

**PERANCANGAN APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS WEB PADA
TOKO HANDOYO**

PROPOSAL TUGAS AKHIR



Diajukan oleh :

Rifki Williandi
8040190375

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 Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Pada
Toko Handoyo

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Pendidikan : Strata 1 (S1)

Peneliti :

1. Nama Lengkap : Rifki Williandi
2. NIM : 8040190375
3. Jenis Kelamin : Laki-Laki
4. Tempat / Tgl. Lahir : Jambi, 24 Agustus 2001
5. Alamat : Jl. Berebah Rt 24 Kelurahan
Talang Bakung Kecamatan
Paal Merah , Kota Jambi
6. No. Telepon : 082110304480
7. Email : rifkiwilliandi2408@gmail.com

1. LATAR BELAKANG

Sejalan dengan cepatnya perkembangan teknologi ini, para pelaku usaha semakin dipacu untuk menggunakan teknologi sebagai senjata untuk tetap bertahan dan memenangkan persaingan yang semakin hari semakin ketat dan keras. Oleh karena itu, teknologi World Wide Web(WWW) di internet memainkan peran yang penting, yang memungkinkan para pelaku usaha memasuki pasar dengan cara yang mudah, murah, dan tanpa Batasan geografis. Semuanya akan bersaing dalam sebuah ruang yang disebut dunia maya(virtual world). Salah satu bentuk sarana perdagangan di internet yang biasa kita temui disebut dengan e-commerce. Dengan memanfaatkan e-commerce maka akan memudahkan para calon pembeli untuk melihat, mendapatkan informasi produk, melakukan transaksi dengan mudah. Dengan adanya fasilitas yang memudahkan ini maka para pembeli dapat menghemat waktu dan biaya, karena pembeli tidak perlu lagi datang ke toko untuk mendapatkan barang yang diinginkannya. Selain itu para penjual juga dapat memperluas daerah pemasaran produknya dan diharapkan dapat meningkatkan omset penjualan toko tersebut.[1]

Toko Handoyo merupakan toko yang menjual beberapa peralatan pancing, yang terletak di Jalan Berebah Rt 24 Kelurahan Talang Bakung Kota Jambi. Toko Handoyo menawarkan beberapa peralatan pancing dengan kualitas yang sangat baik. Produk yang ditawarkan seperti kail, *reel*, joran, pelampung, senar pancing, timba pancing, serta peralatan pancing lainnya dengan berbagai merk.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, penulis mendapatkan informasi bahwa peningkatan penjualan yang dialami toko Handoyo tidak menunjukan peningkatan yang signifikan dan justru mengalami penurunan pada bulan terakhir. Ditambah toko Handoyo masih menggunakan cara yang konvensional yaitu dengan cara pembeli datang langsung ke toko sehingga untuk pemasaran produk masih belum maksimal.

Dengan adanya masalah yang dihadapi toko Handoyo, maka penulis tertarik untuk merancang *website* penjualan online atau *e-commerce*. Adapun judul dari *website* tersebut yaitu **“Perancangan Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Pada Toko Handoyo”**.

2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu: Bagaimana menganalisa dan merancang sebuah aplikasi *e-commerce* berbasis web pada toko Handoyo?

3. BATASAN MASALAH

Dari rumusan diatas, penelitian ini akan dibatasi pada beberapa hal :

1. Objek penelitian ini adalah toko Handoyo
2. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah model *Waterfall*
3. Sistem dirancang dengan dukungan bahas pemrograman PHP, database MySQL, XAMPP, Visual Studio Code.
4. Produk yang dijual adalah produk yang ditampilkan pada katalog.

4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

4.1 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis memiliki tujuan yang ingin dicapai. Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini antara lain :

1. Menganalisa sistem yang sedang berjalan pada toko Handoyo
2. Merancang *website e-commerce* penjualan alat pancing pada toko Handoyo

4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

- a. Bagi penulis, menambah wawasan penulis tentang teknologi informasi, khususnya dalam membangun sebuah *website*.
- b. Bagi pihak toko Handoyo, memperluas wilayah pemasaran dari toko

- Handoyo, serta meningkatkan keuntungan yang didapatkan
- c. Bagi konsumen, mempermudah dalam melakukan pembelian di toko Handoyo

5. LANDASAN TEORI

5.1 Perancangan

Perancangan adalah suatu proses pemilihan dan pemikiran yang menghubungkan fakta-fakta berdasarkan asumsi-asumsi yang berkaitan dengan masa datang dengan menggambarkan dan merumuskan kegiatankegiatan tertentu yang diyakini diperlukan untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu dan menguraikan bagaimana pencapaiannya. Deskripsi ini diperluas oleh beberapa menurut para ahli sebagai berikut :

Abdulrachman [2] menyampaikan bahwa Perancangan adalah pemikiran rasional berdasarkan fakta-fakta dan atau perkiraan yang mendekat (estimate) sebagai persiapan untuk melaksanakan tindakan-tindakan kemudian.

