

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan zaman yang beriringan dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih dan serba *modern* ini sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia. Sama seperti halnya dalam kegiatan bertransaksi sebuah produk yang biasanya dilakukan jual beli secara langsung. Tetapi sekarang semua orang bisa melakukan transaksi jual dan beli melalui perangkat keras yang dimiliki. Begitu juga dengan pelaku usaha bisa dengan mudah menjual produknya melalui sosial media atau pun *platform online* lainnya, seperti *website e-commerce*.

Perdagangan secara elektronik atau biasa disebut dengan *e-commerce* telah menjadi salah satu bentuk perdagangan di dunia. *E-commerce* juga telah menggantikan kebiasaan semua orang dalam berbelanja dan berinteraksi dengan produk dan layanan yang disediakan dalam sebuah sistem *e-commerce*. Dalam sebuah *e-commerce* banyak sekali industri yang terkait, termasuk salah satunya adalah industri seni, budaya, dan kerajinan tradisional. Maka dari itu penulis berinisiatif merancang sebuah *website e-commerce* bernama Toko Budaya atau bisa disingkat menjadi TOBU yang difokuskan untuk menjual produk khusus daerah, seperti makanan khas daerah, kerajinan tangan khas daerah, dan lainnya. Dengan adanya *website e-commerce* TOBU, diharapkan masyarakat luas dapat dengan mudah membeli produk khas dari berbagai daerah yang ada di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, rumusan masalah pada proyek akhir ini yaitu membutuhkan sebuah *website e-commerce* yang menjual produk khas daerah untuk mempermudah proses transaksi penjualan dan pembelian.

1.3 Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang didapat, maka ada tujuan yang ingin dicapai yaitu membangun sebuah *website e-commerce* yang menjual khusus untuk produk khas daerah.

1.4 Batasan Masalah

Pembuatan *website e-commerce* ini terdapat batasan masalah:

1. Pembuatan *website* menggunakan *framework* Laravel versi 10.
2. Penggunaan Xampp sebagai *localhost server* dan penyimpanan *database*.

1.5 Definisi Operasional

Definisi operasional menjelaskan kata kunci yang dicantumkan di bagian abstrak dan menjelaskan kata inti pada bagian judul proyek akhir. Diantaranya sebagai berikut:

1. E-commerce TOBU

E-commerce TOBU atau Toko Budaya adalah *platform* atau sistem perdagangan elektronik yang dikembangkan untuk menjual dan mempromosikan berbagai macam produk khas daerah Indonesia dari pakaian khas daerah, kerajinan tangan khas daerah, dan makanan khas daerah.

2. PT IDEKITE INDONESIA

PT IDEKITE INDONESIA adalah perusahaan yang bekerja dalam bidang teknologi dan sistem informasi. PT IDEKITE INDONESIA berkomitmen pada penyediaan layanan jasa pembuatan aplikasi dan sistem informasi baik berbasis web maupun mobile beserta sistem pendukungnya. Layanan yang diberikan oleh PT IDEKITE INDONESIA yaitu layanan konsultasi IT, pembuatan aplikasi berbasis *website* dan *mobile*, serta sistem keamanan. Pada proyek kali ini, kami mendapatkan kesempatan untuk bermitra dengan PT IDEKITE INDONESIA.

3. Perancangan Website *E-commerce* TOBU

Dalam aspek perancangan *website e-commerce* TOBU ini menyangkut pengaturan kategori produk, sistem pencarian produk, dan penerapan tata letak desain antarmuka yang difokuskan untuk pengalaman pengguna yang baik.

4. Implementasi Website *E-Commerce* TOBU

Pada Tahap ini melibatkan pengembangan *website e-commerce* TOBU atau Toko Budaya. Hal ini mencakup pemilihan teknologi yang tepat, penerapan desain antarmuka, serta semua aspek yang diperlukan untuk membuat *website e-commerce* TOBU.

1.6 Metodologi Pengerjaan

Dalam pengerjaan proyek akhir ini, penulis menggunakan metodologi *SDLC (Software Development Life Cycle)* dengan model waterfall. Berikut adalah langkah – langkah yang dilakukan pada tahapan model pengembangan waterfall.

1. Requirement Analysis

Pada Tahap ini penulis mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan keperluan untuk *website e-commerce* TOBU, dan menganalisis kebutuhan fungsional. Cara yang dilakukan pada tahap ini yaitu pemahaman dalam pembuatan *website e-commerce*.

2. Design

Pada tahap ini dilakukan perancangan struktur aplikasi, termasuk *wireframe* dan *database*, serta menentukan alur kerja dan merancang fitur-fitur utama *website*. *Tools* yang digunakan pada tahap ini yaitu Figma

3. Implementation

Pada tahap ini penulis menuliskan kode berdasarkan perancangan sistem yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. *Tools* yang digunakan pada tahapan ini yaitu Visual Studio Code, Framework Laravel, HTML CSS, Bootstrap untuk *component utility*.

4. Testing

Pada tahap ini penulis melakukan pengujian pada *website e-commerce* TOBU untuk memastikan fungsionalitas *website* berfungsi dengan baik sesuai dengan kebutuhan. Adapun cara pengujian yang digunakan adalah *black-box testing*.

5. Maintenance

Pada tahap ini penulis melakukan pemeliharaan *website e-commerce* TOBU. Pemeliharaan yang dilakukan yaitu memperbaiki kesalahan yang tidak terdeteksi pada tahap-tahap sebelumnya.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Pada proses pengerjaan pembuatan *website e-commerce* tobu penulis membuat jadwal pengerjaan yang diharapkan dapat membantu penulis dalam melakukan pekerjaan agar tidak terlambat. Jadwal pengerjaan dapat dilihat di tabel berikut.

Table 1.1 Jadwal Pengerjaan

NO	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan															
		Bulan 1				Bulan 2				Bulan 3				Bulan 4			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Mengumpulkan Tools yang																

	akan digunakan																
2	Pembuatan desain UI/UX																
3	Implementasi <i>website</i>																
4	Implementasi perancangan aplikasi mobil																
5	Perancangan database dan server																