

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pertukaran atau perdagangan merupakan gerakan yang berhubungan dengan pertukaran tenaga kerja dan produk di dalam negeri dan di luar jalur publik yang bertujuan untuk memberikan kebebasan kepada tenaga kerja dan produk untuk memperoleh hadiah atau pembayaran. Pihak yang memproduksi atau menyediakan bahan untuk diperdagangkan disebut sebagai produsen dalam perdagangan. Pihak yang membeli barang atau jasa melalui perdagangan disebut konsumen. Dasar filosofis untuk kita mencari rezeki yang halal dari hasil jual beli atau perniagaan, berikut merupakan salah satu firman Allah SWT:

لَيْسَ عَلَيْكُمْ جُنَاحٌ أَنْ تَبْتَغُوا فَضْلًا مِّن رَّبِّكُمْ إِذَا أَفَضْتُمْ مِّنْ عَرَفَاتٍ فَاذْكُرُوا اللَّهَ عِنْدَ الْمَشْعَرِ الْحَرَامِ وَاذْكُرُوهُ  
كَمَا هَدَيْتُمْ وَإِنْ كُنْتُمْ مِنْ قَبْلِهِ لَمَنِ الضَّالِّينَ (البقرة : ١٩٨)

Artinya: "Tidak ada dosa bagimu untuk mencari karunia (rezeki hasil perniagaan) dari Tuhanmu. Maka apabila kamu telah bertolak dari 'Arafat, berdzikirlah kepada Allah di Masy'arilharam. Dan berdzikirlah (dengan menyebut) Allah sebagaimana yang ditunjukkan-Nya kepadamu; dan sesungguhnya kamu sebelum itu benar-benar termasuk orang-orang yang sesat. (QS. Al-Baqarah ayat 198)"

Saat ini ada dua strategi untuk melakukan perdagangan atau perniagaan diantaranya adalah perdagangan yang dilakukan dengan sistem pemasaran *offline* dan sistem pemasaran *online*. Strategi pemasaran *offline* melibatkan pertemuan tatap muka antara produsen dan konsumen. Media *offline* yang dapat dimanfaatkan adalah flyer. Sementara itu, media pemasaran yang tidak hanya terbatas pada media cetak atau elektronik, juga mengalami perkembangan seiring berjalannya waktu dan teknologi modern. Website dan platform media sosial seperti Shopee, Tokopedia, Facebook, dan masih banyak lainnya telah berkontribusi terhadap perkembangan media modern. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk lebih dekat dengan pelanggan dan memudahkan pelanggan mempelajari produk atau promosi baru.

Pada saat ini Telaga Rizky 21 adalah salah satu UMKM yang sudah menerapkan strategi pemasaran *offline* dan pemasaran *online*. Telaga Rizky 21 merupakan UMKM terqualifikasi berkembang menurut produktivitasnya pada tahun 2022 yang tersertifikasi dan ditanda tangani oleh Bapak Arinal Djunaidi

sebagai Gubernur Provinsi Lampung. Produk yang dihasilkan antara lain susu cair, susu kambing bubuk, dan terdapat makanan minuman yang dijual di *cafe* Telaga Rizky 21. Tidak hanya itu di Telaga Rizky 21 juga menjual produk urine kambing sebagai bahan yang dapat dimanfaatkan untuk pembuatan pupuk organik.

Pada Telaga Rizky 21 sistem pemasaran yang dilakukan sebagian besar masih bersifat *offline* atau konvensional. Tetapi Sistem pemasaran *online* juga sudah diterapkan dengan menggunakan *platform* yang biasa digunakan oleh pedagang umum saat ini yaitu diantaranya adalah *Shopee* dan *Tokopedia*. Hanya saja *platform* tersebut memiliki kekurangan yaitu dikarenakan sifatnya yang umum dan gratis yang mana siapa saja bisa menawarkan produknya, ketika konsumen ingin membeli bukan hanya produk Telaga Rizky 21 yang ditampilkan tetapi konsumen juga melihat produk pesaing juga, referensi dari penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya dengan judul "Perancangan dan Implementasi Toko *Online* Berbasis Web Pada Toko Yolla Collection "(Angga Aldia Putra 2016) terdapat masalah penyampaian konsumen belum cepat dan efektif, belum adanya pemanfaatan teknologi informasi dalam melayani para konsumen yang lebih efisien, sistem yang digunakan masih konvensional yaitu harus datang langsung ke Toko untuk melakukan pemesanan barang. Dan mendapatkan hasil kesimpulan *website* yang telah dibuat dapat membantu melakukan promosi secara *online* dan dapat memudahkan karyawan toko untuk mengelola laporan jual beli pada toko Yolla Collection.

Berdasarkan penelitiannya sebelumnya, maka permasalahan pada telaga Rizky 21, dapat diberikan alternatif pemecahan masalah yaitu membangun sistem *online shop*. Oleh sebab itu judul penelitian skripsi ini adalah "**Rancang Bangun Sistem *Online Shop* Telaga Rizky 21 Dengan Pendekatan *Object Oriented Programming***".

