

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

*Fighter Collection* yang berlokasi di Jalan Raya Ponorogo Trenggalek merupakan toko yang bergerak dalam bidang penjualan busana muslim yang menyediakan berbagai jenis produk seperti baju koko, gamis, ciput, sarung, mukena, dan jilbab

Mekanisme transaksi yang berlangsung sampai saat ini masih menggunakan cara yang sederhana, yaitu konsumen harus datang langsung ke Toko *Fighter Collection* untuk melihat produk yang ditawarkan. Toko *Fighter Collection* hanya berada di Kabupaten Trenggalek, sehingga menyulitkan konsumen yang berada di luar daerah Trenggalek untuk melakukan pembelian atau mendapatkan informasi mengenai produk yang ditawarkan. Selain itu Toko *Fighter Collection* memiliki kendala dalam pengelolaan data dan pembuatan laporan penjualan karena masih dilakukan dengan cara konvensional mengumpulkan nota penjualan yang berasal dari proses transaksi penjualan yang dilakukan setiap harinya dan dicatat dalam buku transaksi penjualan sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama.

Semakin banyaknya bisnis penjualan busana muslim mendorong Toko *Fighter Collection* sulit untuk mengenalkan produknya kepada publik, sehingga diperlukan solusi untuk menarik konsumen dan selangkah lebih maju dibandingkan kompetitor yang lain salah satu caranya adalah menggunakan *e-commerce*. *E-commerce* sendiri adalah salah satu hasil dari pesatnya perkembangan teknologi informasi yang menekankan pertukaran informasi dari transaksi bisnis yang bersifat *paperless*

melalui *Electronic Data Interchange (EDI)*, *e-mail*, dan teknologi informasi lainnya.

Diharapkan dengan menerapkannya *e-commerce* mampu memberikan solusi terhadap masalah keterbatasan akses informasi dan juga memudahkan dalam proses transaksi jual-beli tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu asalkan terhubung dengan koneksi internet. Pengolahan data juga dapat dilakukan dengan lebih efektif karena data disimpan dalam bentuk *database*, dengan demikian data yang disimpan akan lebih mudah diolah dan dapat menghasilkan informasi yang lebih akurat. Aplikasi *e-commerce* juga dilengkapi sistem rekomendasi yang akan menawarkan produk yang telah dibeli oleh konsumen lain sehingga diharapkan dapat membantu konsumen dalam menentukan pembelian.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk mengangkatnya menjadi materi skripsi dengan judul “Perancangan *e-Commerce* Menggunakan *PHP* dan *MySQL* pada Griya Muslim *Fighter Collection* Trenggalek”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah skripsi ini adalah bagaimana membangun aplikasi *e-commerce* pada toko *Fighter Collection* untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam proses penjualan dan pengolahan data?

### **C. Batasan Masalah**

Mengingat luasnya cakupan bahasan penjualan, maka penulis akan membuat batasan terhadap masalah tersebut agar penulisan terfokus pada masalah yang diangkat menjadi judul skripsi ini. Adapun batasan masalah dari pembangunan aplikasi *e-commerce* ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi yang di bangun hanya membahas tentang pembelian pakaian muslim secara *online* serta informasi pakaian muslim yang disediakan.
2. Dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MYSQL*
3. Pembayaran transaksi dilakukan secara *offline*, dimana pembeli melakukan transfer uang secara manual pada rekening yang ditetapkan

### **D. Tujuan**

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah :

1. Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Strata Satu.
2. Untuk membantu pemilik toko mempromosikan dan mengenalkan produk secara *online* kepada konsumen.
3. Memberikan informasi tentang semua data yang ada di dalam sistem tersebut seperti koleksi produk, kategori produk, member dan pemesanan.
4. Untuk membantu penjualan produk yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu, karena akses internet penggunaannya 24 jam.

## **E. Manfaat**

Manfaat perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun secara tidak langsung bagi pihak terkait

### 1. Penulis

Menerapkan ilmu yang didapat selama perkuliahan terutama tentang pemrograman *web* menggunakan *PHP* dan *MySql*

### 2. *Fighter Collection*

Dengan pembuatan *website* ini, diharapkan Toko *Fighter Collection* Trenggalek dapat menjangkau konsumen di berbagai wilayah, selain itu membantu dalam pengolahan laporan penjualan sehingga tidak menggunakan cara konvensional dalam pembuatan laporan.

### 3. Pembaca

Diharapkan dengan penulisan skripsi ini dapat menjadi referensi bagi para pembaca.

## **F. Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan bagian yang berisi mengenai latar belakang penulisan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, dan sistematika penulisan.

### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini menjelaskan tentang penelitian terdahulu dan landasan teori yang menjelaskan tentang teori umum yang berkaitan dengan judul, teori program yang berhubungan dengan aplikasi yang dibangun, teori khusus yaitu berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan *website E-Commerce*.

### **BAB III : METODE PERANCANGAN**

Pada bab ini penulis menguraikan tentang gambaran umum tempat penelitian, struktur organisasi, perancangan sistem informasi yang akan dibuat serta perancangan *database* sebagai pendukung sistem informasi, perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat, *tool* untuk memodelkan sistem menggunakan *Flowchart*, *Data Flow Diagram ( DFD)* dan *Entity Relationship Diagram ( ERD )*.

### **BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM**

Implementasi dan Pembahasan didalamnya menjelaskan proses yang sudah siap untuk di jalankan diantaranya, dialog *login* ke sistem, dialog menu utama, dialog berkas *input* data dan dialog berkas laporan.

### **BAB V : PENUTUP**

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran yang berisikan hal – hal terpenting yang dibahas dan kemudian dijadikan kesimpulan. Bab ini juga berisi saran-saran yang dimungkinkan untuk pengembangan perangkat lunak selanjutnya