

**PERANCANGAN APLIKASI PENJULAN BERBASIS WEB PADA**

**ELS PESHOP JAMBI**

**PROPOSAL TUGAS AKHIR**



Diajukan oleh :

Reza Kurniawan  
8040190172

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 Penjualan Berbasis Web pada ELS  
Petshop Jambi

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Pendidikan : Strata 1 (S1)

Peneliti :

1. Nama Lengkap : Reza Kurniawan
2. NIM : 8040190172
3. Jenis Kelamin : Laki-Laki
4. Tempat / Tgl. Lahir : Jambi, 10 April 2001
5. Alamat : Perumdam Rt 21 Kelurahan  
Talang Bakung Kecamatan  
Paal Merah , Kota Jambi
6. No. Telepon : 083121625508
7. Email : rejakj67@gmail.com

## **1. LATAR BELAKANG**

Memasuki era globalisasi perkembangan teknologi informasi di bidang komputer sangat canggih dan modern sehingga dapat mendukung serta memudahkan dalam melakukan pengelolaan data yang dapat meningkatkan efisiensi kerja. Hal ini membuat kebutuhan akan teknologi komputer sangat diminati oleh masyarakat.

Perkembangan teknologi yang semakin maju membuat masyarakat memanfaatkan internet untuk tujuan komersial, perusahaan dan berbagai macam instansi dalam kegiatan operasional bisnis. Salah satu penggunaan internet adalah untuk media penjualan. Penggunaan internet sebagai media penjualan dirasakan lebih mudah dan praktis dalam menarik minat konsumen yang juga didukung dengan teknik marketing dari penjual itu sendiri dalam memasarkan barang melalui internet.

Pemanfaatan internet tidak jarang digunakan untuk penyebaran informasi, jual-beli barang atau jasa. Perusahaan atau instansi menggunakan internet untuk memberikan informasi pada konsumen dan rekan kerjanya secara langsung melalui berbagai aplikasi salah satunya adalah Website. Website saat ini tidak hanya berupa halaman statis namun telah berkembang menjadi website dengan halaman yang dinamis dan interaktif.

Website merupakan sebuah sistem dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lain-lain dipresentasikan dalam bentuk hypertext dan dapat diakses oleh perangkat lunak yang disebut browser. Dengan menggunakan website, semua informasi atau berita dapat diakses dimana saja dan kapan saja yang digunakan oleh berbagai pihak khususnya perusahaan penjual barang dan jasa dalam mengelola data secara efektif.

Pesatnya persaingan bisnis saat ini menuntut para pelaku bisnis untuk selalu mengikuti perkembangan pasar. Suatu perusahaan dalam menjalankan aktivitasnya harus efektif dari segi konsep pemasaran agar memperoleh keuntungan sesuai harapan serta mempertahankan grafik

penjualan untuk tetap stabil. Kondisi ini menandakan bahwa kegiatan pemasaran dalam perusahaan harus dikoordinasi dan dikelola dengan cara yang lebih baik agar diperoleh pula hasil yang baik.

Petshop merupakan salah satu toko makanan dan perlengkapan hewan peliharaan seperti kucing dan anjing sekaligus klinik yang melayani konsultasi tentang hewan peliharaan baik dari segi kesehatan, perawatan bahkan ada beberapa petshop yang menyediakan tempat penitipan hewan bagi mereka yang akan pergi keluar kota dan tidak bisa ikut serta membawa hewan peliharaannya.

ELS Petshop merupakan salah satu toko makanan dan perlengkapan hewan peliharaan seperti aksesoris, selain itu ELS Petshop sendiri juga menyediakan jasa grooming dan adopsi khusus kucing. Untuk aktivitas di ELS Petshop saat ini masih menggunakan cara yang konvensional yaitu dengan cara pembeli datang langsung ke toko sehingga untuk pemasaran produk dan layanannya masih belum maksimal. Dan untuk proses penjualan dilakukan saat pelanggan datang ke tempat dan melakukan transaksi penjualan dan sistem lakukan secara tunai. Dari sistem yang berjalan ditemukan beberapa kelemahan, yaitu terkadang terjadi kesalahan dalam pengelolaan data pemesanan dan penjualan seperti kesalahan dalam perhitungan total belanja, kesalahan dalam pencatatan nama pesanan dan harga pesanan. Dan proses pembuatan laporan yang memakan waktu karena harus mencatat satu per satu ke dalam agenda dan terkadang terjadinya keterlambatan dalam penyerahan laporan. Oleh karena itu ELS Petshop membutuhkan sistem terkomputerisasi yang dapat membantu pengelolaan data pemesanan dan penjualan sehingga dapat memberikan informasi yang cepat, akurat dan tepat sesuai dengan kebutuhannya.