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang diambil dari latar belakang permasalahan yang di jelaskan yaitu, "bagaimana merancang bangun sistem *online shop* Telaga Rizky 21 dengan pendekatan *object oriented programming*?"

### C. Batasan Masalah

Pada penulisan skripsi ini untuk lebih memfokuskan masalah yang terjadi agar tidak menyimpang dari topik, maka batasan masalah hanya akan membahas pada masalah yang hanya berkaitan pada sistem *online shop*. Adapun ruang lingkungannya adalah:

1. *User* yang terlibat dalam sistem *online shop* adalah pegawai, pemilik, dan pembeli Telaga Rizky 21, data yang dapat di *input* oleh pegawai dan pemilik antara lain foto produk, nama produk, harga produk, dan nomor resi. pegawai dan pemilik dapat memproses penjualan didalam *website*, *output* yang dihasilkan adalah laporan penjualan, sedangkan pembeli hanya bisa membeli, melihat produk dan melihat resi pengiriman produk.
2. *Website online shop* Telaga Rizky 21 dibuat menggunakan Bahasa pemrograman *PHP* dengan *framework Laravel*, menggunakan *visual studio code* sebagai kode editornya, serta *Xampp* sebagai server lokal dan *Mysql* sebagai basis datanya.
3. Pemrograman menggunakan pendekatan *Object Oriented Programming* (OOP), dan menggunakan metode *waterfall*, konsep pengembangan secara sistematis dari identifikasi kebutuhan hingga proses perawatan, serta pengujian yang dilakukan menggunakan *black box* dan *beta testing*

### D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian pada tugas akhir ini yaitu, merancang bangun sistem *online shop* Telaga Rizky 21 dengan pendekatan *object oriented programming*.

### E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan diadakan penelitian skripsi ini merujuk pada manfaat dari hasil penelitian antara lain merupakan:

#### 1. Telaga Rizky 21

Dari hasil penelitian skripsi ini diharapkan *website online shop* ini dapat mempermudah pegawai, pemilik dan pembeli dalam melakukan transaksi.

#### 2. Program Studi

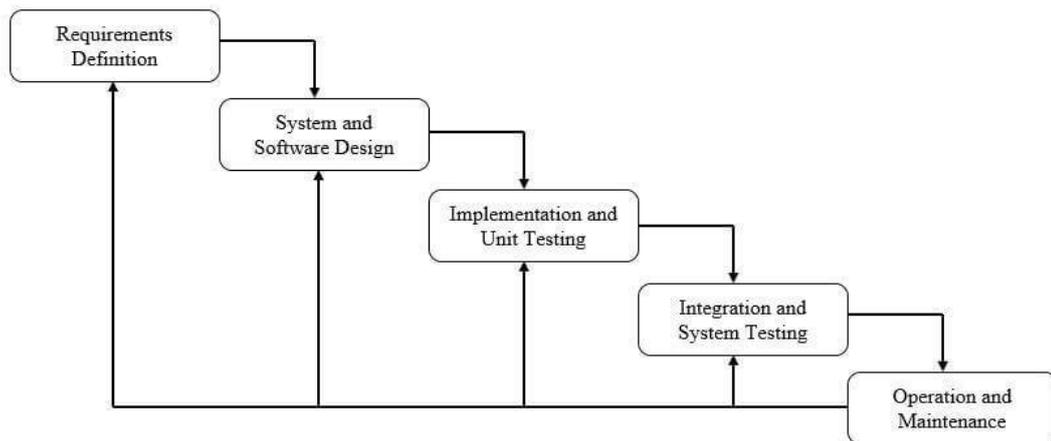
Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat sebagai referensi berbentuk karya ilmiah yang dapat diletakan di perpustakaan dan dimanfaatkan oleh mahasiswa untuk sumber ilmu pengetahuan dan menambah wawasan.

### 3. Peneliti

Dari hasil penelitian ini diharapkan penulis dapat menerapkan ilmu dalam merancang bangun sistem *online shop* Telaga Rizky 21 dengan pendekatan *object oriented programming*.

### F. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan penulis adalah metode *waterfall*, yaitu suatu gagasan perbaikan yang mengedepankan kemajuan yang teratur. Oleh karena itu, tahapan proses pembuatan sistem harus diikuti secara berurutan. mulai dari identifikasi persyaratan hingga proses perawatan



Gambar 1. Tahapan Model *Waterfall* (Sumber: Ian Sommervill)

#### 1. *Requirement Analysis*

Pengembang perangkat lunak perlu mengetahui dan memahami informasi yang dibutuhkan pengguna perangkat lunak sebelum memulai pengembangan perangkat lunak. Strategi pengumpulan data ini dapat diperoleh dengan berbagai cara, antara lain percakapan, persepsi, kajian, wawancara, dll. Setelah itu informasi tersebut diolah dan dianalisis untuk memperoleh data atau informasi yang lengkap mengenai spesifikasi kebutuhan pengguna terhadap perangkat lunak yang akan dikembangkan.

