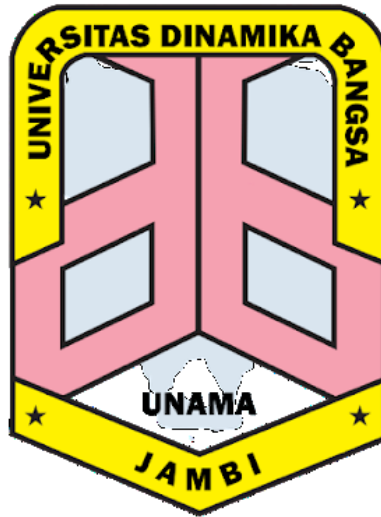


PERANCANGAN E – COMMERCE PADA DISTRO THANKS DREAM

PROPOSAL TUGAS AKHIR



Diajukan Oleh :

Muhammad Ihsan

8040190353

Untuk Persyaratan Penelitian Dan Penulis 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 E-COMMERCE PADA
DISTRO THANKS DREAM

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Pendidikan : Sastra 1 (S1)

Peneliti :

- a. Nama Lengkap : Muhammad Ihsan
- b. Nim : 8040190353
- c. Jenis Kelamin : Laki- Laki
- d. Tempat/Tgl.Lahir : Muaro Jambi 27,03.2002
- e. Alamat : Jl. Raya kemingking Dalam rt,02,no 28
- f. No. Telepon : 082316126094
- g. Email : Muhammadihsan2703@gmail.com

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi sistem informasi saat ini berkembang dengan pesat seiring dengan penemuan dan perkembangan ilmu pengetahuan dibidang teknologi dan komunikasi. Salah satu bentuk perkembangan teknologi informasi saat ini adalah internet yang merupakan penyebaran informasi yang cepat dan akurat. Hanya mengakses beberapa *Website*, maka kita akan menemukan berbagai informasi yang dibutuhkan. Internet menawarkan beberapa fasilitas, seperti pertukaran data dan informasi, pertukaran pesan, mencari informasi, bermain, atau mencari hiburan, atau bias juga sebagai sarana komunikasi. Bukan hanya itu saja, internet telah menciptakan suatu tantangan ekonomi baru. Hal ini menyebabkan banyak pihak memanfaatkan media internet untuk berbagai macam kepentingan, Seperti *E-Commerce*.

E-Commerce merupakan proses pembelian, penjualan atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan komputer, *E-Commerce* adalah bagian dari *e-bussines*, dimana cakupan e-bussines lebih luas, tidak hanya sekedar perniagaan tetapi mencakup juga pengkolaborasian mitra bisnis, pelayanan nasabah, lowongan pekerjaan dll.

Berdasarkan survey awal yang penulis lakukan, Distro Thanks Dream merupakan toko yang menjual berbagai macam pakain baju, celana dan aksesoris lainnya. Pada sistem yang berjalan pada saat ini, Distro Thanks Dream melakukan kegiatan promosi dan transaksi jual beli produk masih dilakukan dengan cara mengharuskan customers dari jauh untuk datang hanya untuk mengetahui produk apa saja yang terbaru, selain itu cutomers tidak dapat melakukan pemesanan jarak jauh untuk memilih produk apa saja yang akan dibeli, serta saat melakukan promosi hanya dilakukan dengan mengandalkan social media instagram sebagai wadah informasi.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan sistem informasi penjualan online yang merupakan salah satu teknologi yang berkembang pesat dibidang pembelian dan penjualan produk maupun jasa melalui jaringan elektronik yang terkomputerisasi dan mampu menyampaikan informasi sesuai kebutuhan pihak Distro Thanks Dream.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu merancang E-Commerce pada Distro Thanks Dream.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus dan tidak melebar, maka pokok bahasan dibatasi pada isi dari judulnya ini diantaranya :

