

# BAB 1. PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini Teknologi Informasi dengan menggunakan internet sudah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat. Salah satu bagian dari kehidupan masyarakat yang sedang berkembang pesat dengan memanfaatkan teknologi internet adalah aktifitas penjualan dan pembelian, antara lain pemanfaatan situs jejaring sosial dan situs forum.

Selain itu juga dengan adanya perkembangan yang semakin maju ini, maka mulai bermunculan bisnis online yang semakin marak. Dengan kata lain persaingan didalam dunia bisnis pun semakin tinggi untuk meraih konsumen. Toko yang belum memiliki websitenya sendiri akan mengalami kesulitan untuk bersaing dengan toko yang sudah memiliki websitenya sendiri. Dalam membuat website yang bisa bersaing, kelebihan pada suatu website penjualan pembelian harus ditambahkan. Misalnya dengan adanya keterkaitan antar barang pada saat konsumen melihat suatu produk sehingga dapat memudahkan konsumen dalam membeli suatu produk dan menguntungkan toko karena produk yang terjual lebih banyak.

Pada saat ini Toko Adorable Project Store dalam melakukan aktifitas penjualan dan pembeliannya masih menggunakan salah satu situs jejaring sosial, namun seiring jalannya waktu cara tersebut masih memiliki kendala yang dirasa kurang efektif dalam melakukan transaksi jual beli. Melihat hal tersebut, Toko Adorable Project Store ingin bersaing dengan toko-toko *online* yang ada, agar tidak tertinggal dengan para pesaingnya maka dirancanglah suatu aplikasi *e-commerce* yang bisa menjadi solusi dari permasalahan yang ada, sehingga dapat memudahkan konsumen.

## 1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang dapat dirumuskan dari latar belakang yang telah dibahas sebelumnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membuat aplikasi *e-commerce*?

2. Bagaimana mengelola barang pada aplikasi *e-commerce*?

### 1.3 Tujuan Pembahasan

Dari perumusan masalah yang telah dibahas sebelumnya, maka akan memiliki beberapa tujuan yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Merancang dan membuat aplikasi *e-commerce*.
2. Membuat aplikasi *e-commerce* yang dapat mengelola barang.

### 1.4 Ruang Lingkup Kajian

Ruang lingkup penelitian yang terdapat dalam pembuatan aplikasi *e-commerce* ini meliputi:

1. Aplikasi *e-commerce* ini paling baik ditampilkan melalui *browser* Mozilla Firefox dan Google Chrome melalui *desktop* dengan minimal resolusi 1024 x 768 pixel.
2. Bahasa pemrograman menggunakan PHP versi 5, basis data menggunakan phpMyAdmin 4.1.12, server lokal menggunakan Apache 2.4.9 melalui XAMPP versi 1.8.3
3. Admin memiliki *username* dan *password*
4. Admin memiliki semua hak akses

### 1.5 Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari toko *Adorable Project Store*.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh melalui internet, studi pustaka ,dan sumber-sumber lainnya untuk mendukung kekuatan dan kebenaran data primer.

## **1.6 Sistematika Penyajian**

Sistematika penulisan yang akan digunakan dalam pembuatan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Menjelaskan uraian garis besar yang meliputi latar belakang, perumusan masalah, tujuan, ruang lingkup kajian, sumber data, dan sistematika penulisan.

### **BAB 2 KAJIAN TEORI**

Menjelaskan dasar teori yang dipergunakan dalam menyusun laporan Tugas Akhir ini.

### **BAB 3 ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM**

Berisi hasil analisis dan perancangan sistem atau website yang dibuat, antara lain ERD, relasi table dan konsep perancangan aplikasi.

### **BAB 4 HASIL PENELITIAN**

Berisi tampilan akhir aplikasi dan proses penggunaannya.

### **BAB 5 PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN**

Menjelaskan evaluasi tentang aplikasi yang telah dibuat.

### **BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN**

Menjelaskan kesimpulan dan saran-saran untuk pengembangan aplikasi ini kedepannya.