

**PERANCANGAN
E-COMMERCE PADA PRADIPA GROSIR**

TUGAS AKHIR

Disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata 1,
Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pasundan Bandung

oleh :

Inggi Fara Prinanda
NRP : 16.304.0003



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG
JANUARI 2021**

LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN TUGAS AKHIR

Telah diujikan dan dipertahankan dalam Sidang Sarjana Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan Bandung, pada hari dan tanggal sidang sesuai berita acara sidang, tugas akhir dari :

Nama : Inggi Fara Prinanda

Nrp : 16.304.0003

Dengan judul :

**“PERANCANGAN
E-COMMERCE PADA PRADIPA GROSIR”**

Bandung, 30 Januari 2021

Menyetujui,
Pembimbing Utama

(Sali Alas Majapahit S.ST, M.Kom)

ABSTRAK

Toko Pradipa Grosir sendiri didirikan pada tahun 2019. Permasalahan Sistem pemesanan tidak bisa dijangkau oleh konsumen luar kota Bandung dalam 24 jam, jangkauan customer yang hanya sedikit, serta kesulitan dalam mencari stok size sepatu dan kesulitan mencari informasi detail tentang sepatu yang dipasarkan. Untuk itu diperlukan berupa sistem yang dapat membantu menyelesaikan masalah tersebut. Bentuk penelitian ini menggunakan studi kasus dengan metode observasi dan studi pustaka dalam mengumpulkan data.

Kebutuhan sistem pada e-commerce ini Admin dapat melakukan proses input barang, menampilkan data maupun mempromosikan suatu produk harus disertai, dengan konsep yang mudah dan menarik agar diminati oleh konsumen dan masyarakat. Sedangkan user dapat melakukan pemesanan, melihat produk, mendaftar sebagai member, dan melakukan konfirmasi pembayaran. Dalam proses Perancangan E-Commerce ini menggunakan teknik pembangunan secara life cycle atau bisa disebut dengan waterfall. Metode aliran data yang digunakan adalah metode terstruktur yang terdiri dari Data Flow Diagram (DFD) Tujuan yang ingin dicapai dari pembangunan sistem E-Commerce ini adalah mempermudah pembeli untuk melakukan transaksi dimanapun pembeli berada tanpa harus datang ke Pradipa Grosir

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah perancangan e-commerce pada pradipa grosir yang diharapkan perancangan e-commerce ini dapat membantu proses penjualan yang lebih cepat dan mudah di gunakan bagi pengguna dan juga dari layanan e-commerce ini akan menjadikan proses transaksi yang lebih cepat dan efektif dibandingkan dengan transaksi konvensional serta adanya keterikatan waktu dan tempat dalam melakukan transaksi penjualan.