1. Penelitian hanya dilakukan pada DISTRO THANKS DREAM.
2. Perancangan E-Commerce menerapkan konsep bussines to customer, dimana sistem yang dirancang merupakan sistem komunikasi bisnis antar pelaku bisnis dengan konsumen untu memenuhi kebutuhan tertentu pada saat tertentu.
3. Permodelan sistem dengan menggunakan *UML (Unified Modeling Language)* meliputi *use case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram*.
4. Pengembangan sistem menggunakan metode *Waterfall*.
5. Menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan database *MySQL*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah Merancang E-Commerce ini supaya konsumen dari Distro Thanks Dream dapat mengetahui apa saja barang yang dijual oleh Distro Thanks Dream.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat bagi konsumen tidak perlu datang langsung ke lokasi Distro Thanks Dream.
2. Manfaat bagi pemilik untuk mempermudah memasarkan produknya di Web nya sendiri.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 TEORI DASAR

2.1.1 PERANCANGAN

Perancangan secara umum bertujuan untuk memberikan gambaran dari sistem yang dibentuk, perencanaan, dan pembuatan sketsa dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan lengkap kepada programmer atau user.

Menurut Soetam Rizky (2011 : 140) mendefinisikan sebuah perancangan sebagai berikut : “Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan tehnik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaan”.

Menurut Edy Prashata (2009 : 584) “Perancangan merupakan langkah pertama pengembangan rekayasa suatu produk atau sistem”.

Menurut Roger S.pressman (2012 : 291) “ Perancangan merupakan suatu aktivitas rekayasa perangkat lunak yang dimaksudkan untuk membuat keputusan – keputusan utama seringkali bersifat struktural”.

Jadi dapat disimpulkan perancangan adalah suatu penggambaran, penerjemah dan penyatuan komponen yang dibutuhkan sehingga dapat memenuhi fungsi untuk mencapai tujuan tertentu.

2.1.2 E-COMMERCE

E-Commerce didefinisikan sebagai arena terjadinya transaksi atau pertukaran antara penjual dan pembeli di dunia maya. Tidak dapat dipungkiri bahwa di era jual beli di dunia maya terbentuk karena terhubungnya berjuta juta komputer ke dalam suatu jaringan raksasa (*Internet*).

Menurut Rintho Rante Rerung (2018 : 18) mendefinisikan *E-Commerce* merupakan salah satu pemicu terbentuknya prinsip ekonomi yang baru yang dikenal dengan ekonomi digital, dimana keberadaan yang secara langsung telah membentuk pasar

didunia maya yang dapat mempertemukan penjual dan pembeli dari berbagai belahan dunia hanya bermodal akses *Internet*.

Menurut Kenneth C.Laudon, Caro Guercio Traver (2009 : 9) *E-Commerce* merupakan penggunaan *internet* dan *web* untuk bertransaksi bisnis, lebih formal, digital diaktifkan transaksi komersial antara dan diantara organisasi dan individu.

Dari berbagai definisi dan gambaran mengenai *E-Commerce* diatas dapat saya simpulkan bahwa *E-Commerce* ini merupakan suatu *Website* yang berisi barang-barang yang akan dijual belikan kepada pelanggan yang mana untuk melihat barang-barang tersebut salah satunya dengan menggunakan koneksi *Internet*.

2.1.3 INTERNET

Internet adalah singkatan dari *Interconnected Network* yang merupakan sebuah sistem komunikasi yang mampu menghubungkan jaringan-jaringan komputer diseluruh Dunia, Dimana jaringan ini juga dapat dilihat sebagai sumber daya informasi yang dapat dengan mudah diakses dari jarak jauh hanya dengan menggunakan saluran telepon local, satelit atau sistm telekomunikasi lainnya.

Menurut Yuniar Supardi (2009 : 01) “*Internet* atau *International Network* merupakan jaringan skala dunia, internet membuat komunikasi tanpa batas baik Negara maupun budaya seiring dengan berkembangnya teknologi *Mobile*”.

Menurut Erima Oneto, Yosep Sugiarto (2009 : 01) “ *Internet* ialah jaringan komputer, Ibarat jalan raya , *internet* dapat di lalui sebagai sarana transportasi seperti mobil dan motor yang memiliki kegunaan masing-masing. Sarana atau fasilitas yang ada pada internet itu meliputi *Email, Mailing, List, Gopher, Telnet, IRC, dan World wide web (WWW)*.