Menurut Nataniel Dengen dan Heliza Rahmania Hatta [3] perancangan 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.

5.2 Aplikasi

Aplikasi dapat diartikan sebagai suatu program berbentuk perangkat lunak yang berjalan pada suatu sistem tertentu yang berguna untuk membantu berbagai kegiatan yang dilakukan oleh manusia. Selain pengertian di atas, ada banyak pengertian dari kata ‘Aplikasi’ yang dikemukakan oleh para ahli. Berikut ini beberapa definisi aplikasi menurut beberapa ahli yang cukup populer :

1. Ali Zaki dan Smitdev Community[4] Aplikasi merupakan komponen yang bermanfaat sebagai media untuk menjalankan

pengolahan data ataupun berbagai kegiatan lainnya seperti pembuatan ataupun pengolahan dokumen dan file.

2. Menurut Jogiyanto [5] adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (instruction) atau pernyataan (statement) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output.

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi penggunaan suatu konsep berupa perangkat lunak yang digunakan untuk mengelola data menjadi informasi.

5.3 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[6] .

5.4 Website

Pengertian Website Menurut Para Ahli[7].

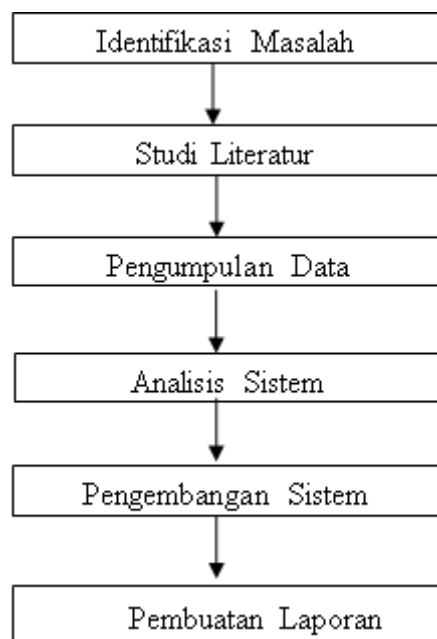
1. Suwanto Raharjo S.Si, M.Kom, Layanan Web adalah salah satu Internet yang paling banyak digunakan dibandingkan dengan layanan lain seperti ftp, gopher, news atau bahkan email.
2. Wahana Komputer, Web adalah bentuk interaktif komunikasi yang digunakan dalam jaringan komputer suatu.
3. Taufiq Hidayatullah, Web adalah bagian yang paling terlihat sebagai jaringan terbesar di dunia, yaitu internet.

6. METODOLOGI PENELITIAN

6.1 Kerangka Kerja Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian, penulis membutuhkan sebuah

kerangka kerja penelitian yang dapat membantu penulis untuk mendapatkan hasil akhir yang sesuai dan akurat. Pada bagian ini akan dijelaskan tahapan-tahapan yang akan dilaksanakan dalam menyelesaikan penelitian ini. Kerangka kerja ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penyelesaian masalah yang akan dibahas. Adapun kerangka kerja yang peneliti yang akan gunakan adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Kerangka Kerja Penelitian

Berdasarkan kerangka kerja penelitian yang telah digambarkan pada gambar 1, maka dapat diuraikan pembahasan masing-masing tahap dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi Masalah

Tahap ini merupakan langkah awal yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi dan mencari solusi yang tepat untuk memecahkan masalah yaitu dengan merancang aplikasi e-commerce berbasis *web* pada toko Handoyo.

2. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan pencarian literatur-literatur yang berkaitan dengan masalah dari berbagai buku dan jurnal mengenai perancangan,

sistem, *e-commerce*, *Website*, *Database*, *Usecase Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, *Flowchart*, *PHP*, *MySQL*, *XAMPP* untuk melengkapi pembendaharaan konsep dan teori sehingga memiliki landasan keilmuan yang baik dan sesuai.

