

PERANCANGAN E-COMMERCE PADA TOKO TIA TANI BERBASIS WEB

PROPOSAL TUGAS AKHIR



Diajukan Oleh :

Muhammad Haidir

8040190212

Untuk Persyaratan Penelitian dan Penulisan Tugas Akhir

Sebagai Akhir Proses Studi Strata 1

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS DINAMIKA BANGSA

JAMBI

2022

IDENTITAS PROPOSAL PENELITIAN

Judul Proposal : **“PERANCANGAN E-COMMERCE PADA TOKO TIA TANI BERBASIS WEB”.**

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Pendidikan : Strata 1 (S1)

Peneliti :

- A. Nama Lengkap : Muhammad Haidir
- B. NIM : 8040190212
- C. Jenis Kelamin : Laki-Laki
- D. Tempat/Tgl Lahir : Jambi, 23 Desember 2000
- E. Alamat : Jl. Sersan Darpin RT.042 Kel. Ekajaya, Kec.
Paalmerah, Kota Jambi
- F. No. Telepon : 0895342763289
- G. Email : mhmmhdhaidirr@gmail.com

1.1 LATAR BELAKANG

Teknologi menjadi ciri khas pada era globalisasi saat ini, sehingga terbentuknya transparansi di berbagai bidang, terutama di bidang teknologi informasi. Informasi yang cepat dan akurat akan menjadi suatu bentuk informasi yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat. Seiring dengan kemajuan teknologi informasi tersebut, menyebabkan masyarakat dunia mengenal suatu teknologi yang dinamakan Internet. Dengan meluasnya penggunaan Internet menyebabkan munculnya teknologi E-commerce yang berbasis teknologi Internet. Teknologi e-commerce ini membawa banyak perubahan terhadap sektor aktivitas bisnis yang selama ini dijalankan di dunia nyata. Perubahan tersebut ditandai dengan adanya sejumlah upaya dari sektor aktivitas bisnis yang semula berbasis di dunia nyata (real), kemudian mengembangkan ke dunia maya (virtual). Di mana E-commerce dapat dikatakan kegiatan membeli dan menjual barang dan jasa secara elektronik melalui jaringan Internet.[1]

Pemakaian sistem e-commerce sangat menguntungkan banyak pihak, baik konsumen, produsen maupun penjual. Bagi pihak konsumen, menggunakan e-commerce dapat menghemat waktu dan biaya. Tidak perlu berlama-lama untuk mendapatkan suatu barang maupun jasa yang diinginkan. Selain itu, dapat diperoleh harga terkini dan bisa jadi harga barang atau jasa yang ditawarkan melalui e-commerce bisa lebih murah dibandingkan dengan harga lewat perantara baik agen maupun toko, karena jalur distribusi barang dan jasa dari produsen ke 2 konsumen lebih pendek dan singkat dibandingkan dengan tempat penyedia barang dan jasa.

Toko Tia Tani adalah salah satu wirausaha yang bergerak dibidang penjualan produk pertanian. Toko Tia Tani menjual berbagai macam produk pertanian seperti obat-obat, racun

dan pupuk pertanian yang berlokasi di Jl. Dharmapala RT.06 Kebon ix Kecamatan sungai gelam Muara Jambi.

Mekanisme penjualan yang sedang berjalan di Toko Tia Tani bersifat menunggu datangnya konsumen untuk datang ke toko fisik, sistem penjualan yang masih bersifat konvensional masih kurang efektif, karena konsumen harus datang ke toko untuk mencari dan memilih produk yang diinginkannya. Selama ini penjualan secara konvensional belum dapat menarik keuntungan yang maksimal, dikarenakan jumlah konsumen yang datang ke toko tidak terlalu banyak. Konsumen harus datang sendiri kelokasi dan pembayaran dilakukan secara tunai. Hal ini tentu menyulitkan calon konsumen dari dalam dan luar kota, dikarenakan harus mengeluarkan biaya untuk mengunjungi Toko Tia Tani. Masalah yang terjadi adalah konsumen tidak mengetahui jika terdapat model-model produk terbaru atau jika terjadi perubahan harga pada setiap produk Pertanian. Dengan permasalahan ini konsumen harus selalu berkomunikasi secara terus menerus jika sewaktu-waktu terjadi perubahan harga atau terdapat model – model produk baru yang dikeluarkan oleh Toko Tia Tani.

