**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI E-COMMERCE UNTUK PENJUALAN BAJU ONLINE BERBASIS WEB**

**Skripsi**

****

Disusun oleh:

Sadam Payoda Sabilillah

200411100069

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS TRUNOJOYO MADURA**

**BANGKALAN**

**2022**

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang**

Pada era 4.0 teknologi informasi didunia sangatlah pesat yang dimana mampu membuat perubahan yang cepat dan sangat membantu manusia untuk melakukan bisnis menggunakan digitalisasi, mobilitas, dan liberalisasi. Adanya e-commerece membuat pekerja bisnis mudah melakukan hubungan dengan bisnis lainnya , mempunyai keterikatan dengan pelanggan atau konsumen. E–commerce memiliki peran sebagai media saing bagi pekerja bisnis melalui produk dan pelayanannya oleh karena itu memudahkan pebisnis untuk mempromosikan produknya dan konsumen dapat mengurangi intraksinya untuk membeli sesuatu [1]. Untuk itu dibutuhkan untuk menciptakan sebuah Website yang dapat menampung semua halaman-halaman yang dimana terdapat informasi gambar , text , suara , dan animasi .dengan adanya website para pekerja bisnis bisa membuat e-commerse dengan mudah dan dapat mempromosikan dengan mudah kepada pelanggan atau konsumen di website

E-commerce itu sendiri adalah aktifitas kegiatan masyarakat seperti penyebaran pejualan , pembelian , mempromosikan produk kepada konsumen dalam bentuk barang atau jasa , yang dimana e-commerce ini menggunakan jaringan internet untuk mrnghubungkan pembeli dan penjual atau bisa dilihat oleh masyarakat luas , dan dapat diartikan sebagai sebuah informasi dalam bentuk internet , untuk itu membuat website seperti e-commerce ini dapat berdampak positif dalam berbagai pihak manapun[2] , Semua aspek organisasi seperti bisnis , dan perekonomian sangat terbantu sebagai alat untuk mempermudahkan pengerjaan dalam suatu pekerjaan untuk lebih memanfaatkan perkembangan teknologi di zaman ini , agar pengelolaan data akan terasa efektif seperti menyimpan data , data akan jauh lebih lama dibandingkan mengerjakan dengan cara manual ,ini bisa mengurangi dampak terjadinya kesalahan fatal yang bisa merugikan banyak pihak , informasi akan lebih cepat sampai ke masyarakat , akurat , relative , penjual tidak hanya bisa menjual produk di daerah sekitar tetapi juga bisa melakukan penjualan dengan jarak jauh tanpa ada keterbatasan jarak yang tidak bisa di jangkau sehingga waktu akan lebih cepat , dan dapat meningkatkan mutu suatu perusahaan yang diharapkan sistem E-commerce ini dapat diterapkan disemua aspek usaha untuk memberikan kemudahan dalam pekerjaan, definisi perencanaan sebuah aktifitas struktur dari sistem yang ingin diciptakan dengan merumuskan seperti bagaimana bentuk struktur yang ingin dibuat , Kegiatan perncangan bertujuan menciptakan sesuatu sebagai proses Teknik dan prinsip dalam pembuatan aplikasi yang memadai untuk memungkinkan realisasi fisiknya ,Maka perencanaan ini butuh suatu penggambaran , dan pembuatan beberapa elemen yang dipisah dalam satu kesatuan utuh pada hasil akhirnya terciptanya suatu tujuan , E-commerce dibutuhkan adanya sistem informasi fungsinya untuk pemrosesan transaksi , pengawasan dan penggalian informasi ,sistem informasi menggunakan computer biasa atau Computer-Based Information Systems atau CBIS yang mencakup sejumlah komponen seperti manusia computer , prosedur kerja dan teknologi informasi , secara teknis sistem informasi sebagai sekumpulan komponen yang saling berhubungan anatara satu dengan yang lain , proses data , menyimpan data untuk medapatkan suatu keputusan dan pengawasan aplikasi , ini meyebabkan pengumpulan data yang rapi dan terorganisir dengan tata cara penggunaan itu sendiri yang jauh lebih dari sekedar penyajian Ini akan bermanfaat terhadap masyarakat kecil yang susah untuk mencari pelanggan dengan produknya , dan Usaha kecil menengah tersebut bisa memperluaskan produk dan memasarkan produknya ke berbagai daerah dengan menggunakan aplikasi e-commerce , dengan website sarana teknologi informasi yang sangat baik dalam proses pemasaran dan mempromosikan sebuah produk mereka , maka banyak pengusaha yang menggunakan website sebagai proses pemasaran produk yang mereka jual , teknologi zaman sekarang mampu menyelesaikan masalah pada penjual yang kesulitan untuk menjual produknya , dengan masalah yang dirasakan oleh masyarakat dalam melakukan pemasaran produk yang mreka hasilkan maka penulis berniat untuk membuatkan suatu aplikasi yang berbasis website yaitu e-commerce agar produk yang dihasilkan dapat dipasarkan sercara online sesuai dengan harga yang masyarakat ingin dijual kepada para konsumen di seluruh dunia . [3]