Menurut Taryana Suryana, Koesheryatin (2014 : 8) “*Internet* merupakan sekumpulan jaringan yang berskala global, tidak ada satupun orang, kelompok yang bertanggung jawab terhadap internet karena kerja internet tidak disarankan pada manusia melainkan pada mekanisme kerja *elektronik*.

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *internet* adalah suatu jaringan yang dapat menghubungkan komputer diseluruh dunia, dimana segala informasi bias dengan mudah didapat melalui internet.

2.1.4 WEBSITE

Sebuah situs web adalah sebutan bagi sekelompok halaman web (web page), yang umumnya merupakan bagian dari suatu nama domain (domain name) atau subdomain di World Wide Web (WWW) di Internet. Sebuah web page adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (Hyper Text Markup Language), yang hampir selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser baik yang bersifat statis maupun dinamis.

Menurut Sari (2015) *website* adalah keseluruhan halaman-halaman *web* yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi. Sebuah *website* biasanya dibangun diatas banyak halaman *web* yang saling terhubung.

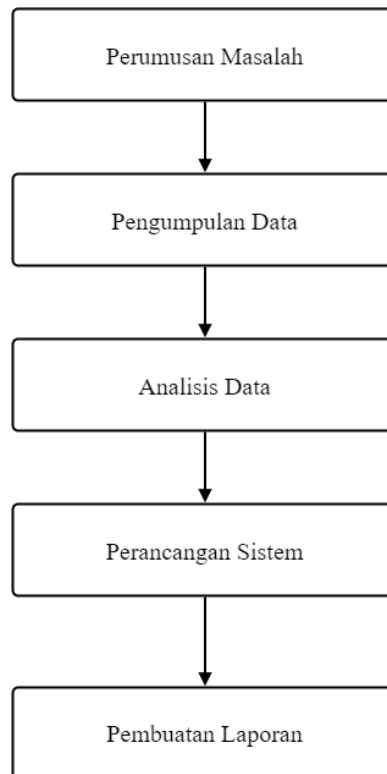
Menurut Betha Sidik dan Husni Iskandar Pohan, (2013) website sudah menjadi interface aplikasi untuk melakukan transaksi dan sajian informasi yang lengkap dari seluruh dunia

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 TAHAPAN PENELITIAN

Di dalam penelitian ilmiah ada beberapa tahapan yang harus dilewati dimana tahapan tersebut merupakan petunjuk untuk melakukan kegiatan penelitian secara urut. Dalam penelitian ini penulis melakukan beberapa tahapan yang dapat di lihat pada gambar berikut :



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian

Berdasarkan tahapan penelitian diatas, maka dapat di urutkan pembahasan masing-masing tahapan dalam penelitian sebagai berikut :

a. Perumusan Masalah

Pada tahap ini penulis mengidentifikasi masalah yang terjadi pada DISTRO THANKS DREAM untuk memecahkan masalah tersebut dengan menentukan kebutuhan informasi pengguna dan menggambarkan atau merancang sistem informasi penjualan pada DISTRO THANKS DREAM.

b. Pengumpulan Data

Pada tahapan ini kami mengumpulkan berbagai cara dengan penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan beberapa tahapan antara lain observasi, wawancara dan studi pustaka.

c. Analisis Data

Pada tahapan ini dilakukan analisis terhadap data. Hal ini bertujuan untuk melakukan pengelompokan terhadap data tersebut sehingga akan memudahkan penulis dalam melanjutkan tahap selanjutnya.

d. Perancangan Sistem

Pada tahap ini, penulis melakukan perancangan sistem dengan menggunakan metode Waterfall (air terjun), Karena metode tersebut pengaplikasiannya lebih sistematis dan lebih efektif dalam perancangan sistem informasi.

e. Pembuatan Laporan

Pada tahapan ini, penulis melakukan pembuatan laporan yang nantinya laporan ini digunakan sebagai dokumentasi selama melakukan penelitian pada DISTRO THANKS DREAM.

