

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi ataupun internet semakin meningkat dan berpengaruh pada aktivitas bisnis. Kemajuan teknologi informasi, mendorong manusia untuk menciptakan inovasi baru dalam mendapatkan informasi secara elektronik menjadi alat untuk aplikasi strategi bisnis, seperti: pemasaran ataupun penjualan. Teknologi juga dimanfaatkan untuk membantu dalam kelancaran atau pelaksanaan kegiatan bisnisnya.

Transaksi bisnis yang dilakukan menggunakan teknologi internet salah satunya *e-commerce* dengan menggunakan sistem informasi berbasis *website*. *E-commerce* merupakan penjualan, pemasaran, pembelian, penyebaran jasa ataupun barang melalui sarana elektronik seperti www, televisi, internet ataupun jaringan komputer lainnya (Harmayani, dkk, 2020).

Sistem *e-commerce* menampilkan berbagai produk yang ditawarkan lengkap dengan harga dan spesifikasi produk, sehingga pembeli dan penjual dapat mengakses ketersediaan produk serta dapat bertransaksi secara online dimana saja dan kapan saja. *E-commerce* adalah bagian penting dari perkembangan teknologi internet dalam melakukan kegiatan jual beli, mencari kemudahan akses untuk mengetahui harga dan produk dalam berbelanja secara online. Dengan demikian sebuah strategi bisnis dengan pemanfaatan teknologi *e-commerce* dirasa sangatlah tepat untuk menunjang sebuah kegiatan bisnis di bidang perdagangan.

Dengan mengikuti Studi Independen Bersertifikat *E-Commerce Batch 2* diadakan oleh *Power Academy, powered by Power Commerce Asia* (PT Mitra Semeru Indonesia) dan membuat salah satu *capstone project*. *Capstone Project* yang dipilih tipe A adalah proyek pengembangan bisnis berbasis teknologi digital dan menghasilkan luaran yang diminta, luaran tersebut yaitu menghasilkan rencana bisnis berbasis digital dari *POWERCRISPY*. *POWERCRISPY* merupakan salah satu bisnis yang bergerak di bidang *food and beverage (F&B)* dengan menawarkan berbagai produk dan cita rasa unik, sangat cocok untuk menemani waktu luang ataupun aktivitas. Maka dari itu, *capstone project* ini ingin di tindaklanjutkan materi

yang diperoleh dari berbagai tugas rencana bisnis berbasis digital dari *POWERCRISPY* dalam bentuk penelitian.

POWERCRISPY ingin berusaha untuk mempertahankan loyalitas pelanggannya, kesediaan pelanggan untuk merekomendasikan kepada orang lain. Pemasaran *POWERCRISPY* akan menggunakan media sosial di *instagram* untuk mengetahui informasi produk terbaru, promosi, maupun ketersediaan barang. *POWERCRISPY* juga mendukung para penjual toko ataupun *homemade* untuk mengembangkan usahanya dengan memasarkan produk secara online di *website* *POWERCRISPY*.

Dalam hal permasalahan tersebut *POWERCRISPY* memerlukan cara strategi penjualan online yang tepat untuk memenuhi kebutuhan bisnis dan pelanggan. Penggunaan *e-commerce* berbasis *website* dirasa sangat tepat untuk membuat rancang bangun penjualan pada *POWERCRISPY* sehingga dapat memberikan kemudahan kepada pelanggan dalam mendapatkan informasi maupun dalam membeli produk yang dijual oleh *POWERCRISPY*. Serta mendukung dan membantu para penjual toko ataupun *homemade* untuk mengembangkan usahanya dengan memasarkan produk secara online di *website* *POWERCRISPY* secara gratis. Target pemilik toko atau *homemade* berada di wilayah Jabodetabek. Maka, dari latar belakang tersebut penulis menyusun tugas akhir dengan judul: “**Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Pada *POWERCRISPY* Berbasis Website**”.

1.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang aplikasi *e-commerce* berbasis *website* pada *POWERCRISPY*?
- b. Bagaimana tampilan *user interface* pada *POWERCRISPY*?

1.3 Tujuan penelitian

Tujuan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Menghasilkan aplikasi *e-commerce* berbasis *website* responsive, dan mudah dalam penggunannya.

- b. Menghasilkan aplikasi dengan tampilan desain yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan.