Pembuatan website e-commerse diperlukan bantuan suatu alat atau tools yaitu framework Laravel suatu framework php yang merupakan Hypertext Preprocessor. Bahasa ini sangat cocok untuk membuat pengembangan web seperti membuat website toko online , blog , dan website e-commerse , tetapi unutk membuatnya sebuah website kita perlu website berkualitas dengan menggunakan framework php yaitu Laravel, Laravel merupakan sebuah web development yang bisa digunakan untuk membantu proses pengembangan sebuah website agar lebih maksimal , framework php atau Hypertext Preprocessor yaitu Laravel juga menerapkan metode konsep MVC atau model view control sebuah metode untuk membuat sebuah aplikasi dengan memisahkan bagian model sebagai data , tampilan sebagai view , dan bagian proses sebagai controller dan MVC atau Model View Controller ini betujuan agar developer berikutinya akan lebih mudah memahami dalam melakukan pengambangan aplikasi dan meningkatkan kualitas website , meningkatkan produktifiyas pekerja dengan sintax yang efektif yang diciptakan oleh Laravel sendiri untuk mempersingkat waktu pengerjaan dan mengurangi biaya pengembangan, kehadiran Laravel menjadikan Bahasa pemograman menjadi powerfull dan keamanannya terjangkau [4].

membuat desain website e-commerce yang menarik perhatian konsumen dibutuhkan website yang responsive terhadap versi mobile dan versi desktop. Hal ini diperlukan alat untuk mendesain suatu halaman yaitu CSS ( Cascading Style Sheet ) yang merupakan Bahasa pemograman standar teknologi pengembang mengatur halaman untuk menambahkan suatu property seperti menambah color , mengatur besar font , mengukur jarak antara box dengan *box* yang lain , dan lain sebagainya [5]. Penggunaan CSS tidak efektif bagi developer untuk membuat *website e-commerse*. Hal ini dibutuhkan framework CSS yaitu *bootstrap* yang merupakan library yang digunakan untuk membuat website responsive secara cepat , pengerjaan efektif , mudah , dan gratis dipakai untuk semua kalangan[6]

