang dituju dan konsep perancangan sistem.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini memberikan penjelasan tentang, cara-cara memproduksi sistem, pengetestan sistem, penggunaan sistem, dan pemeliharaan sistem.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran..

### **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka berisi referensi-referensi yang digunakan pembuatan sistem informasi