

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dengan berkembangnya internet merupakan suatu fenomena yang menarik perhatian dalam perkembangan dunia teknologi yang terjadi saat ini, karena internet merupakan contoh jaringan terbesar yang berhubungan dengan jutaan komputer yang tersebar di seluruh penjuru dunia dan tak terkait pada suatu organisasi pun. Siapa saja dapat bergabung dengan internet dengan menggunakan jaringan ini semua organisasi dapat melakukan pertukaran informasi secara eksternal. Dan salah satu aspek yang perlu ditunjang pada dunia bisnis.

E-commerce adalah salah satu implementasi dari bisnis *online* yang merupakan aktivitas dari penjualan dan pembelian produk serta jasa yang ditawarkan melalui jaringan. Adanya *e-commerce* yang tepat dan akurat dapat mengurangi terjadi kesalahan yang tidak diinginkan sehingga dapat meningkatkan penjualan yang efisien dalam penjualan suatu produk barang maupun jasa.

Butik Ndahshops adalah sebuah butik yang menjual pakaian yang beralamat di Kampung Melayu Kecamatan Bukit Merapin Kota Pangkalpinang ini menawarkan suatu produk yang bermutu dengan kualitas terbaik. Saat ini dalam penjualan produk, sasaran pangsa pasar cenderung pada anak muda dan sebagian kecil orang dewasa. Mekanisme penjualan yang di pakai di Butik Ndahshops saat ini masih menggunakan cara tradisional, yaitu pembeli langsung datang untuk melihat dan membeli produk, masalah ini dirasa sangat menghambat perkembangan Butik, karena pembeli/pelanggan harus datang langsung ke Butik untuk melakukan pembelian dan jangkauan pembeli/pelanggan pun masih di ruang lingkup kecil hanya di wilayah Butik Ndahshops saja sedangkan *e-commerce* menyediakan layanan *online* yang mempermudah pembeli/pelanggan untuk memesan/membeli pakaian pada Butik Ndahshops tanpa harus datang langsung ke Butik Ndahshops, ruang lingkup pembeli/pelanggan pun sudah dari

berbagai wilayah karena itu penulis mengambil Kuliah Praktek (KP) dengan Judul “**RANCANGAN SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PENJUALAN PAKAIAN PADA BUTIK NDAHSHOPS**”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat *E-Commerce* Penjualan Baju Pada Butik Ndahshops ?
2. Bagaimana mengimplementasikan *E-Commerce* Penjualan Baju Pada Butik Ndahshops ?

1.3. Batasan Masalah

Batasan Masalah pada penelitian ini adalah :

1. *E-Commerce* yang di buat hanya sebatas penjualan baju pada Butik Ndahshop.
2. *E-Commerce* yang di buat belum membahas tentang keamanan.
3. Pembayaran transaksi di transfer kerekening yang telah ditentukan.

1.4. Manfaat dan Tujuan Penelitian

Pada penelitian ini terdapat Manfaat dan tujuan yaitu :

1.4.1. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan maanfaat bagi penulis dan lembaga terkait. Adapun manfaat itu adalah :

1. Untuk Penulis

Dapat berbagi pengetahuan dan pengalaman berdasarkan perbandingan teoritas berhubungan dengan *e-commerce* serta membuka pola pikir baru sebagai pelengkap teori yang dialami di bangku kuliah.

2. Butik Ndahshops

Diharapkan dapat mempermudah menjual maupun memasarkan produk-produk di Butik Ndahshops sehingga dapat meningkatkan omset.

3. Untuk ISB Atma Luhur Pangkalpinang

Agar dapat menambah bacaan ilmiah bagi mahasiswa/i serta membangun pola pikir agar terbangunnya sebuah ide untuk dapat mengembangkan e-commerce di masa depan.

1.4.2. Tujuan

Berdasarkan latar belakang masalah, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun e-commerce penjualan baju di Butik Ndahshops.

1.5. Metodologi Penelitian

1.5.1. Pengumpulan Data

1. Observasi

Melakukan observasi atau terjun langsung kelapangan dan melakukan riset untuk mendapatkan data-data yang berkaitan dengan Butik Ndahshops.

2. Wawancara

Metode ini dilakukan dengan mewawancarai mengenai masalah atau kekurangan terhadap ButikNdahshops.

3. Tinjauan Peneliti Terdahulu

Tinjauan peneliti terdahulu yang dilakukan dengan tujuan untuk mencari studi dan referensi mengenai pembahasan yang berkaitan dalam menujung 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. *Opration & Maintenance*

1.5.3 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem ini menggunakan SDLC (*Software Developmen 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 system merupakan alat bantu yang digunakan dalam perancangan system yaitu UML (*Unifed Modelling Language*).

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan KP yang penulis susun terdiri dari lima bab. Berikut penjabarannya:

1. BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang Latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah ,manfaat dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan landasan teori sesuai topik yang di ambil beserta sumber rujukan.

3. BAB III ORGANISASI

Bab ini menjelaskan penjelasan mengenai instansi KP, sejarah, struktur organisasi, tugas dan wewenang setiap bagian instansi

4. BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai definisi masalah ,analisa dan perancangan

5. BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran.