Aplikasi Website E-commerce membutuhkan suatu database untuk menampung atau menyimpan data dengan cara merencanakan dan merancang menggunakan Entity Relationship Diagram ( ERD ) atau didefinisikan model data diagram hubungan entitas yang dibuat berdasarkan anggapan bahwa dunia nyata terdiri dari atas objek objek yang disebut entitas serta hubungan , Entitas itu sendiri merupakan objek dunia nyata dapat dibedakan untuk satu dengan yang lain untuk pemanfaatan pada aplikasi e-commerce ,Entitas disimbolkan dengan persegi Panjang , Entity Relationship Diagram juga mempunyai atribut dan relasi , Atribut suatu kompnen yang mendeskripsikan entitas , atribut disimbolkan dengan bentuk elips , dan Relasi hubungan antara beberapa entitas , relasi disimbolkan dengan bentuk belah ketupat , penjelasan tadi adalah diagram hubungan antara entitas satu dengan yang lain atau saling berhubungan ,dengan adanya Entity Relationship Diagram untuk membuat dan perencanakan susunan database akan menjadi lebih mudah , Perencanaan database untuk perbaikan sistem informasi dengan menggunakan software MYSQL (My Structured Query Language) [7],definisi MYSQL itu sendiri yaitu sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau database managemen sistem yang multithread , multi-uuser , dan mengolah database dengan efektif , MYSQL bisa menampung data dengan jumlah yang sangat banyak dan dapat di akses oleh banyak pengguna karena MYSQL adalah software gratis , Fungsi mysql itu sendiri bisa melakukan integrasi dengan Bahasa pemograman lain salah satunya Bahasa Php dan framework php yaitu Laravel , dan RAM yang dibutuhkan tidak begitu besar dan dapat melakukan proses secara sinkron atau bersamaan , tetapi pada database MYSQL itu sendiri dibutuhkan server untuk mengakses yaitu menggunakan XAMPP atau X , apache , MYSQL , PHP dan Perl , yang dimana perangkat ini menggabungkan ttiga aplikasi dalam satu paket , untuk mengerjakan XAMPP ini sangatlah mudah sampai dengan cara melakukan konfigurasi dan instalasi , Software ini adalah tools yang mendukung banyak sistem operasi yang merupakan kompilasi dari beberapa program [8]. Untuk itu semua membutuhkan adanya tempat untuk mengedit sesuatu yaitu text editor ,text editor yaitu sebuah software atau perangkat lunak aplikasi program computer yang memungkinkan pengguna bisa membuat sesuatu , mengubah atau mengedit text file dan dapat digunakan untuk membuat suatu program computer , mengedit source code dari Bahasa pemograman yang dapat menghasilkan suatu halaman web , Text editor ini dilakukan secara manual , ini menyebabkan pengerjaan membutuhkan waktu yang lama , oleh karena itu Text editor menciptakan software seperti Visual studio code untuk mempercepat suatu pengerjaan mengcoding dengan menggunakan extend yang sudah ada pada visual studio code , text editor tersebut mendukung banyak Bahasa pemograman salah satunya php dan framework php yaotu Laravel [9] Untuk melakukan itu semua seperti proses instalasi software , pembuatan code pada text editor , membuat website menggunakan Laravel dan php , dan mendesain website menggunakan framework css yaitu boostrap , pekerjaan tersebut perlu memerlukan sebuah internet dan jaringan agar perencanaan dan pembuatan tersebut bisa dikerjakan , internet itu sendiri yaitu merupakan jaringan computer global di seluruh dunia yang memberikan sebuah media komunikasi dan informasi modern , menampilkan sebuah informasi dengan berbagai macam jenisnya seperti sebuah data , Mutu internet ini sangat bermanfaat salah satunya sebuah fasilitas informasi produk penjualan di aplikasi e-commerce berbasis website dan memengaruhi kinerja dan hasil kerja dari suatu instansi atau Lembaga , sedangkan jaringan komputer yaitu sebuah sistem yang terdiri dua atau lebih komponen sistem computer yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya ,sehinga dapat melakukan komunikasi dan saling berbagi data aplikasi , dengan adanya jaringan computer Ketika membuat sebuah aplikasi website seperti e-commerce dapat memudahkan komunikasi antara konsumen dan penjual , memudahkan pencarian infomasi seperti mencari yang kita mau pada aplikasi e-commerce berbasis website dan jaringan computer merujuk pada perangkat perangkat komputasi yang saling terhubungan dan dapat bertukar data sebagai berbagi sumber daya satu sama lain . Perangkat jaringan ini menggunakan sistem aturan yang disebut sebagai protocol komunikasi , untuk mentrasmisikan informasi melalui teknologi fisik atau nirkabel [10]

