**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

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 menerapkan konsep MVC atau model view control untuk meningkatkan kualitas website , meningkatkan produktifiyas pekerja dengan sintax yang efektif yang diciptakan oleh Laravel sendiri untuk mempersingkat waktu pengerjaan dan mengurangi biaya pengembangan [2].

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 [3]. 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[4]

* 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**

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

[3] 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.

[4] 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.