

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan semakin berkembangnya zaman sekarang dan kemajuan teknologi di bidang internet sekarang merupakan salah satu akses masyarakat ataupun seseorang dalam menciptakan sebuah karya. Sebuah komputer ataupun *handphone* sekarang yang berperan penting sebagai sarana atau media pengelolaan data dan penyelesaian sebuah karya tersebut. Selain itu manfaat internet pun dapat mencakup secara meluas misalkan dengan memperluas wawasan kita dan dapat menambah teman dan pelanggan/pembeli dengan adanya internet. Selain itu juga dapat memudahkan dalam merekan melaukan transsaksi secara *online* dan mencari informasi-informasi yang actual dan akurat. Teknologi *handphone* dan *laptop* maupun komputer dapat digunakan sebagai sarana penjualan, karena sebuah fasilitas sebuah internet untuk melakukan penjualan *online* yang dikenal dengan istilah *e-commerce*.

Butik V3 BKK ini bergerak di bidang penjualan pakaian ,sepatu, dan aksesoris. Butik V3 BKK ini beralamatkan di Jalan Baru tepatnya di depan asoka pasar pagi Pangkalpinang. Butik V3 BKK ini sekarang masih menggunakan media promosi seperti *Whatsaap* dan *Instagram*. Jadi solusi dalam permasalahan ini dapat di atasi dengan *website* sistem penjualan pemesanan pakaian yang dapat membantu dan memperlancar proses penjualaan yang di lakukannya. Dalam bidang ini dan berdasarkan uraian tersebut , maka dapat di lakukan penelitian dalam terciptanya sebuah model *waterfall* sebuah sistem *e-commerce* berbasis *website* yang dapat mempermudah dan memperlancar penjualan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas dapat beberapa rumusan masalah diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana cara penerapan *e-commerce* pada Butik V3 BKK?
2. Bagaimana analisa *e-commerce* yang memudahkan proses jual-beli?
3. Bagaimana perancangan sistem *e-commerce* dengan menggunakan model *waterfall* pada Butik V3 BKK?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan analisa dan perancangan sistem beberapa hal yang menjadi batasan masalah dalam Butik V3 BKK di antaranya sebagai berikut?

1. Dalam pembuatan *website*, peneliti hanya menjelaskan tentang transaksi saja tidak menjelaskan tentang pembayaran.
2. Analisa dan perancangan *e-commerce* menggunakan model *waterfall*.

1.4 Tujuan dan Manfaat penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan gambaran dengan adanya *e-commerce* yang dapat meningkatkan pendapatan Butik V3 BKK.
2. Merancang *e-commerce* berbasis *website* untuk memasarkan produk-produk yang ada pada Butik V3 BKK.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dari sistem yang di buat ini dapat memberikan kegunaan yang dapat meningkatkan Butik V3 BKK.
2. Dapat menambah kemampuan dalam membuat sistem berbasis *website*.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1. Pengumpulan Data

1. Observasi

Melakukan observasi atau terjun langsung ke lapangan dan melakukan riset untuk mendapatkan data-data yang berkaitan dengan Butik V3 BKK.

2. Wawancara

Metode ini dilakukan dengan mewawancarai mengenai masalah atau kekurangan terhadap Butik V3 BKK.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka yang dilakukan dengan tujuan untuk mencari studi dan referensi mengenai pembahasan yang terkait dalam menunjang pemahaman penelitian ini.

1.5.2. Model Pengembangan Sistem

Model pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini ialah menggunakan model *waterfall*. Model ini memiliki tahapan-tahapan didalam proses pengembangannya. Dan tahapan-tahapan dalam model *waterfall* tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Requirement Analisis*
2. *System Design*
3. *Implementation*
4. *Integration & Testing*
5. *Operation & Maintenance*

1.5.3. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem ini menggunakan SDLC (Software Development Life Cycle) menggunakan software. Salah satu SDLC yang paling sering digunakan dalam pengembangan sistem yaitu SDLC *Waterfall*.

1.5.4. Tools Pengembangan Sistem

Dalam tools pengembangan sistem merupakan alat bantu yang digunakan dalam perancangan sistem yaitu UML (*Unified Modelling Language*).

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ialah sebuah gambaran secara jelas tentang isi dari seluruh pembahasan dalam skripsi ini yang tujuannya untuk lebih memudahkan pembaca agar dapat melihat alur dari pembahasan yang ada dalam penulisan sistematika peneliti tersebut. Dalam penyusunan skripsi tersebut terdapat sistematika penulisan ialah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan ini terdapat pembahasan yang mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab landasan teori ini membahas tentang sebuah analisa dan perancangan tentang *E-commerce* yang ada pada perusahaan yang referensinya dapat di ambil dari buku, jurnal dan referensi lainnya yang dapat mendukung dalam penyusunan skripsi tersebut. Di dalam landasan teori ini juga membahas tentang teori-teori yang berhubungan penting dengan *e-commerce* dan juga tentang tinjauan penelitian yang berhubungan dengan skripsi.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab metodologi penelitian ini terdapat pembahasan tentang sistem yang di rancang dan juga membahas tentang model *WATERFALL* sebagai model pengembangan perangkat lunak, metode penelitian pengembangan sistem, tools pengembangan perangkat lunak, dan juga tools tambahan yang digunakan sebagai alat yang membantu dalam pengembangan sssistem.

BAB IV PEMBAHASAN

Dalam bab pembahasan ini membahas tentang sebuah proses analisa yang berjalan dalam skripsi tersebut. Dan juga membahas hasil dari analisa, proses pengembangan ini juga menggunakan model *Waterfall*, yang membahas tentang Proses bisnis, *Activity*

Diagram, Analisa Keluaran, Analisa Masukan, Analisa Kebutuhan, desain logis yang terdiri dari Package Diagram, Use Case Diagram, Erd, transformasi Erd ke Lrs, Lrs, tabel transformasi Lrs ke Relasi, Spesifikasi Basis Data, Rancangan Keluaran, Rancangan Masukan, Class Diagram, Deployment Diagram, Rancangan Struktur, Rancangan Layar, Sequence Diagram.

BAB V SARAN DAN KESIMPULAN

Dalam bab ini membahas tentang saran dan kesimpulan yang terdapat dalam penulisan skripsi ini.