Kata kunci : e-commerce, Toko Sepatu. Model Waterfall



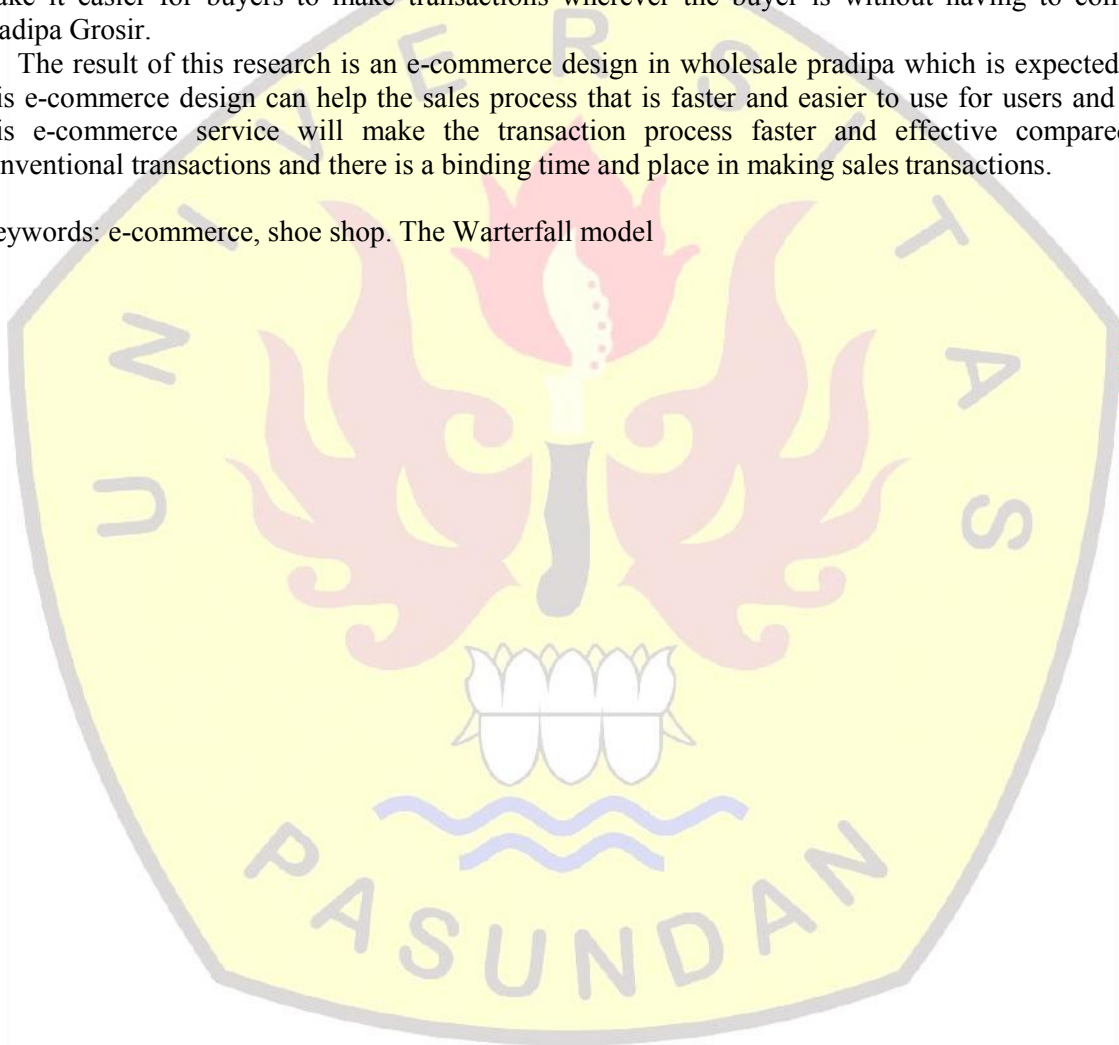
ABSTRACT

The Pradipa Grosir store itself was founded in 2019. Problems The ordering system cannot be reached by consumers outside the city of Bandung within 24 hours, the reach of the customer is only small, as well as difficulties in finding shoe size stocks and difficulty finding detailed information about marketed shoes. For that we need a system that can help solve these problems. This form of research uses case studies with observational methods and literature studies in collecting data.

The system needs in this e-commerce admin can input goods, display data and promote a product must be accompanied by an easy and attractive concept so that consumers and the public are interested. Meanwhile, users can place orders, view products, register as members, and make payment confirmation. In this E-Commerce Planning process, it uses a life cycle development technique or it can be called a waterfall. The data flow method used is a structured method consisting of Data Flow Diagrams (DFD). The goal to be achieved from the development of this E-Commerce system is to make it easier for buyers to make transactions wherever the buyer is without having to come to Pradipa Grosir.

The result of this research is an e-commerce design in wholesale pradipa which is expected that this e-commerce design can help the sales process that is faster and easier to use for users and also this e-commerce service will make the transaction process faster and effective compared to conventional transactions and there is a binding time and place in making sales transactions.

Keywords: e-commerce, shoe shop. The Waterfall model



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR SIMBOL.....	viii
DAFTAR ISTILAH.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB 1.....	1-1
PENDAHULUAN.....	1-1
1.1 Latar Belakang.....	1-1
1.2 Identifikasi Masalah.....	1-2
1.3 Tujuan Tugas Akhir.....	1-2
1.4 Lingkup Tugas Akhir.....	1-2
1.5 Metodologi Tugas Akhir.....	1-2
1.6. Sistematika Penulisan Tugas Akhir.....	1-4
Bab 1 : Pendahuluan.....	1-4