Dari permasalahan-permasalahan yang diuraikan diatas, maka menjadi penting untuk membuat sistem penjualan secara online , sehingga penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“PERANCANGAN E-COMMERCE PADA TOKO TIA TANI BERBASIS WEB”** yang diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan diatas.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka penulis merumuskan masalah yaitu :

1. Bagaimana merancang website e-commerce pada Toko Tia Tani yang memudahkan konsumen untuk mengetahui model produk terbaru dan perubahan harga pada setiap produk yang dijual oleh Toko Tia Tani ?
2. Bagaimana menganalisis sistem yang sedang berjalan untuk proses promosi dan penjualan pada Toko Tia Tani?
3. Bagaimana merancang *e-commerce* pada Toko Tia Tani?

1.3 BATASAN MASALAH

Pada penelitian ini perlu dibatasi agar pada pembahasan akan lebih terarah dan sesuai dengan apa yang diharapkan serta terorganisasi dengan baik. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan di Toko Tia Tani.
2. Sistem penjualan *online* menggunakan metode B2C (*Business To Costumer*)
3. Sistem informasi ini hanya berupa website.
4. Perancangan website e-commerce pada Toko Tia Tani menggunakan PHP dan DBMS menggunakan Xampp MySQL.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menganalisis penjualan produk pertanian yang sedang berjalan di Toko Tia Tani.
2. Merancang sebuah *website e-commerce* yang menarik dan mudah digunakan sebagai sistem penjualan produk pertanian Toko Tia Tani.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Toko Tia Tani, dapat memudahkan untuk promosi secara detail dan meningkatkan omset penjualan.
2. Bagi admin, memudahkan pengolahan data pemesanan dan penjualan produk serta pembuatan laporan menjadi lebih cepat dan akurat.
3. Bagi pelanggan, mendapatkan informasi secara lengkap mengenai produk yang disediakan dan pembelian produk melalui website.

1.5 LANDASAN TEORI

1.5.1 Perancangan

Perancangan merupakan suatu kegiatan menyusun dasar suatu rencana yang berupa identifikasi, mendeterminasi dan melakukan tindakan. Berikut ada beberapa pengertian perancangan :

Menurut Sofyan dkk.[2]

“Perancangan atau desain didefinisikan sebagai proses aplikasi berbagai teknik dan prinsip bagi tujuan pendefinisian suatu perangkat, suatu proses atau sistem dalam detail yang memadai untuk memungkinkan realisasi fisiknya.”

Menurut S.Gatoet[3]

“Perancangan adalah setiap rancangan harus memenuhi kebutuhan penggunaannya dan dapat berfungsi dengan baik, fungsi timbul sebagai akibat dari adanya kebutuhan manusia dalam usaha untuk mempertahankan serta mengembangkan hidup dan kehidupannya di alam semesta ini.”

1.5.2 E-Commerce

Ecommerce adalah suatu perangkat teknologi yang dinamis, meliputi aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen dan suatu komunitas melalui transaksi elektronik, yang menyelenggarakan pertukaran elektronik barang.[4]

E-Commerce merupakan cara bagi seorang konsumen untuk dapat membeli barang yang diinginkan secara online, E-Commerce adalah sebuah penjualan barang secara langsung dan dipromosikan menggunakan internet, baik untuk konsumen (Bisnis to Consumer) maupun untuk bisnis (Bisnis to Bisnis).[5]

1.5.3 Website

Website atau situs web adalah sejumlah halaman web yang saling terkait, dapat juga disertai dengan berkas-berkas gambar, video, atau jenis-jenis berkas lainnya. Sebuah situs web ditempatkan pada sebuah server web yang dapat diakses melalui internet, ataupun jaringan wilayah

lokal (LAN) melalui alamat internet/URL. Gabungan atas semua situs yang dapat diakses di internet disebut sebagai World Wide Web atau lebih dikenal dengan singkatan WWW. [6]

Berdasarkan sifatnya, website terbagi menjadi dua jenis yaitu:

a. Website Statis

Situs web statis merupakan situs web yang tidak diperbarui secara berkala sehingga pengaturan ataupun pemutakhiran isi atas situs web tersebut dilakukan secara manual.

