

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

*E-commerce* atau bisa disebut perdagangan elektronik atau e-dagang adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui internet atau jaringan komputer. Seluruh komponen yang ada dalam perdagangan diaplikasikan ke dalam *e-commerce* seperti *customer service*, layanan produk, cara pembayaran, dan cara promosi. Perkembangan internet yang semakin maju merupakan salah satu faktor pendorong berkembangnya *e-commerce*. Internet merupakan salah satu jaringan global yang menghubungkan jaringan computer diseluruh dunia, sehingga memungkinkan terjalinnya komunikasi dan interaksi antara satu sama lain.

Monggo Drink Thai Tea adalah kedai minuman yang terletak di Jl. Kapten Mulyadi, Jungke Karanganyar. Kedai minuman ini mempunyai berbagai jenis minuman dan makanan yang ditawarkan. Pemesanan makanan atau minuman hanya bisa dilakukan di kedai minuman saja, hal ini menimbulkan permasalahan yaitu pelanggan datang secara langsung ke kedai minuman, terkadang setelah sampai ke tempat kedai minuman stoknya tidak ada atau habis. hal ini membuat pelanggan kecewa dan sering kali tidak jadi membeli. Berdasarkan data penelitian dalam 1 minggu ada 18 pelanggan kecewa karena stok habis.

Pada penelitian ini akan dirancang suatu sistem yang memungkinkan para konsumen dapat melihat dan dapat mengakses atau melakukan transaksi melalui *website* tanpa harus datang ke kedai minuman. Adanya *website* ini konsumen senantiasa dapat bergerak dalam aktifitas sehari-hari yang padat tanpa harus datang ke kedai untuk memesan minuman.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dalam penulisan Tugas Akhir ini mengambil judul “*E-Commerce* Myshop Berbasis *Website* Pada Monggo Drink Thai Tea”.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana membuat *e-commerce* myshop berbasis *website* pada Monggo Drink Thai Tea?”.

## 1.3 Batasan Masalah

Dari uraian latar belakang dan perumusan masalah, maka batasan masalah adalah sebagai berikut

1. Pembuatan aplikasi ini hanya untuk menyajikan pelayanan penawaran produk sekaligus pemesanan.
2. Pengelolaan aplikasi hanya sebatas laporan penjualan, stok dan transaksi.

## 1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun *e-commerce* berbasis *website* pada Monggo Drink Thai Tea.

### 1.4.2 Manfaat

Manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini sebagai berikut :

#### a. Bagi Penulis

Dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat dari bangku perkuliahan untuk dapat membuat *e-commerce* berbasis *website* pada Monggo Drink Thai Tea.

#### b. Bagi Universitas Sahid Surakarta

Universitas dapat mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh di bangku kuliah sebagai bahan untuk evaluasi.

#### c. Bagi Masyarakat

Masyarakat dapat dengan mudah memesan makanan atau minuman, melihat menu apa saja yang tersedia dan bisa melihat apakah stok makanan atau minuman masih tersedia tanpa harus datang langsung.

#### d. Bagi Monggo Drink Thai Tea

Pemilik dapat mempromosikan produk makanan dan minuman secara luas dan memudahkan pelanggan untuk mengetahui menu apa saja yang tersedia.

## 1.5 Metodologi Penelitian

Dalam penulisan tugas akhir ini diperlukan metode atau tata cara agar apa yang diinginkan dapat tercapai. Adapun metode dalam penulisan tugas akhir ini antara lain:

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1. Observasi

Observasi atau pengamatan yang dilakukan pada penelitian ini dengan mengumpulkan data/fakta dan informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan *e-commerce* myshop berbasis *website*.

#### 2. Wawancara

Wawancara yang dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem yaitu wawancara kepada pihak yang terlibat yaitu Agus Nugroho pemilik Monggo Drink Thai Tea.

#### 3. Studi literatur

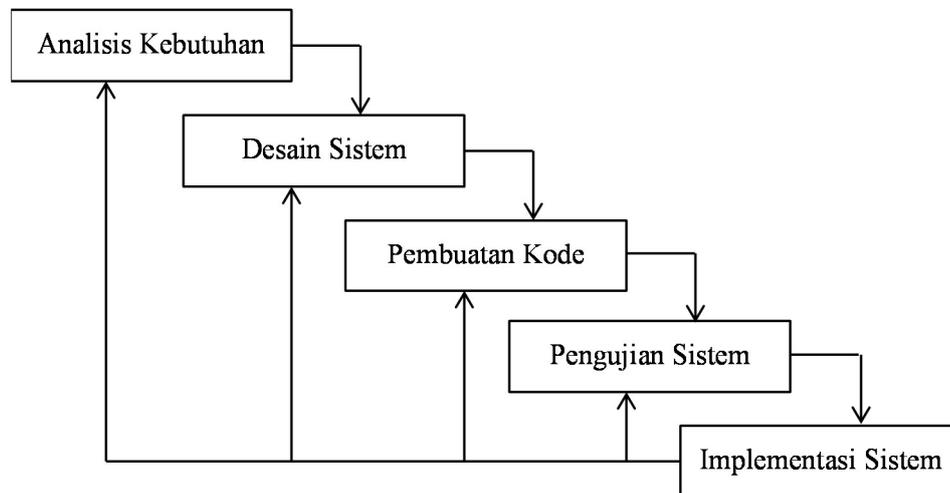
Pada tahap ini, yang dilakukan adalah dengan membaca literatur yang ada dan mencari literatur tambahan yang dibutuhkan dalam pendalaman materi terhadap konsep beserta teori, *database*, dan *PHP programming*.