1.4 Batasan Masalah

Untuk mempermudah dalam memahami tugas akhir ini, maka sistem yang dirancang akan dibatasi dalam batasan masalah sebagai berikut:

- a. Ruang lingkup pada *POWERCRISPY* meliputi admin, penjual, dan pembeli.
- b. Aplikasi yang dibangun hanya sebatas pemesanan, transaksi penjualan produk, dan penyebaran informasi mengenai produk.
- c. Pembeli harus melakukan pendaftaran untuk melakukan transaksi pembelian.
- d. Pembeli dapat *checkout product* dari toko yang sama
- e. Penjual yang bergabung dengan *POWERCRISPY* memiliki toko atau *homemade* yang menjualkan produk makanan ringan.
- f. Penjual yang bergabung dengan *POWERCRISPY* tidak dikenakan biaya *administrator* ataupun biaya memakai *website POWERCRISPY*.
- g. Toko atau *homemade* beroperasi pukul 09.00-18.00 WIB. Pesanan lewat pukul 18.00 akan diproses saat toko atau *homemade* beroperasi kembali
- h. Tools perancangan yang digunakan adalah *Unified Modeling Language (UML)* diantaranya: *Use-case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *Class Diagram*

1.5 State Of The Art

State of the art bertujuan untuk menganalisis peneliti sebelumnya yang mempunyai konsep sama dan sejalan dengan tugas akhir ini. Berikut tiga penelitian yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi *e-commerce*, yaitu :

Jurnal	Kesimpulan	Persamaan	Perbedaan
Rancang Bangun Aplikasi <i>E-Commerce</i>	Perancangan <i>e-commerce</i> guna mendukung efisiensi dan efektivitas pemasaran dari UMKM di kabupaten malang.	<ul style="list-style-type: none"> a. Sistem menggunakan metode <i>waterfall</i>. b. ruang lingkup berupa admin 	<ul style="list-style-type: none"> c. Merancang sistem menggunakan model UML hanya <i>use case diagram</i> dan

Pendapatan UMKM 2020	Menggunakan metode <i>waterfall</i> dengan empat tahap perancangan yaitu, Mengidentifikasi masalah, peluang, tujuan, melakukan studi literur, menganalisa kebutuhan fungsional sistem, merancang sistem dengan UML, pengujian sistem menggunakan <i>black box</i> , dan melakukan perawatan sistem. Dengan hasil dapat meningkatkan tingkat perekonomian pelaku UMKM di kabupaten malang pada nantinya.	penjual, dan pembeli.	<i>class diagram.</i> Sedangkan penulis menggunakan model UML di lengkapi <i>activity diagram</i> dan <i>sequence diagram</i> . d. Lokasi penelitian berada di kabupaten malang, sedangkan lokasi penulis berada di Jabodetabek.
Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Penjualan Produk Kecantikan Dan Fashion Pada Ac Fashion Style 2018	Sistem <i>e-commerce</i> ini untuk meminimalkan waktu proses penjualan sehingga pendapatan dapat meningkat. Sistem menggunakan Bahasa pemrograman PHP, database mysql, dan <i>e-commerce</i> dapat mempermudah user dalam mencari barang	Menggunakan model UML, yaitu <i>use case diagram</i> , <i>activity</i> , <i>sequence diagram</i> , dan <i>class diagram</i> .	a. Menggunakan metode <i>User Centered Design(UCD)</i> . Sedangkan penulis menggunakan metode <i>waterfall</i> . b. Ruang lingkup berupa admin, member, dan non member.

	diinginkan dan memberikan hasil pencarian dengan cepat.		Sedangkan ruang lingkup penulis berupa admin, penjual dan pembeli.
Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Pada Toko Roti Adzidzah 2021	<p>Sistem <i>e-commerce</i> dapat memberikan kemudahan pada pemilik toko dalam penjualan dan pemasaran produk, dan kemudahan pelanggan melakukan pembelian produk di toko roti adzidzah. Sistem menggunakan perangkat lunak <i>adobe photoshop</i> 7.0, <i>xampp</i>, dan <i>browser mozilla firefox</i>. Hasil dapat mempermudah transaksi, memberikan informasi lengkap mengenai produk, dan mengjangkau banyak pelanggan.</p>	<p>Sistem menggunakan metode <i>waterfall</i></p>	<p>a. Merancang sistem dengan <i>DFD</i> dan struktur menu. Sedangkan penulis merancang menggunakan model UML.</p> <p>b. Lokasi penelitian berada di Malang, sedangkan lokasi penulis di Jabodetabek</p> <p>c. Ruang lingkup hanya admin dan pembeli, sedangkan ruang lingkup penulis ada admin, pembeli dan penjual.</p>

Tabel 1.1 State Of The Art

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun untuk memberikan gambaran umum tentang sistem yang akan dibangun. Adapun sistematika penulisan dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini memuat penjelasan secara singkat mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan masalah, batasan masalah, *state of the art*, dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini memuat landasan teori penelitian dari teori dasar mengenai rancang bangun, aplikasi, *e-commerce*, *website*, metode pengembangan sistem, *unified modelling language* (UML), basis data, bahasa pemrograman, dan perangkat lunak pengembangan sistem.

BAB 3 ANALIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai gambaran umum *project*, sumber data yang diperlukan, analisis sistem berupa gambaran dari model UML, dan perancangan sistem berupa gambaran database yang digunakan.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil tampilan *user interface*, serta pembahasan test pengujian sistem menggunakan *black box*.

BAB 5 KESIMPULAN

Bab ini memuat kesimpulan dari pembahasan yang telah dilakukan sebelumnya. Serta saran perbaikan untuk pengembangan lebih lanjut.

Daftar Referensi

Lampiran