

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan semakin berkembangnya teknologi informasi, semua informasi yang terjadi dibelahan dunia manapun dapat kita ketahui dengan cepat dan mudah. Salah satu teknologi informasi itu adalah internet, yang sudah terbukti merupakan salah satu media informasi yang efektif dan efisien dalam penyebaran informasi yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja. Teknologi internet mempunyai efek yang sangat besar pada perdagangan atau bisnis. Sebagai contohnya di bidang bisnis, teknologi informasi dapat digunakan untuk peningkatan promosi maupun untuk membantu pengolahan data-data yang ada untuk di jadikan informasi.

Toko 3 Saudara Central Walet merupakan sebuah toko yang bergerak dibidang penjualan perlengkapan dan peralatan burung walet, mulai dari mesin ampli, speaker, parfum, makanan walet hingga pengembun. Toko ini berdiri pada tahun 2018, dengan jumlah karyawan empat orang. Kebanyakan pelanggannya laki-laki baik dari kalangan remaja maupun tua.

Sistem penjualan yang digunakan pada Toko 3 Saudara Central Walet saat ini masih menggunakan fasilitas *facebook* dan juga para pelanggan harus meluangkan waktu untuk datang langsung ketempat, karena belum memiliki *E-commerce* sehingga penjualan masih minim. Dalam pencatatan data transaksi

penjualan Toko 3 Saudara Central Walet masih secara manual, sehingga sering terjadi kesalahan dalam pembuatan laporan.

Solusi yang diajukan untuk mengatasi masalah Toko 3 Saudara Central Walet untuk mengembangkan bisnis penjualannya yaitu dengan sistem berbasis *web (E-commerce)*. *E-commerce* merupakan suatu kontak transaksi perdagangan antara penjual dan pembeli dengan menggunakan media *internet*. Dengan adanya *E-commerce* ini dibuat agar dapat membantu dalam promosi produk, pemesanan produk serta proses transaksi penjualan produk.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti mengembangkan aplikasi berbasis *web (E-commerce)* untuk mempermudah pengguna dalam transaksi kapan dan dimana saja. Dari penelitian ini, peneliti mengangkat judul **”Penerapan Sistem Penjualan Berbasis Web (E-COMMERCE) pada Toko 3 Saudara Central Walet Palembang ”**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan suatu masalah, yaitu “Bagaimana menerapkan sistem penjualan berbasis *web (E-commerce)* pada Toko 3 Saudara Central Walet Palembang?”

1.3. Batasan Masalah

Dalam penulisan Tugas Akhir ini, peneliti hanya membahas tentang penerapan sistem penjualan berbasis *web (E-commerce)* pada Toko 3 Saudara Central Walet Palembang dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL*, penyajian informasi penjualan meliputi kategori produk,

informasi jenis produk dengan fasilitas informasi pemesanan, harga produk, dan konfirmasi pembayaran.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan sebuah sistem penjualan berbasis *web* pada Toko 3 Saudara Central Walet Palembang. Agar memudahkan untuk mengetahui informasi tentang jenis produk, harga produk serta mempermudah pemesanan produk dan transaksi dalam penjualan.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat bagi Toko 3 Saudara Central Walet Palembang
 - a. Dapat mempromosikan Toko 3 Saudara Central Walet Palembang kepada masyarakat luas.
 - b. Mempermudah proses pemesanan produk serta transaksi penjualan dan pembelian kepada konsumen di Toko 3 Saudara Central Walet.
 - c. Toko 3 Saudara Central Walet dapat melakukan penjualan selama 24 jam dan memperluas target penjualan produknya.
2. Manfaat bagi peneliti
 - a. Adanya interaksi dan pemahaman dengan dunia luas sehingga menjadi modal untuk kedepannya.
 - b. Bertambahnya wawasan dan pengalaman peneliti tentang *E-commerce*.
 - c. Sebagai penerapan dari teori dan praktikum mata kuliah yang telah dipelajari selama mengikuti perkuliahan.

1.5. Metodologi Penelitian

1.5.1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Toko 3 Saudara Central Walet Palembang beralamat di Jalan Jaya 7. Lorong Lematang, Gang Lematang VIII. Perumahan Pematang Sejahtera Blok A No. 10, Kec. Seberang ulu II, Kota Palembang, Sumatera selatan 30264.

1.5.2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan selama dua bulan, dimulai pada tanggal 16 januari 2020 sampai dengan 16 maret 2020.