### 1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *waterfall*. Metode ini merupakan metode yang sering digunakan oleh penganalisa sistem pada umumnya. Inti dari metode *waterfall* adalah pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linier. Jadi jika langkah satu belum dikerjakan maka tidak akan bisa melakukan pengerjaan langkah 2, 3 dan seterusnya. Secara garis besar metode *waterfall* mempunyai langkah-langkah sebagai berikut : Analisis, *Design*, *Code*, *Testing*, Penerapan, dan Pemeliharaan.

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2016), metode *waterfall* adalah model *Systems Development Life Cycle* (SDLC) yang paling sederhana, metode ini hanya cocok untuk pengembangan perangkat lunak dengan spesifikasi yang tidak berubah-ubah. Metode *waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean,

pengujian, dan tahap pendukung (*support*). Metode Pengembangan Sistem Metode *Waterfall* dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Metode Pengembangan Sistem Metode *Waterfall* (Rosa dan Shalahuddin, 2016).

Berikut merupakan cakupan aktivitas menggunakan pendekatan model *waterfall*:

1. Analisis kebutuhan

Sebelum sistem dibuat, diperlukan suatu analisis sebagai dasar untuk mengetahui kebutuhan sistem ke depannya. Analisis kebutuhan sistem terdiri dari analisis kebutuhan fungsional yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan fungsi sistem dan analisis kebutuhan *non fungsional* untuk mengetahui perangkat keras menggunakan computer intel Core i5 dan perangkat lunak yang dibutuhkan adalah *WINDOWS 10, XAMPP, MYSQL, DREAMWAYER CC*.

2. Desain sistem

Desain sistem adalah suatu langkah yang fokus pada pembuatan desain perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean dalam desain *interface* ini menggunakan UML, *Usecase Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, Component Diagram, Deployment Diagram*.

3. Pembuatan kode Pembuatan kode merupakan suatu tahap merealisasikan desain sistem. Hasil dari tahap ini adalah program komputer yang sesuai dengan desain yang telah dibuat dengan menggunakan *PHP* dan *MYSQL*.
4. Pengujian sistem  
Pengujian sistem bertujuan untuk mengetahui kelebihan, kelemahan serta mengetahui kelayakan suatu sistem untuk digunakan. Pengujian ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. Pengujian sistem pada penelitian ini menggunakan metode *webqual*.
5. Implementasi sistem  
Tahap implementasi ini berarti proses dari pembuatan sistem telah selesai dan sistem dapat digunakan oleh *user* untuk membantu menyelesaikan suatu pekerjaan. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *PHP* dan menggunakan *Database MYSQL*.

### 1.5.3 Sistematika Penulisan

Tujuan pembuatan sistematika penulisan laporan tugas akhir ini adalah untuk mempermudah penulisan laporan serta membuat analisa yang lebih terarah. Sistematika penulisan dalam pembuatan tugas akhir adalah sebagai berikut:

#### **Bab I           PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi Latar Belakang, Perumusan Masalah, Batasan Penulisan, Tujuan dan Manfaat Penulisan, Metodologi Penelitian, serta Sistematika Penulisan.

#### **Bab II          LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas mengenai tinjauan pustaka, kerangka berfikir serta landasan teori dan teori pendukung yang dibutuhkan dalam penelitian ini, seperti pengertian rancang bangun, organisasi, *e-commerce*, sistem informasi, analisis sistem, metode UML, *software* yang dibutuhkan dalam pembangunan sistem (*HTML, Database, MySQL, PHP, CSS, Bootstrap* dan *CodeIgniter*), dan metode pengembangan sistem dengan *waterfall*.

**Bab III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini penulis akan menjelaskan mengenai Analisis Sistem, Analisis Sistem yang berjalan saat ini, Analisis yang baru dalam pembuatan aplikasi *e-commerce* myshop berbasis *website* di Monggo Drink Thai Tea.

**Bab IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Pada bab ini menjelaskan tentang Implementasi Sistem, Pengujian aplikasi *e-commerce* myshop berbasis *website* di Monggo Drink Thai Tea.

**Bab V SIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini merupakan penutup yang di dalamnya berisi kesimpulan dan rangkuman dari pembahasan, serta berisi saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan pembuatan program aplikasi selanjutnya.