Metode Pengembangana sistem yang digunakan oleh si penulis dalam membuat suatu strategi perancangan aplikasi e-commerce berbasis website ini adalah SDCL atau Sistem Development life Cycle , metode tersebut merupakan metode yang mempunyai ciri khusus dalam pengerjaan setiap fasenya yang harus dikerjakan dengan langkah Langkah awal terlebih dahulu sebelum memenuhi syarat dari fase berikutnya , hasil pada metode SDCL ( Sistem Development Life Cycle ) terfokus terhadap masing masing fase yang ada sehingga menghasilkan sebuah pengerjaan yang maksimal karena tidak adanya pengerjaan secara parallel dan sejajar , dengan menggunakan metode SDCL ( Sistem Development Life Cycle ) kita dapat menggunakannya menjadi teratur dari tahap awal sampai tahap akhir agar dapat merencanakan dan menyiapkan seluruh kebutuhan data dan proses pada saat akan mengerjakan atau membuat suatu aplikasi e-commerce berbasis website dan jadwal menjadi lebih cepat dan efektif karena jadwal setiap proses dapat ditentukan sehingga bisa memberikan lebih jelas target yang akan di kembangkan pada program , dengan adanya urutan tahap ke tahap pada metode SDCL ( Sistem Development Life Cycle ) dapat dilihat adanya progress untuk setiap tahap secara pasti. [11]

* 1. **Permasalahan**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas , maka penulis

Mengidentifikasi rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penjual bisa mempromisikan kepada masyarakat agar dapat meningkatkan penjualan pada aplikasi e-commerce yang dibuat ?

2. Bagaimana cara merancang sebuah system informasi aplikasi ecommerce berbasis website ?

3. Bagaimana mengimplementasikan system informasi dari aplikasi e-commerse memasarkan produk dan sarana bisnis sebagai system penjualan online ?

* 1. **Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian dan penjelasan sebelumnya maka batasan masalah pada tugas ini ini adalah :

1. Memberikan pelayanan kepada masyarakat agar mempermudah penjualan pada aplikasi e-commerse berbasis website

2. Menyediakan metode transaksi pembayaran dengan cara transfer bank antar rekening secara manual di indonesia , paylater memudahkan masyarakat ketika belum mempunyai dana , dan COD

3. penulis menggunakan metode Software Development Life Cycle (SDLC) untuk mengembangkan aplikasi e-commerse berbasis web

4. Data pada database yang dikelola pada website diantara lain nama produk , stok , harga , transaksi pada penjualan , kategori produk pada aplikasi , penjualan , pembayaran , user , pengiriman produk

5. Pengguna aplikasi e-commerse berbasis website akan diakses antara lain pengunjung , pembeli , administrasi , kasir

6. Aplikasi web e-commerse ini memakai tools pada front end yaitu css , boostrap , javascript , tools pada back end yaitu Laravel , php , untuk database yaitu Mysql , dan tambahan bantuain github dan git untuk menyimpan file repository project pada aplikasi

7. Menerapkan pembuat system pengelolaan data pada aplikasi e-commerce untuk mempermudah operator melakukan penginputan dan penyimpanan data ke database

8. membuat history pengiriman agar pembeli atau konsumen bisa tahu produk yang dibeli berada di kota mana

* 1. **Tujuan**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan tentang apa yang akan dibuat, yang nantinya akan mencapai hasil yang diinginkan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan penjual untuk mempromosikan produknya kepada pembeli atau konsumen melalui aplikasi ecommerce.