1.5.3. Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan Tugas Akhir ini, untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan di dalam penulisan atau penyusunan Tugas Akhir peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Teknik *Observasi* (Pengamatan)

Pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung ke objek yang diteliti. Untuk mendapatkan data yang bersifat nyata dan meyakinkan yang berkaitan dengan permasalahan yang ada. Informasi yang berkaitan adalah proses jalannya sistem penjualan di Toko 3 Saudara Central Walet Palembang.

2. Teknik Wawancara

Pengumpulan data dengan cara tanya jawab secara langsung kepada pihak-pihak yang terkait dalam objek penelitian. Data diperoleh dari sumber secara langsung dilokasi penelitian, seperti data produk, harga produk, jenis produk dan sebagainya.

3. Teknik Studi Pustaka

Pengumpulan data yang bersumber dari berbagai buku yang menjadi referensi data dan pencarian dengan media *internet* untuk memperoleh data tambahan dalam rangka melengkapi skripsi.

1.5.4. Metode Pengembangan Sistem

Dalam pembuatan sistem ini, metode pengembangan sistem yang digunakan penulis adalah air terjun (*waterfall*). Menurut Sukanto dan Shalahuddin (2016:28), model air terjun (*waterfall*) atau sering disebut juga model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*) adalah model air terjun yang menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*).

Adapun beberapa tahapan menurut Sukanto dan Shalahuddin (2016:28) sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk mengklasifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami dan disesuaikan dengan kebutuhan user atau pengguna. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan dan dilakukan tabulasi terhadap nilai atau harga kebutuhan tersebut.

2. Desain Perangkat Lunak

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur

perangkat lunak, representasi antar muka dan prosedur pengkodean. Tahap ini menterjemahkan kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.

3. Pembuatan Kode Program

Dalam tahap ini desain harus diterjemahkan dan disesuaikan kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

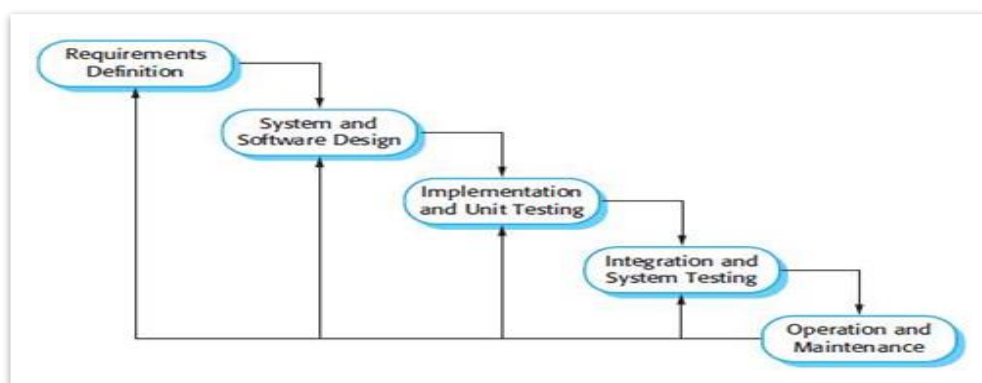
4. Pengujian

Tujuan tahap ini pengujian fokus pada perangkat lunak dari segi logik dan fungsional untuk memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung (*Support*) atau Pemeliharaan (*Maintenance*)

Dalam tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tetapi tidak untuk membuat perangkat lunak yang baru.

Berikut adalah gambar diagram model *waterfall*:



Gambar 1.1 Model *Waterfall*

1.6. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan dan tersusunnya pembuatan skripsi ini penulis akan membagi sistematika penulisan dalam lima bab, dimana satu dan yang lainnya saling berhubungan, maka penting sekali adanya sistematika penulisan.

Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini berisi tentang landasan teori, mengemukakan teori yang relevan dengan materi Tugas Akhir yang didapat dengan melakukan studi pustaka sebagai dasar dalam melakukan perancangan sistem yang akan dibuat.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini berisi tentang analisis kebutuhan dan rancangan sistem yang akan dibuat. Rancangan sistem yang digunakan rancangan diagram *UML (Unified Modelling Language)*, rancangan struktur data dan rancangan struktur menu.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi uraian mengenai tentang hasil dan pembahasan yang telah dicapai, proses sistem yang telah dibuat, serta menu-menu apa saja yang terdapat di dalam sistem dan informasi yang di hasilkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan penutup dari peneliti Tugas Akhir, yang berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan desain sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.