

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PADA  
OPETSHOP JAMBI DENGAN INTEGRASI *PAYMENT*  
*GATEWAY* MIDTRANS**

**PROPOSAL TUGAS AKHIR**



Diajukan oleh :

Delivia Lingga Binangkit

8040190007

Untuk Persyaratan Penelitian Dan Penulisan Tugas Akhir  
Sebagai Akhir Proses Studi Strata 1

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS DINAMIKA BANGSA  
2022**

## IDENTITAS PROPOSAL PENELITIAN

Judul Proposal : “Perancangan Sistem Informasi *E-Commerce* pada Opetshop dengan menggunakan integrasi *Payment Gateway* Midtrans”.

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Pendidikan : Strata 1 (S1)

Peneliti :

- a. Nama Lengkap : Delivia Lingga Binangkit
- b. NIM : 804019007
- c. Jenis Kelamin : Perempuan
- d. Tempat/Tgl. Lahir : Jambi/18 september 2000
- e. Alamat : Jl. Patimura Rt.05 Kel.Kenali Besar  
Kec. Alam Barajo, Jambi
- f. No. Telepon : 081293587981
- g. Email : linggadelivia@gmail.com

## 1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi yang semakin pesat di era globalisasi ini sangat membantu manusia dalam mendapatkan informasi. Informasi dan sistem yang saling terjalin membentuk sebuah sistem informasi yang tidak bisa lepas dari teknologi, hal terbukti dari makin pesatnya perkembangan teknologi di era globalisasi yang menjadi kebutuhan sehari-hari dalam membantu kita melakukan segala kegiatan. Sebagai contoh dalam kegiatan jual beli dengan cara tradisional pelanggan mengunjungi toko/ pasar dan melakukan transaksi secara langsung tatap muka, namun di masa sekarang hal itu dapat dilakukan secara *online* seperti mengaplikasikan *electronic commerce* atau dapat disebut juga *e-commerce*.

*E-Commerce* merupakan bentuk kemajuan teknologi, aplikasi, dan bisnis yang dapat meningkatkan kualitas persaingan, dengan keberadaan *e-commerce* disini penjual dapat mengelola data produk, data penjualan, riwayat transaksi, data pelanggan, dan laporan penjualan yang mempermudah segala kegiatan transaksi, begitu pun bagi pelanggan dapat melihat informasi produk serta dapat melakukan transaksi jarak jauh menggunakan *website* tanpa perlu mendatangi toko secara langsung yang saat ini sangat dibutuhkan bagi para bisnis yang sedang berjalan, salah satunya *Opetshop*. Penggunaan *e-commerce* disini berkaitan dengan metode pembayaran *online* dengan menggunakan *payment gateway*, salah satu penyedia layanan *payment gateway* di Indonesia saat ini adalah *Midtrans*, yang ditujukan membantu proses transaksi dalam mengembangkan bisnis.

*Opetshop* Jambi yang beralamatkan di Jln. K.H Ibrahim, Rt.02, Kel. Ulu Gedong, Kec, Danau Teluk, Kota Jambi ini merupakan bisnis menyediakan kebutuhan kucing seperti makanan kucing, pasir kucing, aksesoris, vitamin dan obat kucing, serta kandang. Saat ini transaksi hanya dapat dilakukan secara langsung atau dapat melakukan pemesanan melalui *whatsapp*, pengelolaan data produk hingga laporan penjualan dilakukan secara manual, media promosi yang digunakan hanya dengan *instagram*. Sehingga hal ini menjadi penyebab sulitnya berkembang omset penjualan. Bisnis ini membutuhkan teknologi sebagai penunjang sistem informasi untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi bisnis yang sedang berjalan, yaitu dengan menggunakan sistem informasi berbasis

*website* dan penerapan sistem *Payment Gateway* Midtrans dengan tujuan memudahkan admin dalam mengecek status pembayaran *online* dan membantu pelanggan melakukan pemesanan dari jarak jauh.

Dengan berdasarkan latar belakang masalah diatas penulis disini berinisiatif untuk mengatasi permasalahan yang ada guna memenuhi persyaratan tugas akhir dengan melakukan penelitian pada Opetshop Jambi dengan judul **“Perancangan Sistem Informasi *E-Commerce* pada Opetshop dengan menggunakan integrasi *Payment Gateway* Midtrans”**.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Dari uraian latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan yang ada pada sistem penjualan yang sedang berjalan, maka penulis merumuskan masalah menyangkut pendengan penelitian ini, yaitu “Bagaimana merancang sistem informasi *E-Commerce* sebagai media transaksi dan promosi pada Opetshop jambi?”