2. merancang aplikasi e-commerce untuk system informasi penjualan produk

3. mengimplementasikan system informasi dari aplikasi e-commerse memasarkan produk dan sarana bisnis sebagai system penjualan online

* 1. **Pertanyaan penelitian**

Pada hakikatnya pertanyaan penelitian dirumuskan dengan melihat kesenjangan yang terjadi antara lain :

1. Bagaimana model desain pada aplikasi e-commerce berbasis website tersebut dapa, upaya menarik perhatian pelanggan agar membeli produk dan menarik perhatian penjual agar produk yang dimiliki bisa menjualnya di aplikasi e-commerce

2. bagaimana aplikasi e-commerce berbasis website mempunyai sistem yang mudah untuk para konsumen dan penjual

**DAFTAR PUSTAKA**

[1] S. Handayani, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS E-COMMERCE STUDI KASUS TOKO KUN JAKARTA,” 2018.

[2] A. R. Fadillah and L. Fajarita, “Perancangan Dan Pembangunan Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Untuk Meningkatkan Penjualan Pada Toko Jaket Kulit Naufal,” *IDEALIS Indones. J. Inf. Syst.*, vol. 3, no. 1, pp. 85–91, 2020, doi: 10.36080/idealis.v3i1.1568.

[3] E. Tiara, X. Sika, and J. Devitra, “Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Pada Butik Rumah Warna Jambi,” *J. Ilm. Mhs. Sist. Informas*, vol. 1, no. 4, pp. 331–348, 2019, [Online]. Available: http://ejournal.stikom-db.ac.id/index.php/jimsi/article/view/780

[4] I. G. A. D. Saryanti, “Perancangan Sistem Informasi Cuti Karyawan Berbasis Website Menggunakan Framework Laravel,” *Pros. SINTAK*, pp. 374–381, 2018.

[5] A. K. Rahmatika, F. Pradana, and F. A. Bachtiar, “Pengembangan Sistem Pembelajaran HTML dan CSS dengan Konsep Gamification berbasis Web,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 8 Agustus, pp. 2655–2663, 2020.

[6] M. Utami and Y. Apridiansyah, “Implementasi Algoritma Sequential Searching Pada Sistem Pelayanan Puskesmas Menggunakan Bootstrap (Studi Kasus Puskesmas Kampung Bali Bengkulu),” *JSAI (Journal Sci. Appl. Informatics)*, vol. 2, no. 1, pp. 81–86, 2019, doi: 10.36085/jsai.v2i1.166.

[7] H. Bagir and B. E. Putro, “Analisis Perancangan Sistem Informasi Pergudangan di CV. Karya Nugraha,” *J. Media Tek. dan Sist. Ind.*, vol. 2, no. 1, p. 30, 2018, doi: 10.35194/jmtsi.v2i1.274.

[8] T. Rahmasari, “Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Barang Dagang Pada Toserba Selamat Menggunakan Php Dan Mysql,” *is Best Account. Inf. Syst. Inf. Technol. Bus. Enterp. this is link OJS us*, vol. 4, no. 1, pp. 411–425, 2019, doi: 10.34010/aisthebest.v4i1.1830.

[9] F. Matondang *et al.*, “Perancangan Aplikasi Text Editor Dengan Menerapkan Algoritma Knuth-Morris-Pratt,” *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 3, no. 4, pp. 16–21, 2016, [Online]. Available: https://ejurnal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/jurikom/article/view/332

[10] P. Winoto and T. I. Tj, “Pembuatan Website Profil Sekolah Dasar Negeri 03 Kalisoro,” *J. Speed*, vol. 4, no. 1, pp. 50–55, 2013, [Online]. Available: https://ijns.org/journal/index.php/speed/article/viewFile/1144/1132

[11] W. Nugraha, M. Syarif, and W. S. Dharmawan, “Penerapan Metode Sdlc Waterfall Dalam Sistem Informasi Inventori Barang Berbasis Desktop,” *JUSIM (Jurnal Sist. Inf. Musirawas)*, vol. 3, no. 1, pp. 22–28, 2018, doi: 10.32767/jusim.v3i1.246.