Bab 2 : Landasan Teori dan Penelitian Terdahulu.....	1-4
Bab 3 : Skema Penelitian.....	1-4
Bab 4 : Analisis dan Perancangan	1-4
Bab 5 : Usulan Implementasi.....	1-4
Bab 6 : Kesimpulan dan Saran.....	1-4
 BAB 2.....	 2-1
Landasan Teori dan Peneliti Terdahulu.....	2-1
2.1 Teori yang digunakan	2-1
2.1.1 Pengertian Perancangan.....	2-1
2.1.2 Perancangan Sistem.....	2-1
2.1.3 Perancangan.....	2-1
2.1.4 E-Commerce.....	2-2
2.1.5 Jenis – Jenis E-Commerce	2-2
2.1.6 Manfaat Menggunakan E-Commerce.....	2-2
2.1.7 Penjualan	2-2
2.1.8 Produk.....	2-2
2.1.9 Model SSADM.....	2-2
2.1.10 Waterfall Model.....	2-4
2.1.11 Konsep Dasar Teori Web.....	2-5
2.1.12 Diagram Sebab-Akibat (<i>Cause Effect Diagram</i>).....	2-6
2.1.13 Karakteristik Fishbone Diagram.....	2-7
2.2 Penelitian Terdahulu.....	2-7
 BAB 3.....	 3-1

Skema Penelitian.....	3-1
3.1 Alur Penyelesaian Tugas Akhir.....	3-1
3.2 Perumusan Masalah.....	3-2
3.2.1 Analisis Sebab Akibat.....	3-3
3.2.2 Solusi Masalah.....	3-4
3.3 Kerangka Berpikir Teoritis.....	3-5
3.3.1 Gambaran Produk TA.....	3-5
3.3.2 Skema Analisis teori.....	3-6
3.4 Profil Penelitian.....	3-7
3.4.1 Objek Penelitian.....	3-7
3.4.2 Sejarah Singkat Organisasi.....	3-7
3.4.1 Struktur Organisasi.....	3-8
BAB 4.....	4-1
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	4-1
4.1 Analisis.....	4-1
4.1.1 Analisis current system.....	4-1
4.1.2 Alur Penjualan.....	4-2
4.1.3 Identifikasi External Entity.....	4-3
4.1.4 Gambaran E-commerce Sistem yang Diusulkan.....	4-4
4.1.5 System Requirement.....	4-12
4.1.6 Business System e-Commerce.....	4-13
4.2 Perancangan E-commerce.....	4-14
4.2.1 Alur Aktivitas.....	4-14

4.2.2 Analisis Usulan Sistem	4-15
4.2.3 Rancangan Antar Muka	4-16
BAB 5.....	5-1
USULAN IMPLEMENTASI.....	5-1
5.1 Lingkungan Implementasi	5-1
5.1.1 Bahasa Pemograman.....	5-1
5.1.2 Database management system (DBMS) Software.....	5-1
5.1.3 Implementasi Basis data	5-1
5.2 Implementasi Proses Pembuatan	5-4
5.2.1 Teks Editor.....	5-4
5.3 Implementasi Antar Muka	5-6
BAB 6.....	6-1
PENUTUP.....	6-1
6.1 kesimpulan Tugas Akhir.....	6-1
6.2 Saran Tugas Akhir.....	6-1
6.3 Rekomendasi	6-1
DAFTAR PUSTAKA	



BAB 1

PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah tujuan penelitian tugas akhir lingkup penelitian tugas akhir metodologi penelitian tugas akhir serta sistematika penulisan laporan penelitian tugas akhir.

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi saat ini, pemakaian teknologi komputer dalam segala bidang dan kehidupan sehari-hari tidak akan dapat dihindari. Bahkan, penggunaan teknologi komputer tersebut akan menjadi syarat utama untuk menunjukkan kualitas sesuatu bidang dan menjadi modal terpenting dalam memenangkan persaingan. Komputer adalah mesin penghitung elektronik yang cepat dan dapat menerima informasi input digital, kemudian memprosesnya sesuai dengan program yang tersimpan di memorinya, dan menghasilkan output berupa informasi. [YTG16]

Perkembangan teknologi banyak mempengaruhi beberapa aspek kehidupan dan tatanan sistem-sistem tertentu terutama bidang perdagangan. Dengan adanya perkembangan teknologi, para konsumen tidak diharuskan secara langsung bertatap muka dengan penjual dan melihat barang atau jasa yang mereka inginkan sehingga dapat menghemat dari segi waktu maupun biaya. Toko Pradipa Grosir merupakan Industri Kecil Menengah (IKM). obyek penelitian Toko Pradipa Grosir menjual berbagai jenis sepatu khusus Pria dan Wanita. Penjualan yang dilakukan Toko Pradipa Grosir saat ini masih bersifat konvensional, dimana proses jual-beli masih dilakukan dengan cara pelanggan langsung memesan sepatu ke toko.