## **1.3 BATASAN MASALAH**

Untuk menghindari pembahasan di luar topik penelitian, maka penulis disini menetapkan batasan masalah, antara lain:

1. Sistem informasi penjualan ini ditujukan untuk melihat informasi produk dan toko, pengelolaan stok produk, data penjualan, laporan penjualan, dan media promosi secara *online*.
2. Pemodelan sistem yang dirancang menggunakan *UML (Unified Modeling Language)* yang meliputi *Usecase Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram*.
3. Metode pengembangan yang digunakan sebagai alur perancangan sistem adalah *Waterfall*.
4. Perancangan dibuat menggunakan alat bantu pemograman berupa *PHP*, *Visual Studio Code*, dan *Databse MySQL*.
5. Metode pembayaran yang digunakan adalah dengan *Payment Gateway* Midtrans.

## **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada permasalahan yang telah diuraikan diatas, tujuan yang ingin dicapai peneliti didalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Program dapat membantu mempermudah pelanggan mengetahui segala informasi mengenai produk di Opetshop jambi .
2. Membantu mengatasi kendala sistem penjualan yang sedang berjalan di Opetshop Jambi.
3. Mampu melakukan transaksi menggunakan *Payment Gateway* Midtrans.
4. Mampu bersaing di era digital dimana segala sesuatu memerlukan teknologi internet.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat bagi Opetshop jambi, diantaranya sebagai berikut:

1. Dengan dibentuknya sistem penjualan berbasis website ini, pelanggan dari berbagai wilayah di Kota Jambi akan lebih mudah melakukan transaksi pembelian produk yang tersedia menggunakan sistem *Payment Gateway* Midtrans.
2. Segala bentuk informasi mengenai produk akan lebih mudah didapatkan oleh pelanggan.
3. Meningkatkan produktivitas penjualan Opetshop Jambi

## **1.6 LANDASAN TEORI**

### **1.6.1 Sistem Informasi**

Sistem informasi merupakan elemen yang terdiri dari orang, prosedur, perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak(*software*), *database*, jaringan komputer dan komunikasi data yang menjadi landasan dalam mengumpulkan, mengelola, dan menghasilkan sebuah informasi yang dapat membantu organisasi[1].

### **1.6.2 E-Commerce**

*E-Commerce* adalah proses bisnis untuk mencapai tujuan keuntungan seperti penjualan, pembelian, pelayanan, informasi, dan perdagangan yang mengandalkan jaringan komputer, terutama internet. Dengan penerapan *e-commerce* pada suatu bisnis, pelanggan dapat lebih mudah melakukan proses transaksi jual beli tanpa harus datang ketempatnya[2].

### **1.6.3 Website**

*Website* merupakan kumpulan dari halaman web yang memiliki topik saling terhubung, terkadang berisikan konten gambar, video, atau berkas lainnya. Situs *website* merupakan kumpulan dari halaman *website* yang sudah dipublikasikan di jaringan internet dan memiliki domain atau *URL (Unified Resource Locator)* yang dapat diakses semua pengguna internet dengan cara mengetikkan alamatnya[3].

## **1.7 METODELOGI PENELITIAN**

### **A. Alat dan bahan penelitian**

Penelitian ini didukung dengan alat bantu (*tools*), adapun sebagai berikut :

#### **1. Spesifikasi Perangkat Lunak (*Software*)**

Perancangan sistem informasi penjualan pada Opetshop Jambi dipengaruhi oleh perkembangan teknologi di era digital. Oleh karena itu penelitian ini akan dirancang dengan alat bantu yang memberikan kemudahan dalam perkembangan perangkat lunak (*software*). Adapun spesifikasi perangkat lunak yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) *Operating system* : Windows 10
- b) *Database* : *Database MySQL*
- c) *Development Tools* : *Visual Code studio*, Bahasa pemrograman *PHP*
- d) Alat bantu perancangan *UML* : *Draw.io*





## DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Bagir and B. E. Putro, "Analisis Perancangan Sistem Informasi Pergudangan di CV. Karya Nugraha," *J. Media Tek. dan Sist. Ind.*, vol. 2, no. 1, p. 30, 2018, doi: 10.35194/jmtsi.v2i1.274.
- [2] R. Sri, A. Rejeki, A. P. Utomo, and S. Susanti, "Perancangan dan Pengaplikasian Sistem Penjualan pada ' Distro Smith ' Berbasis E - Commerce," *J. Teknol. Inf. Din.*, vol. 16, no. 1, pp. 150–159, 2011.
- [3] Y. S. Novitasari, Q. J. Adrian, and W. Kurnia, "Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website (Studi Kasus: Bimbingan Belajar De Potlood)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 3, pp. 136–147, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSl>.