3. Pengumpulan Data

Tahap ini dilakukan pengumpulan data dengan menggunakan metode wawancara, observasi, dan analisis dokumen untuk mendapatkan data dan informasi mengenai data tentang sistem yang sedang berjalan pada toko Handoyo.

a. Wawancara (*Interview*)

Dalam penelitian ini, penulis melakukan wawancara kepada pihak yang bersangkutan untuk mengumpulkan data berupa informasi yang akurat.

b. Pengamatan (*Observation*)

Dalam penelitian ini, penulis melakukan pengamatan untuk mendapatkan fakta-fakta dan kondisi yang sebenarnya terjadi. Pengamatan langsung dilakukan di toko Handoyo mengenai hal-hal yang bersangkutan dengan penelitian yang dilakukan seperti mengamati sistem kerja pada tempat tersebut

4. Analisis Sistem

Pada tahap ini dilakukan analisis atas data-data yang didapat untuk memperoleh data yang benar-benar dibutuhkan dalam penelitian. Hal ini dilakukan dengan tujuan mengelompokkan data-data tersebut.

5. Pengembangan Sistem

Pada tahap ini peneliti menganalisis serta merancang usulan sistem yang baru menggunakan metode *Waterfall*. *Waterfall model* adalah sebuah metode pengembangan *software* yang bersifat sekuensial dan sistematis.

6. Pembuatan Laporan Hasil Penelitian

Pada tahap ini penulis membuat laporan dari tugas akhir yang berjudul “Perancangan Aplikasi E-Commerce Berbasis Website Pada Toko

Handoyo”.

Pembuatan laporan ini berguna untuk memperjelas perancangan yang dibuat dengan mempelajari teori-teori yang ada dan sebuah aplikasi e-commerce berbasis web untuk memberikan solusi kepada pihak toko Handoyo.

6.2 Alat dan Bahan Penelitian

Adapun alat yang digunakan dalam melakukan perancangan sistem ini adalah sebagai berikut :

1. Perangkat Keras (*Hardware*)

Peneliti menggunakan perangkat keras, yaitu :

a. Laptop ASUS dengan spesifikasi sebagai berikut :

- 1). Processor Intel(R) Core(TM) i5-8250U CPU @ 1,60GHz
- 2). RAM 4GB
- 3). Harddisk 1TB

b. Printer EPSON L120

c. Mouse

2. Perangkat Lunak (*Software*)

a. Sistem Operasi Windows 10

b. Browser (Chrome)

c. Zotero

d. *Development Tools* : Visual Code studio, Bahasa pemrograman PHP, dan Database MySQL

e. Microsoft Office Word 2016

f. XAMPP

g. Database MySQL dan perangkat lunak pendukung lainnya.

7. JADWAL PENELITIAN

Berikut Estimasi jadwal penyelesaian penelitian dan perancangan yang penulis rencanakan :

[illegible]

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. A. Kristy, “Perancangan Aplikasi E-Commerce Berbasis Web (Studi Kasus Di Toko Sablon Surabaya),” p. 6.
- [2] “1308-1383-2-PB.pdf.”
- [3] H. F. Siregar and M. Melani, “Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia,” *J. Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 2, p. 113, Feb. 2019, doi: 10.36294/jurti.v2i2.425.
- [4] B. Huda and B. Priyatna, “Penggunaan Aplikasi Content Manajement System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-Commerce,” vol. 1, no. 2, p. 8, 2019.
- [5] B. C. Neyfa and D. Tamara, “PERANCANGAN APLIKASI E-CANTEEN BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN METODE OBJECT ORIENTED ANALYSIS & DESIGN (OOAD),” vol. 20, p. 10.
- [6] S. Handayani, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS E-COMMERCE STUDI KASUS TOKO KUN JAKARTA,” *Ilk. J. Ilm.*, vol. 10, no. 2, pp. 182–189, Aug. 2018, doi: 10.33096/ilkom.v10i2.310.182-189.
- [7] R. Andita, P. Nurul, P. Rachmatullah, S. Akbar, S. Permata, and S. Mulyaningsih, “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Obat di Apotek Generik,” *J. Edukasi Dan Penelit. Inform. JEPIN*, vol. 2, no. 1, Jun. 2016, doi: 10.26418/jp.v2i1.15463.