E-Commerce merupakan sebuah aktivitas yang berkaitan dengan penjualan, pembelian, pemasaran barang ataupun jasa dengan memanfaatkan teknologi internet secara cepat dan mudah. Selain itu dalam penelitian juga memudahkan produsen untuk menjual serta mempromosikan barang mereka dan memudahkan pembeli untuk mencari barang sesuai apa yang mereka inginkan, Informasi yang dihasilkan pun menjadi lebih jelas dan detail serta menjadikan fleksibilitas kepada konsumen tanpa harus datang ke lokasi. Perubahan perilaku masyarakat sekarang ini *e-commerce* merupakan tantangan bagi pelaku usaha dalam memenuhi permintaan konsumennya dalam memberikan suatu manfaat dari segi jangkauan pemasarannya yang menjadikan tidak hanya dalam satu kota saja melainkan hingga luar kota. [RSP19]

Ditinjau berdasarkan kondisi perusahaan yang digunakan dalam Tugas Akhir ini, dibutuhkan suatu sistem online untuk kelancaran proses perdagangan, peneliti mengusulkan *e-commerce*. Karena dengan *e-commerce* dapat mempermudah serta memperlancar proses perdagangan dan transaksi secara online.

E-commerce adalah satu set dinamis teknologi, aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan, dan informasi yang dilakukan secara elektronik. Sistem didukung dengan database akan membantu kinerja toko yang lebih cepat, efektif dan efisien. Pelanggan dapat mengakses dengan cepat informasi pembelian yang telah dilakukan karena data disimpan di dalam database.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan sebelumnya, maka permasalahan yang dimunculkan pada penelitian ini adalah:

1. Masih ditemukannya kelemahan dalam penyampaian informasi barang yang terdapat di toko sepatu tersebut dalam artian pelanggan atau pembeli harus datang langsung ke tempat tersebut sehingga akan menyulitkan pembeli yang berada jauh dari tempat penjualan tersebut.
2. Transaksi penjualan barang yang masih bersifat manual, dalam artian harus datang ke tempat tersebut untuk membeli sesuatu yang pembeli inginkan.
3. Mengikuti sistem informasi global sehingga bukan hanya untuk sarana transaksi tetapi lebih ditekankan pada sarana promosi yang dirasakan masih kurang bagus.

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Menghasilkan sebuah rancangan sistem *e-commerce* dalam mendapatkan informasi maupun dalam pembelian produk yang dijual oleh pradipta grosir membantu penjualan dalam mempromosikan produk ke pada pelanggan dan memberikan kemudahan dalam pengelolaan data transaksi serta pembuatan laporan dengan kualitas sangat baik.

1.4 Lingkup Tugas Akhir

Untuk menghindari pembahasan yang meluas, maka ditetapkan batasan-batasan masalah sebagai berikut:

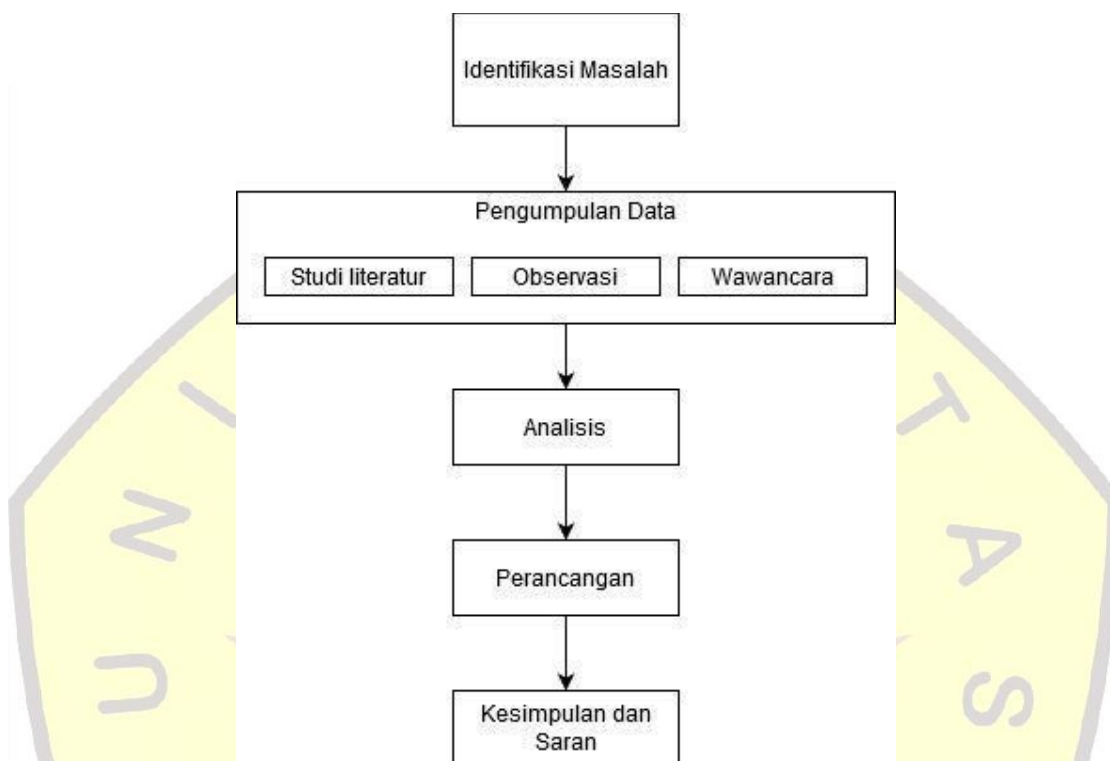
1. Menampilkan rancangan *e-commerce* yang membahas tentang proses pemesanan, penjualan.
2. Pada retur penjualan atau pengembalian barang yang telah dikirim, untuk retur akan ditanggung oleh pelanggan.
3. Untuk biaya pengiriman barang dihitung per pengiriman yang mana biaya pengirimannya sudah ditetapkan sendiri oleh pihak Pradipta grosir. Untuk pengiriman barang di Kota Bandung, Cimahi, dan Kab. Bandung Barat dilakukan oleh pihak Pradipta Grosir Sendiri.

