

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dapat di gunakan dalam berbagai bidang dan dapat di manfaatkan dalam semua hal, teknologi informasi juga dapat memberikan peluang pada usaha-usaha baru.

Pemanfaatan teknologi juga bisa di gunakan untuk mengembangkan usaha, salah satunya penjualan *online*, dari hasil survei IPSOS mengatakan bahwa 68% penggunaan internet di Indonesia melakukan pencarian *website* untuk mencari produk yang ingin mereka beli, serta dari jumlah total responden sebanyak 48% melakukan pembelian barang secara *online*, dan pertumbuhan ini didukung dengan data dari Menkominfo yang menyebutkan bahwa nilai transaksi *e-commerce* pada tahun 2013 mencapai angka Rp130 triliun.^[1]

Princess White Shop merupakan salah satu Toko yang bergerak di bidang penjualan produk. Namun saat ini Princess White Shop masih memiliki kendala sehingga saat ini penjualan masih dilakukan secara manual sehingga pelanggan atau pembeli yang berada diluar wilayah Kota Pangkalpinang kesulitan karena harus datang ketempat apabila ingin membeli atau memesan produk yang ada pada Princess White Shop, serta skala pemasaran yang belum begitu luas yang membuat Toko Princess White Shop belum begitu dikenal masyarakat luas. Dengan adanya masalah yang ada pada Toko Princess White Shop milik Setiawati Maharani ini kami dapat membantu mengembangkannya melalui judul dari sistem yang kami buat yang berjudul "RANCANGAN *E-COMMERCE* UNTUK MEDIA PENJUALAN DAN PEMASARAN PADA PRINCESS WHITE SHOP MENGGUNAKAN METODOLOGI *WATERFALL*"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada maka di dapatlah rumusan permasalahannya sebagai berikut :

- a. Bagaimana merancang sistem *e-commerce* pada Princess White Shop?

- b. Bagaimana mengembangkan media pemasaran Princess White Shop?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari masalah yang ada adalah :

- a. Sistem penjualan yang dibuat meliputi sistem *e-commerce*.
- b. Pembayaran transaksi dilakukan dengan mentransfer uang ke rekening yang telah ditentukan, yaitu rekening bank BNI.
- c. Sistem ini hanya mengelola laporan keuangan untuk transaksi *online* dan tidak menjelaskan transaksi *offline*.
- d. Proses pengiriman untuk yang diluar kota melalui JNE, JNT, *express* sicepat, Tikki.
- e. Metodologi yang digunakan *Waterfall*.
- f. Menggunakan *Tools Dreamweaver, Xampp, HTML dan PHP*.
- g. Pembuatan database yang menggunakan MySQL.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun Tujuan dan Manfaat Penelitian adalah :

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah:

- a. Merancang sistem *e-commerce* pada Princess White Shop dengan menggunakan program untuk mempermudah pelanggan yang ingin membeli atau memesan produk pada toko Princess White Shop.
- b. Mengembangkan media pemasaran Princess White Shop dengan cara memperkenalkan Princess White Shop menggunakan *website* untuk mengembangkan media pemasaran.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

- a. Mempermudah pelanggan atau pembeli yang ingin berbelanja pada Princess White Shop.
- b. Waktu yang digunakan dalam penjualan juga semakin efektif dan efisien

1.5 Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam membuat rancangan sistem *e-commerce* untuk media penjualan dan pemasaran adalah *waterfall*. *Waterfall* atau metode Air terjun adalah metode pertama yang diterbitkan untuk proses pengembangan perangkat lunak diambil dari proses rekayasa lain.^[2]

Adapun tahap dalam *Waterfall* sebagai berikut :

a. *System Engineering*

Dalam tahap *System Engineering* penulis melakukan penilaian terhadap sistem yang lama yang sedang berjalan, melakukan wawancara dan observasi.

b. Analisis

Dalam tahap analisis penulis melakukan perolehan kebutuhan dalam penggunaan sistem dari *user* serta pilihan solusi jenis sistem informasi yang akan dikembangkan.

c. Desain

Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi kedalam bentuk *software*. Desain dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari *software*.

d. *Coding dan Testing*

Penulis melakukan sampai tahap desain dan belum melakukan sampai tahap *coding dan testing*.

e. Implementasi

Penulis melakukan sampai tahap desain dan belum melakukan sampai tahap implementasi

f. Pemeliharaan

Penulis melakukan sampai tahap desain dan belum melanjutkan sampai tahap Pemeliharaan.