**PROPOSAL TUGAS AKHIR SEKOLAH**

**WEBSITE E-COMMERCE SEPATU ONLINE**

**DENGAN CODEIGNITER 3**

****

Disusun Oleh:

Muhammad Furqon Maulana 12100918

**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

**WIYATA KRIDA MANGGALA 1 JEPARA**

**2024**

1. **PENDAHULUAN**
   1. **Latar Belakang**

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan pada masa sekarang ini sudah berkembang sangat pesat. Teknologi telah menjadi pendorong utama perubahan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) khususnya, telah membawa dampak signifikan, mengubah cara kita bekerja, berkomunikasi, dan mengakses informasi. Salah satu manifestasi terbesar dari kemajuan ini adalah perkembangan website.

Website telah menjadi sarana utama untuk berkomunikasi, berbagi informasi, dan melakukan transaksi bisnis di era digital ini. Seiring dengan perkembangan teknologi, website juga mengalami transformasi yang signifikan dari segi desain, fungsionalitas, dan kegunaan. Dari website statis yang hanya menampilkan informasi, kita sekarang melihat website yang interaktif, responsif, dan mampu menyajikan pengalaman pengguna yang lebih baik.

Perkembangan website tidak hanya merubah cara kita mendapatkan informasi, tetapi juga bagaimana bisnis beroperasi. Salah satu aspek paling mencolok dari perkembangan website adalah munculnya e-commerce, yang telah mengubah lanskap bisnis secara fundamental. E-commerce memungkinkan konsumen untuk melakukan pembelian secara online dengan lebih mudah dan nyaman, sementara bagi pelaku bisnis, e-commerce membuka akses ke pasar global dan memungkinkan mereka untuk mencapai audiens yang lebih luas tanpa batasan geografis.

Meskipun perkembangan teknologi dan website membawa banyak manfaat, namun juga menimbulkan sejumlah tantangan. Salah satunya adalah perlunya terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang terus berubah dengan cepat, termasuk mengikuti tren desain, keamanan informasi, dan integrasi dengan teknologi baru seperti kecerdasan buatan (AI) dan Internet of Things (IoT). Di sisi lain, perkembangan ini juga membawa peluang besar bagi pengembang web dan pelaku bisnis untuk menghadirkan inovasi baru, meningkatkan efisiensi, dan memberikan pengalaman yang lebih baik kepada pengguna.

Oleh Karena itu penulis ingin membuat suatu website penjualan online yaitu toko sepatu. Dengan adanya website ini diharapkan dapat mempermudah masyarakat untuk melakukan pembelian tanpa harus pergi keluar rumah.

* 1. **Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam *project* ini yaitu bagimana pembuatan website toko sepatu online sehingga nantinya dapat digunakan oleh masyarakat untuk berbelanja dengan mudah tanpa keluar rumah.

* 1. **Batasan Masalah**

1. User ketika tambah keranjang harus login terlebih dahulu
2. Jika belum memiliki akun, user harus register terlebih dahulu
3. User dapat menambahkan barang ke keranjang
4. User dapat menambahkan lebih dari 1 barang ke keranjang
5. User melakukan transaksi pembayaran
6. User harus bayar terlebih dahulu sebelum barang dikirim
7. Halaman Admin hanya bisa diakses oleh admin saja
8. Admin dapat menambahkan barang
9. Admin dapat melakukan CRUD barang
10. Admin dapat mengatur lokasi toko
11. Admin harus memeriksa bukti bayar lalu melakukan verifikasi selanjutnya barang dapat dikirim
12. Admin dapat memeriksa laporan harian, bulanan, tahunan
    1. **Tujuan dan Manfaat Penelitian** 
       1. **Tujuan**

Tujuan yang diharapkan dalam penelitian adalah untuk merancang dan membuat website E-Commerce menggunakan framework Codeigniter 3. Tujuan lain dari pembuatan website toko sepatu online adalah untuk memberikan kemudahan akses kepada masyarakat dalam mencari dan membeli berbagai jenis sepatu tanpa harus datang ke toko fisik. Dengan adanya platform online, pelanggan dapat dengan mudah mengakses katalog produk dan melakukan transaksi kapan pun dan di mana pun.

* + 1. **Manfaat**

Adapun manfaat website toko sepatu online adalah:

1. Pelanggan dapat mengakses toko dan berbelanja sepatu kapan saja, tanpa terbatas oleh jam operasional toko.
2. Bisnis dapat menjangkau konsumen dari berbagai daerah, sehingga meningkatkan potensi penjualan.
3. Data pelanggan digunakan untuk menyajikan pengalaman belanja yang disesuaikan dengan preferensi individu, meningkatkan kepuasan pelanggan.
   * 1. **Waktu Pelaksanaan**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Kegiatan** | **November** | | | | **Desember** | | | | **Januari** | | | |
| I | II | III | IV | I | II | III | IV | I | II | III | IV |
| 1. | Pengumpulan Data |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2. | Observasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3. | Perancangan Aplikasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4. | Implementasi dan pengujian |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5. | Laporan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan mulai dari bulan November 2023 sampai dengan bulan Febuari 2024. Rincian kegiatan yang akan dilaksanakan