1.5 Metodologi Tugas Akhir

Bagian ini akan menjelaskan rincian metodologi penyelesaian yang dilakukan penulis dalam menyelesaikan tugas akhir, diantaranya :

1. Pengumpulan Data

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan data yang relevan secara teoritis atau yang didapatkan dari organisasi tempat penelitian untuk menunjukkan tahapan analisis serta perancangan arsitektur informasi. Adapun cara-cara pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut:



Gambar 1.1 Gambar Metodologi Penelitian

a. Wawancara

Wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang responden dengan bercakap-cakap secara tatap muka, wawancara merupakan bentuk pengumpulan data yang paling sering digunakan dalam penelitian kualitatif. Pedoman wawancara digunakan untuk mengingatkan interviewer mengenai aspek-aspek yang harus dibahas, juga menjadi daftar pengecek

b. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara melihat dan mengamati masalah-masalah yang terjadi untuk memperoleh data yang kita peroleh.

c. Studi Literatur

Memperoleh informasi dari penelitian terlebih dahulu merupakan langkah yang penting dan harus dilakukan dalam penelitian. Hal ini dilakukan dengan cara menelusuri data dan informasi yang ada dan menelaahnya secara tekun, dengan cara membaca buku-buku, jurnal, skripsi, maupun referensi lainnya yang dapat dijadikan acuan pembahasan dalam masalah ini.

1-4

2. Analisis

Pada tahap ini melakukan analisis terhadap permasalahan dengan analisis kebutuhan dengan mengetahui informasi yang tersedia melalui wawancara.

3. Perancangan

Metode yang digunakan dalam perancangan *e-commerce* ini adalah dengan menggunakan metode *waterfall* yang terdiri dari beberapa fase, diantaranya :

- a. Pengumpulan dan Analisis Kebutuhan
- b. Desain
- c. Implementasi

4. Kesimpulan dan Saran

Pada tahapan ini akan dilakukan penyimpulan dari penelitian yang telah dilakukan terkait dengan masalah yang sudah diidentifikasi, serta saran sebagai prospek penelitian selanjutnya.

1.6. Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Sistematika penulisan ini dibuat tersusun dengan tujuan agar mudah dipahami, adapun susunannya sebagai berikut :

Bab 1 : Pendahuluan

Bab ini membahas tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, lingkup tugas akhir, metodologi tugas akhir dan sistematika penulisan laporan penelitian tugas akhir.

Bab 2 : Landasan Teori dan Penelitian Terdahulu

Bab ini membahas tentang Landasan Teori dan Penelitian Terdahulu yang terdiri dari Teori yang digunakan, Penelitian Terdahulu.