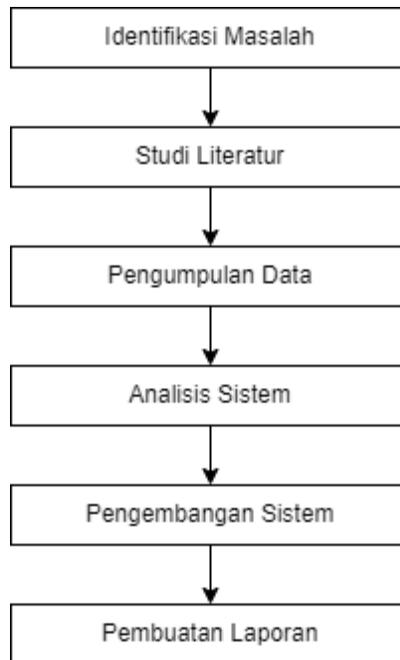
b. Website Dinamis

Situs web dinamis merupakan situs web yang secara spesifik di desain agar isi yang terdapat dalam situs tersebut dapat diperbarui secara berkala dengan mudah.

1.6 METODOLOGI PENELITIAN

1.6.1 KERANGKA KERJA PENELITIAN

Penyusunan penelitian memerlukan susunan kerangka kerja yang sistematis dan jelas tahapan-tahapannya. Kerangka kerja ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan penulis dalam penyelesaian masalah yang akan dibahas. Adapun kerangka kerja penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :



Berdasarkan kerangka kerja penelitian yang telah digambarkan diatas, maka dapat diuraikan pembahasan masing-masing tahap dalam penelitian adalah sebagai berikut :

a. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini penulis mengidentifikasi masalah yang terjadi pada Toko Tia Tani yaitu jangkauan promosi yang kecil dan membutuhkan biaya cukup besar serta sulitnya meningkatkan omset penjualan. Oleh karena itu penulis mencari solusi yang diperlukan yaitu dengan merancang *e-commerce* sebagai media promosi dan penjualan pada Toko Tia Tani.

b. Studi Literatur

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data dengan cara mempelajari teori dan konsep dari literatur yang akurat dengan masalah penelitian, dimana peneliti banyak mencari data data dari beberapa sumber buku, jurnal, karya ilmiah dan website di internet yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi. Sehingga menghasilkan suatu informasi yang akan digunakan dalam penyelesaian penelitian dimana penulis mencari penjelasan mengenai

perancangan sistem, *e-commerce*, *website*, alat bantu pemodelan sistem dan alat bantu pembuatan program.

c. Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis melakukan pengumpulan data untuk merancang sistem informasi *e-commerce* yang dibutuhkan dan penulis menggunakan 3 metode pengumpulan data, yaitu :

1) Wawancara (*Interview*)

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti secara tatap muka antara peneliti dengan responden untuk mendapatkan suatu informasi secara lisan dengan tujuan untuk memperoleh keterangan - keterangan yang akurat, dapat dipercaya dan bertanggung jawab terhadap kebenaran fakta mengenai hal-hal yang berkaitan dengan masalah yang diangkat. Penulis melakukan wawancara secara terstruktur pada pemilik pada Toko Tia Tani mengenai bagaimana sistem promosi dan penjualan yang berlangsung pada Toko Tia Tani.

2) Pengamatan Langsung (*Observation*)

Penulis melakukan pengamatan langsung terhadap sistem promosi dan penjualan yang terjadi pada perusahaan tersebut sehingga penulis dapat memahami proses yang sedang berjalan pada Toko Tia Tani. Yang didapat dari sini penulis melihat promosi yang membutuhkan biaya cukup besar dan omset sulit meningkat secara signifikan.

3) Analisis Dokumen

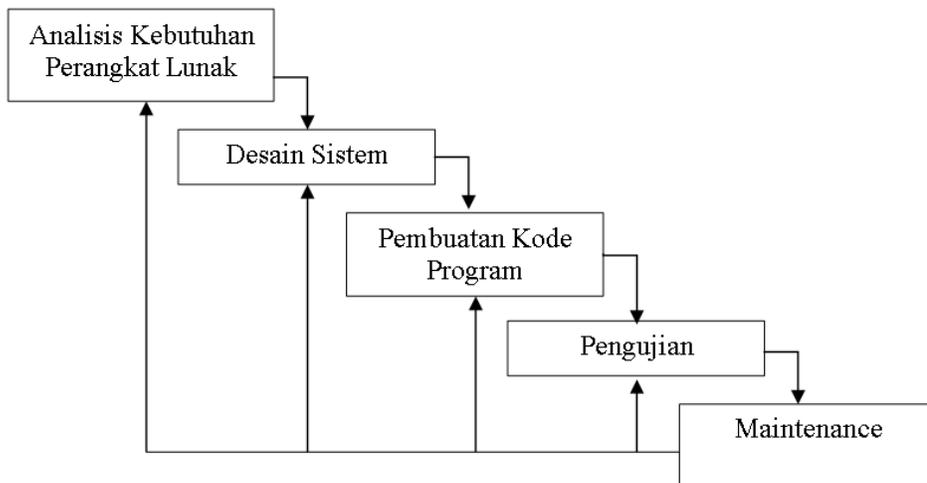
Penulis menganalisis dokumen yang digunakan pada Toko Tia Tani seperti nota penjualan dan laporan penjualan untuk dipelajari apa saja yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang terjadi pada Toko Tia Tani.

