

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

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 komputer diseluruh dunia, sehingga memungkinkan terjalinnya komunikasi dan interaksi antara satu sama lain.

Toko Mascom merupakan toko komputer yang berada di Sukoharjo yang menyediakan *laptop*, komputer *desktop*, dan aksesoris komputer. Keberadaan Toko Mascom sudah cukup lama jika dibanding toko-toko komputer di sekitarnya.

Sistem penjualan *online* saat dewasa ini sangat penting untuk memperluas pemasaran. Toko Mascom saat ini tidak mempunyai sistem penjualan *online*. Tidak adanya sistem penjualan *online* mengharuskan konsumen datang sendiri ke toko dan melakukan pembayaran secara tunai. Hal ini menyulitkan para konsumen yang berada di luar kota Sukoharjo untuk membeli laptop di Toko Mascom karena mereka harus mengunjungi Toko Mascom. Selain itu dengan semakin pesatnya *e-commerce* juga merubah cara belanja konsumen, sehingga Toko Mascom juga harus mengikuti gaya hidup konsumen yang semakin dimanjakan dengan kemudahan belanja saat ini.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka penelitian ini merumuskan masalah sebagai berikut “Bagaimana Membangun *E-commerce* pada Toko Mascom ?”.

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini penulis membatasi permasalahan berikut:

1. Data yang dikelola pada *website* di antaranya data produk, data konsumen, data *user*, data penjualan, data pembayaran, dan data pengiriman.
2. Proses yang dilakukan di antaranya proses pengolahan data produk, proses pengolahan data pengguna, proses penjualan, proses laporan penjualan.
3. Informasi yang dihasilkan dari *website* yaitu informasi produk, informasi pembelian, informasi pembayaran, informasi pengiriman, informasi laporan penjualan.

1.4 Tujuan Dan Manfaat

1.4.1. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah “Bagaimana Membangun *E-commerce* Pada Toko Mascom”.

1.4.2. Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

- a. Bagi Mahasiswa
 - 1) Mahasiswa mendapatkan pengalaman belajar Membangun *E-commerce* Pada Toko Mascom.
 - 2) Mahasiswa dapat menerapkan ilmu-ilmu yang sudah didapat dari bangku kuliah.
 - 3) Mahasiswa mendapatkan bekal yang dapat dijadikan pengalaman untuk masuk dalam dunia kerja.
- b. Bagi Toko Mascom

Toko Mascom mempunyai Sistem *E-commerce* guna memperluas pemasaran.

c. Bagi Universitas Sahid Surakarta

Universitas Sahid Surakarta dapat mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menguasai materi ilmu yang telah diperoleh dari bangku kuliah dan dapat mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmunya dan sebagai bahan evaluasi.

1.5 Metode Pelaksanaan Penelitian

Metode pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini :

1) Observasi

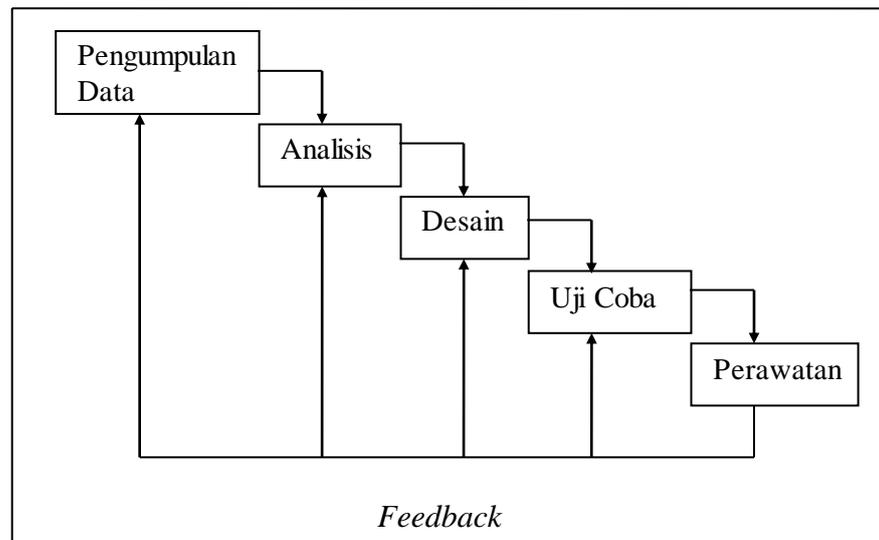
Pengamatan atau observasi adalah metode pengumpulan data dimana peneliti mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian, bisa dengan melihat, mendengarkan, merasakan, yang kemudian dicatat seobyektif mungkin.

2) Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen - dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau oleh orang lain tentang subjek.

3) Metode *waterfall*

Metode *waterfall* merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial yang mulai pada tingkat dan kemajuan sistem sampai pada analisis, desain, kode, test, dan pemeliharaan. Berikut ini adalah tahapan dari model *waterfall* (S.Pressman, 2004).



Gambar 1.1 Model Pengembangan perangkat Lunak *Waterfall*

- 1) Analisis perangkat lunak dilakukan dengan cara menganalisa kebutuhan akan fungsi-fungsi perangkat lunak yang dibutuhkan. Adapun fungsi-fungsi perangkat tersebut meliputi fungsi masukan, fungsi proses, dan fungsi keluaran.
- 2) Perancangan perangkat lunak merupakan perancangan perangkat lunak yang dilakukan berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya. Perancangan tersebut meliputi perancangan struktur file, struktur menu, struktur program, format masukan dan format keluaran. Implementasi perangkat lunak yaitu kegiatan yang mengimplementasikan hasil dari perancangan perangkat lunak ke dalam kode program yang dimengerti oleh bahasa mesin.
- 3) Pengujian perangkat lunak memfokuskan pada logika *internal* dari perangkat lunak, fungsi eksternal, dan mencari segala kemungkinan kesalahan, memeriksa apakah input sesuai dengan hasil yang diinginkan setelah proses.
- 4) Pemeliharaan perangkat lunak merupakan suatu kegiatan untuk memelihara perangkat lunak yang sudah dibuat, pemeliharaan tersebut dilakukan agar keutuhan program dapat terjaga seperti *validasi* data, *update* data, dan integrasi data.

1.6 Spesifikasi Alat Yang Digunakan

Spesifikasi alat yang digunakan pada saat membangun *E-commerce* Pada Toko Mascom ini adalah :

- 1) Perangkat keras (*hardware*) yang digunakan untuk perancangan menggunakan spesifikasi berikut :

Tabel 1.1. Tabel Spesifikasi Perangkat Keras (*Hardware*)

No	Nama Hardware	Spesifikasi
1.	Processor	Intel Quad Core
2.	Mainboard	Asus X453MA
3.	Memory (RAM)	2 Gb
4.	Harddisk	500 Gb

- 2) Perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk perancangan menggunakan spesifikasi berikut :

Tabel 1.2. Tabel Spesifikasi Perangkat Lunak(*Software*)

No	Nama Software	Keterangan
1	Windows	Operating system
2	HTML, PHP	Bahasa Pemrograman
3	Xampp	Server

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini dibagi 5 (lima) bab yang terdiri dari:

BAB I : PENDAHULUAN

Pendahuan berisi tentang gambaran dan hal – hal yang melatar belakangi laporan ini, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi, spesifikasi alat yang digunakan sampai sistematika penulisan laporan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini membahas landasan teori yang mendukung tugas akhir, seperti pengertian *e-commerce*, HTML, PHP, *database*, *MySQL* dan lainnya.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Analisis dan perancangan sistem berisi tentang sistem yang berjalan saat ini. Perancangan sistem berisi tentang perencanaan sistem terstruktur.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN ANALISA HASIL

Pada bab ini akan dilakukan implementasi dan pengujian terhadap sistem. Tahap ini dilakukan setelah perancangan selesai dilakukan dan selanjutnya akan diimplementasikan pada bahasa pemrograman.

BAB V : SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi simpulan dari hasil penelitian dan saran untuk penyempurnaan dan pengembangan di masa yang akan datang.

