

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman sekarang ini, perkembangan internet sangatlah pesat. Seiring berkembang pesatnya internet, *website* pun tidak kalah berkembangnya dengan internet. Dengan semakin pesatnya perkembangan internet dan kemajuan zaman dimana informasi sangat dibutuhkan, maka penerapan jaringan internet merambah ke dunia pendidikan. Dengan kemajuan zaman disertai dengan teknologi, lahirlah inovasi dalam dunia internet, yaitu salah satunya adalah teknologi *web*. *e-Commerce* adalah sebuah sistem jual beli yang bersifat *online*. Saat ini *e-commerce* merupakan salah satu alternatif pilihan untuk suatu bisnis sebagai media informasi yang memudahkan adanya interaksi antara penjual dan pembeli tanpa dibatasi ruang dan waktu. Dengan didukung oleh perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih dan mudah didapat, perkembangan *e-commerce* pun semakin bertambah dan semakin diminati banyak pebisnis.

Toko alat elektronik *Gadget Shop* adalah suatu toko elektronik yang menjual segala jenis *gadget* seperti *smartphone*, kamera, laptop, dan sebagainya. Toko ini merupakan toko tradisional yang menjalani proses bisnis dengan cara manual, artinya pelanggan yang ingin membeli *gadget* terlebih dahulu harus datang ke toko tersebut. Bisnis penjualan *gadget* sekarang ini semakin berkembang, terutama di Indonesia. Ini terbukti dengan semakin banyak munculnya *outlet* dan toko yang menjual berbagai jenis *gadget*, mulai dari *smartphone*, kamera, laptop, hingga *tablet*. Pada toko tradisional, sistem penjualan yang dilakukan masih berupa manual dan pembayaran secara *cash* (kas). Sering kali, dalam penjualan dapat terjadi kesalahan dalam pencatatan data seperti salah menulis persediaan produk, salah menulis informasi pelanggan, dan sebagainya. Ketika pelanggan ingin menanyai masalah tentang produk yang dibeli, pelanggan tersebut harus datang ke toko tersebut terlebih dahulu atau melalui telepon. Hal ini menyebabkan berkurangnya efisiensi waktu pada pelanggan dan penjual dalam toko tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka penulis bermaksud untuk melakukan tugas akhir dengan judul **"PENGEMBANGAN**

WEBSITE E-COMMERCE PADA TOKO ALAT ELEKTRONIK GADGET SHOP”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam tugas akhir ini adalah:

1. Belum adanya sistem komputerisasi untuk menanggulangi permasalahan pencatatan transaksi dan persediaan secara manual dalam buku yang dapat menyebabkan kesalahan sehingga menimbulkan kurangnya efisiensi untuk pegawai dalam melakukan pekerjaan mereka.
2. Belum adanya sistem untuk mendukung *customer service* dalam menanggulangi pertanyaan yang diajukan oleh pelanggan.

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Ruang lingkup pembahasan pada tugas akhir ini adalah:

1. Sistem pendaftaran *member*
Merancang sistem untuk memfasilitasi pengguna sehingga dapat mendaftarkan diri sebagai anggota untuk mempermudah proses sistem yang terdapat dalam *Gadget Shop*.
2. Sistem manajemen data produk
Sistem manajemen data produk yang disimpan pada *database* melalui operasi *insert, update, delete, dan view data* yang ditampilkan melalui *website*.
3. Informasi produk dan sistem pemesanan berbasis *web*
Pelanggan dapat melihat produk dan memesan sesuai kriteria yang diinginkan. Hal ini mempermudah pelanggan untuk mengetahui informasi produk dan memudahkan dalam pemesanan.
4. Sistem pembayaran transfer
Merancang sistem untuk memfasilitasi proses konfirmasi pembayaran yang dilakukan dengan transfer bank.
5. Sistem forum *online*
Merancang sistem komunitas/forum untuk membuat sesama anggota dapat berdiskusi tentang suatu produk ataupun tentang suatu topik.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk menganalisis dan merancang *website e-commerce* pada toko alat elektronik *Gadget Shop*.

Adapun manfaat dari tugas akhir ini adalah hasil rancangan *website e-commerce* dapat dikembangkan lebih lanjut sehingga dapat diimplementasikan pada toko alat elektronik *Gadget Shop*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi pengembangan sistem yang digunakan mengacu pada metodologi *System Development Life Cycle (SDLC)* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi masalah, peluang, dan tujuan
Kegiatan-kegiatan yang dikerjakan pada tahapan ini adalah:
 - a. Merumuskan masalah yang dihadapi dalam sistem yang sedang berjalan.
 - b. Mendefinisikan tujuan yang ingin dicapai.
2. Menentukan syarat-syarat informasi
Kegiatan-kegiatan yang dikerjakan pada tahapan ini adalah:
 - a. Mengobservasi dan menganalisis *website* sejenis sebagai bahan referensi dalam perancangan *website* usulan, yaitu dengan membandingkan situs Erafone, El'S Computer, dan BliBli.com.
 - b. Menggambar *Data Flow Diagram (DFD)* sistem berjalan.
3. Menganalisis kebutuhan-kebutuhan sistem
Kegiatan-kegiatan yang dikerjakan pada tahapan ini adalah:
 - a. Mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan pada sistem usulan.
 - b. Merancang *DFD* dan kamus data sistem usulan.
4. Merancang sistem yang direkomendasikan
Kegiatan-kegiatan yang dikerjakan pada tahapan ini adalah:
 - a. Merancang bentuk antarmuka pemakai (*user interface*) dari sistem usulan.
 - b. Merancang *database* yang akan digunakan oleh sistem usulan yang terdiri dari struktur tabel dan hubungan antar tabel (*relationship*).