3.2 METODE PENGUMPULAN DATA

Data sangat diperlukan dalam penelitian ini, sehingga untuk mengumpulkannya penulis menggunakan beberapa metode dalam pengambilan data tersebut sehingga dapat menghasilkan penelitian yang sesuai dengan kebutuhan.

a. Pengamatan Langsung (Observasi)

observasi adalah pengamatan secara langsung ke lapangan yang bertujuan untuk memperkuat data, penulis juga datang langsung ke lokasi pada Distro Thanks Dream.

b. Dokumentasi

Penulis mencari dan mempelajari dokumen yang Relevan dengan pengolahan data penjualan yang bersumber dari buku nota pada Distro Thanks Dream.

c. Studi Pustaka

Teknik pengumpulan data studi pustaka dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang Relevan atau sesuai yang dibutuhkan untuk penelitian dari internet, artikel ilmiah, Perpustakaan Unama, maupun sumber kredibel lainnya yang reliabel dan juga sesuai dengan topik penelitian yang dilakukan.

3.3 METODE WATERFALL

Menurut Rosa A.S dan M. Shalahuddin (2014 : 31) “*Waterfall* adalah model *SDLC* paling sederhana. Model ini hanya cocok untuk pengembangan perangkat lunak dengan spesifikasi yang tidak berubah-ubah. Model *SDLC* air terjun (waterfall) sering juga disebut model sekuensial lineir (*Sequential linear*) atau alur hidup klasik (*Classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*Support*).

3.4 ALAT BANTU PENELITIAN

Adapun alat bantu yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Perangkat Keras (Hardware)
 - a. *Processor Intel Core i5-5200U, up to 2.7GHz*
 - b. *RAM 4GB DDR3*
 - c. *VGA NVIDIA GEFORCE 930M*
 - d. *Hardisk 500GB*
 - e. *Monitor HDMI 14”*

2. Perangkat Lunak

Dalam perancangan ini digunakan sebagai alat bantu dalam merancang dan mendesain program. Dibawah ini adalah perangkat lunak (Software) pendukung dalam perancangan sistem ini, antara lain :

- a. Sistem operasi Windows 10.
- b. Adobe Dreamweaver CS-5
- c. XAMPP
- d. Browser (Firefox, Chrome, dan lainnya)
- e. Perangkat lunak pendukung lainnya.

BAB IV

JADWAL PENELITIAN

Penelitian Direncanakan akan dilaksanakan dalam waktu kurang lebih selama 4 bulan, dimulai dari awal bulan Oktober hingga Januari yang dilakukan secara bertahap sebagai berikut :

No.	Kegiatan	Bulan							
		Oktober		November		Desember		Januari	
		1-2	3-4	1-2	3-4	1-2	3-4	1-2	3-4
1.	Identifikasi Masalah								
2.	Pembuatan Proposal								
3.	Pengumpulam data								
4.	Studi Literatur								
5.	Analisis Data								
6.	Perancangan Sistem								
7.	Pembuatan Laporan								

Table 4.1 Jadwal Penelitian

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dadan dan kerendi Dvelopers, Membuat CMS *Multifitur* Jakarta : PT. Elex Media Komputindo,2015
- [2] Edyprashata,*Sistem Informasi Geografis, Bandung* : Informatika, 2009
- [3] ErimaOneto, YosepSugiarto,*Antigaptek internet*, Cianjur : PT Kawan Pustaka 2009
- [4] Kenneth C.Laudon, Carol Guercio Traver, *E-Commerce*, Yogyakarta,2009
- [5] Roger S.pressman,*Rekayasa perangkat lunak*, 2012
- [6] Rossa A.S. dan M.Shalahuddin_*metode waterfall*,2014
- [7] RinthoRanteRerung,*E-COMMERCE Menciptakan Daya Saing Melalui Teknologi Informasi*,Sleman : Yogyakarta,2018
- [8] SoetamRizky, Konsep Rekayasa perangkat lunak, Jakarta : PT. Prestasi pustakaraya,2011
- [9] TaryanaSuryana,Koseheryatin,Aplikasi internet Menggunakan *HTML dan CSS & JavaScript*, Jakarta : PT, Elex Media Komutindo,2014
- [10] YuniarSupardi,Internet untuk segala kebutuhan, Jakarta : PT. Elex Media Komputindo,2009