Bab 3 : Skema Penelitian

Dalam bab ini berisi kerangka TA berupa langkah-langkah penyelesaian dan skema analisis, serta memuat analisis-analisis yang menjadi acuan untuk pengerjaan perancangan di bab selanjutnya.

Bab 4 : Analisis dan Perancangan

Bab ini memuat isi perancangan *e-commerce* penjualan, disusun secara sistematis sesuai dengan metodolgi perancangan *e-commerce* yang sudah ditentukan sebelumnya.

Bab 5 : Usulan Implementasi

Pada bab ini menjelaskan mengenai usulan-usulan teknologi untuk implementasi perancangan *e-commerce* pada pradipa grosir.

Bab 6 : Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian tugas akhir, serta saran-saran untuk pengembangan selanjutnya agar dapat dilakukan perbaikan-perbaikan pada masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- [ALB05] Al-Bahra Bin Ladjamudin, —Analisis dan Desain Sistem Informasill, 2005:39
- [ANA17] S. Ananto Widodo, —Sistem Informasi Penjualan Barang Berbasis Web Pada CV.Laboindo Intimedika Semarang,|| Semarang, 2017
- [HAS12] Hasugian dan Shidiq.. LRS (Logical record Structure). 2012
- [HAN18] S. Handayani, —Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi Kasus Toko Kun Jakarta,|| ILKOM Jurnal Ilmiah 2018.
- [KEL95] Kelleher, Kevin, Casey G., Louis D., et al. -*Cause Effects Diagram: Plain & Simple*||, Joiner Associate Inc, USA, 1995.
- [KOS15] S. Kosasi, —Perancangan Dan Pemanfaatan E-Commerce Untuk Memperluas Pasar Produk Furniture,|| dalam Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2015 (SENTIKA 2015), Yogyakarta, 2015.
- [KOT07] Kotler, Philipdan Keller, —Manajemen Pemasaran||, Jilid I, Edisi. Kedua belas, PT. Indeks, Jakarta. Saladin, H. Djaslim, SE.,2007
- [LEI17] Leiner, Barry M, Brief History of the Internet, InternetSociety.org, 2017
- [MIC95] Goodland, Mike., Slater, Caroline., —SSADM Version 4 : A Practical Approach, McGraw-Hill Education,1995
- [MAR15] A. Martadinata,, I. dan S. , —Sistem Informasi E-Commerce Menggunakan Framework Bootstrap Pada Toko Digicomp,|| Jurnal Ilmiah Fak.Ilkom, 2015.
- [NUR16] Nurohmat,Perancangan E-commerce Distro Reverland menggunakan Metode prototyping, 2016
- [NOR16] Nore , Perancangan Sistem Informasi penjualan dan pemasaran, 2013
- [NAF03] Syifaun, Nafisah, -Pengertian Perancangan Sistem||, Jilid 2, 2003 produkBerbasis Web.
- [PRS97] Pressman, Roger S. Metode The Classic Life Cycle/Waterfall 1997
- [PEL18] Pello,Sistem Penjualan PadaDistro-distro di KotaKupang BerbasisWeb,2018
- [PRE02] Pressman, R.S., 2002, Rekayasa Perangkat Lunak,Buku Satu, diterjemahkanoleh: Harnaningrum L.N.,Andi, Yogyakarta.
- [RPH15] R. P. Hastanti, B. E. Purnama dan I. U. Wardati, —Sistem Penjualan Berbasis Web (E- Commerce) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan,|| Jurnal Bianglala Informatika, 2015.
- [SWA01] Swastha, Basu —penjualan adalah ilmu dan seni||, 2001
- [SYA19] R. Syahputra, —Analisa Dan Perancangan E-Commerce Pada Distro Dan Eiger Centre Ulak Karang Kota Padang Berbasis Web Dan Database Mysql,|| Majalah Ilmiah, Maret 2018.
- [SIB15] I. Sidharta dan B. Suzanto, —Pengaruh Kepuasan Transaksi Online Shopping dan Kepercayaan Konsumen Terhadap Sikap serta Perilaku KOnsumen pada E- Commerce,|| Jurnal

- Computech & Bisnis, 2015.
- [TYA10] Tyas ,Implementasi E- Commercepada Distro Ozone,2010
- [TAN16] Y.Tanjung,—E-Commerce Sebagai Pendukung Pemasaran Perusahaan,|| Jurnal ilmiah —INTEGRITAS| 2016.
- [UTO11] Utomo, Perancangan Dan Pengaplikasian Sistem Penjualan pada Distro Smith Berbasis E-commerce,2011