Dengan adanya permasalahan tersebut maka dibutuhkan sebuah sistem penjualan berbasis web yang dapat membantu permasalahan dari ELS Petshop. Hal ini sangat penting karena adanya sistem dapat membantu menarik pelanggan sehingga lebih mudah mengakses

informasi yang dibutuhkan tanpa harus mendatangi lokasi seperti pemesanan makanan, aksesoris maupun jadwal grooming. Dengan demikian, ELS pethsop dapat memperluas jangkauan pemasaran tanpa harus menghabiskan banyak waktu dan biaya.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian pada ELS Petshop untuk memenuhi persyaratan kelulusan mata kuliah kerja praktek yang berjudul **“PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA ELS PETSHOP JAMBI”**.

## **2. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan masalahnya adalah sebagai berikut :“Bagaimana merancang suatu aplikasi penjualan di ELS Petshop berbasis web?”

## **3. BATASAN MASALAH**

Agar pembahasan dalam penelitian ini sesuai dengan latar belakang masalah dan hasil penelitian yang baik dan terarah perlu dilakukan pembatasan, maka dilakukan Batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya ditujukan kepada ELS Petshop di Kota Jambi
2. Dalam penggunaan website penjualan ditunjukkan kepada pembeli untuk mempromosikan barang dan jasa yang tersedia di ELS Petshop
3. Metode pengembangan sistem yang digunakan Model *Waterfall*.
4. Sistem yang dikembangkan adalah berbasis web dengan dukungan PHP programming, database MySQL, XAMPP, Visual studio Code.
5. Tidak membahas pembuatan *domain* dan *hosting*  
Tidak membahas masalah keamanan system

## **4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **4.1 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk menganalisa proses yang terjadi pada ELS Petshop
2. Untuk merancang website penjualan sebagai media promosi jual-beli pada ELS Petshop menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL

### **4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Diharapkan memberikan informasi mengenai data barang, stok barang dan jasa yang ditawarkan di ELS Petshop
2. Diharapkan mampu mengoptimalkan efektivitas dan efisiensi penjualan ELS Petshop dengan cakupan wilayah baik di dalam maupun luar kota.

## **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 Website**

Pengertian Website Menurut Para Ahli[6].

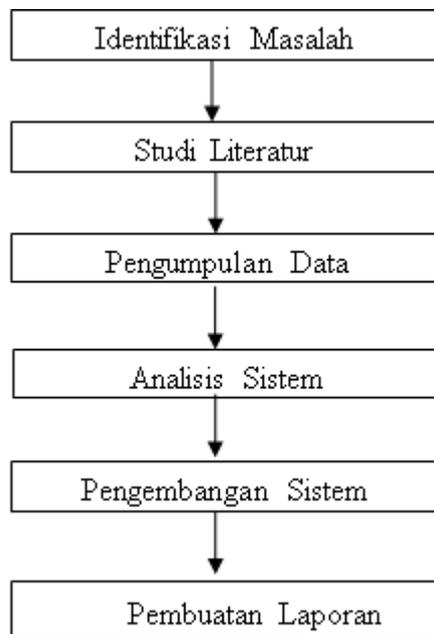
1. Suwanto Raharjo S.Si, M.Kom, Layanan Web adalah salah satu Internet yang paling banyak digunakan dibandingkan dengan layanan lain seperti ftp, gopher, news atau bahkan email.
2. Wahana Komputer, Web adalah bentuk interaktif komunikasi yang digunakan dalam jaringan komputer satu.

3. Taufiq Hidayatullah, Web adalah bagian yang paling terlihat sebagai jaringan terbesar di dunia, yaitu intrenet.

## 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 LENOVO dengan spesifikasi sebagai berikut :

- 1). Processor Intel(R) Core(TM) i6-8250U CPU @ 1,60GHz
- 2). RAM 8GB
- 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 :

No	Kegiatan	September 2022				Oktober 2022				November 2022				Desember 2022				Januari 2023			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Studi Literatur		■	■																	
2	Pengumpulan Data				■	■	■														
3	Analisis data						■	■	■												
4	Perancangan sistem									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
5	Pembuatan laporan			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

## 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] 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.