d. Desain Sistem

Pada tahap ini peneliti mendesain sistem untuk memecahkan masalah yang terjadi pada Toko Tia Tani dengan membuat desain sistem yang baru, antara lain *usecase diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, perancangan *input*, perancangan *output*, struktur data dan *flowchart*.

e. Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah model *waterfall* (air terjun). Penulis menggunakan model *waterfall* dikarenakan pengaplikasiannya mudah dan sistematis. Adapun model *waterfall* yang digunakan adalah sebagai berikut :



Gambar 1 Model Waterfall

Berdasarkan model *waterfall* yang telah di gambarkan diatas, maka dapat diuraikan pembahasan masing-masing tahap dalam model tersebut adalah sebagai berikut:

a) Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Pada tahapan ini dilakukan identifikasi kebutuhan dari sistem yang akan dibuat yang dimulai dari menganalisis sistem yang sedang berjalan dan mencari solusi yang diperlukan oleh Toko Tia Tani dalam promosi dan penjualan

b) Desain Sistem

Pada tahap ini penulis merancang desain sistem yang diperlukan untuk memecahkan permasalahan yang terjadi pada Toko Tia Tani dimana penulis merancang sistem berorientasi objek menggunakan *usecase diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, *flowchat diagram*, perancangan *input*, perancangan *output* dan perancangan struktur data sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan.

c) Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

d) Pengujian sistem

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastika keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

e) *Maintenance* / Perawatan

Pada tahap ini dilakukan pemeliharaan software seperti melakukan perbaikan-perbaikan terhadap sistem yang berjalan atau menambahkan fungsi tambahan sesuai dengan keinginan pihak Toko Tia Tani. Pada penelitian ini, peneliti hanya

melakukan proses pengembangan sistem sampai tahap keempat yaitu tahap pengujian sistem keterbatasan waktu pengerjaan dan tahap pemeliharaan (*maintenance*) harus dilakukan secara berkala.

f. Pembuatan Laporan

Pada tahap ini merupakan tahap akhir dimana penulis membuat laporan akhir skripsi dengan judul “Perancangan *E-Commerce* pada Toko Tia Tani” yang terdiri dari 6 Bab Utama yaitu pendahuluan, landasan teori, metodologi penelitian, analisis dan perancangan sistem, implementasi dan pengujian sistem dan penutup.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Z. K. Nahrawi, “Rancang Bangun E-Commerce Toko Pertanian Fahmi Generatif,” *Semin. Nas. Hum. Apl. Sist. Inf. 2017 (SEHATI 2017)*, vol. 2017, no. Sehati, pp. 14–15, 2017.
- [2] A. Haryanta, A. Rochman, and A. Setyaningsih, “Perancangan Sistem Informasi Perencanaan dan Pengendalian Bahan Baku Pada PT. Hema Medhajaya,” *J. Sisfotek Glob.*, vol. 7, no. 1, pp. 87–95, 2017.
- [3] Kementrian Pekerjaan Umum, “Perencanaan Teknis Bangunan Gedung,” 2012.
- [4] S. Handayani, “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi KaHandayani, S. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi Kasus Toko Kun Jakarta. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 10(2), 182–189.
<https://doi.org/10.33096/ilkom.v10i2.310>,” *Ilk. J. Ilm.*, vol. 10, no. 2, pp. 182–189, 2018.
- [5] F. Alfiah, R. Tarmizi, and A. A. Junidar, “Perancangan Sistem E-Commerce Untuk Penjualan Pakaian Pada Toko a&S,” *ICIT J.*, vol. 6, no. 1, pp. 70–81, 2020, doi: 10.33050/icit.v6i1.862.
- [6] T. A. Kristy, “Perancangan Aplikasi E-Commerce Berbasis Web (Studi Kasus Di Toko Sablon Surabaya),” *Konf. Nas. Ilmu Komput.*, pp. 288–293, 2021.