#### 2. *System and Software Design*

Pada tahap ini, data dari tahap Pemeriksaan Prasyarat mengenai rincian kebutuhan dipecah dan kemudian diintegrasikan ke dalam rencana perbaikan. Alasan adanya rencana adalah untuk membantu memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang harus diselesaikan. Selanjutnya, tahap ini akan

membantu para insinyur dalam merencanakan kebutuhan peralatan untuk desain kerangka pemrograman yang akan datang.

### 3. *Implementation and Unit Testing*

Tahap eksekusi dan pengujian unit merupakan tahap perubahan. Pembuatan pemrograman dipisahkan menjadi modul-modul yang lebih sederhana, yang akan digabungkan pada tahap selanjutnya. Selanjutnya kegunaan modul yang telah dibuat dicoba dan diperiksa pada tahap ini untuk menentukan apakah sudah *memenuhi* ukuran ideal atau belum.

### 4. *Integration and System Testing*

Pada tahap eksekusi, setiap unit atau modul dikoordinasikan ke dalam kerangka umum setelah dibuat dan dicoba. Ketika interaksi campuran selesai, seluruh sistem diperiksa dan diperiksa apakah ada kesalahan atau kegagalan.

### 5. *Operation and Maintenance*

Tahap akhir dari Metode waterfall melibatkan pengoperasian pengguna dan pemeliharaan perangkat lunak yang telah selesai. Pengembang dapat memperbaiki kesalahan yang terlewatkan pada tahap sebelumnya berkat pemeliharaan. Koreksi kesalahan, penyempurnaan sistem unit implementasi, dan peningkatan serta penyesuaian sistem sesuai dengan kebutuhan merupakan komponen pemeliharaan.

## **G. Jenis Penelitian**

Terdapat dua metode penelitian yang terdapat dalam penelitian yaitu kuantitatif dan kualitatif.

Penelitian kualitatif *menurut* Sugiyono (2013) adalah:

metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Penelitian kualitatif *menurut* Sugiyono (2019) adalah:

pendekatan kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan dan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Berdasarkan dari kedua metode penelitian diatas penulis memilih metode penelitian kualitatif karena data diambil langsung dari tempat penelitian dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi.

## H. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penyusunan skripsi ini penulis memperoleh data-data yang diperlukan dengan menggunakan metode sebagai berikut:

### 1. Studi Lapangan

#### a. Pengamatan

Pengertian observasi atau pengamatan *menurut* (Morissan, 2017) adalah:

Observasi atau pengamatan adalah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan pancaindra sebagai alat bantu utamanya. Dengan kata lain, observasi adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan pengamatannya melalui hasil kerja pancaindra.

Pergerakan ini diharapkan dapat memperoleh informasi yang berhubungan dengan siklus transaksi. Dengan melihat langsung aktivitas yang terjadi di Telaga Rizky 21.

#### b. Wawancara

*Menurut* Kriyantono (2020) wawancara mendalam merupakan suatu cara mengumpulkan data dan informasi yang dilaksanakan dengan tatap muka dengan informan agar mendapatkan data lengkap dan mendalam.

Yaitu dengan melakukan sistem tanya jawab kepada pihak terkait untuk menyesuaikan data dengan keadaan. Dari wawancara yang telah dilakukan, diketahui bahwa Telaga Rizky 21 pemasaran produknya sebagian besar pemasarannya masih bersifat konvensional. Produk yang ada di Telaga Rizky 21.

#### c. Dokumentasi

*Menurut* Sugiyono (2018) dokumentasi merupakan suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dalam penelitian ini penulis mendapatkan dokumentasi berupa foto Visi dan Misi, Struktur organisasi, Sejarah, dan data penjualan Telaga Rizky 21.

## 2. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan prosedur pengumpulan informasi melalui sumber referensi seperti buku harian, postulasi, buku dan web. Informasi yang diperoleh melalui prosedur ini adalah hipotesis mengenai perancangan *framework* toko berbasis web Telaga Rizky 21 dengan menggunakan pendekatan pemrograman *article-situated*, bahasa pemrograman *PHP (Hypertext Preprocessor)*, sistem *Laravel, XAMPP, MySQL, PhpMyAdmin, Visual Studio Code* aplikasi, *Google Chrome, kaskade, Black Box* dan strategi Pengujian Beta.

### I. Sistematika Penulisan

Skripsi ini terdiri dari 5 bab yang disusun dengan sistematika tertentu. Berikut ini adalah ringkasan isi dari masing-masing bab:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini berisi tentang hal-hal umum mengenai maksud dan tujuan penulisan skripsi yang terdiri dari latar belakang diadakannya penelitian, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan diadakannya penelitian, metodologi penelitian dan sistematika dalam penyusunan skripsi.

#### **BAB II KAJIAN LITERATUR**

Pada bagian bab ini memberikan penjelasan tentang teori-teori yang ditulis secara teliti mengenai masalah yang telah diambil oleh penulis dan juga didapatkan dari beberapa sumber referensi seperti jurnal atau buku. Teori yang dijelaskan seperti merancang bangun sistem *online shop* Telaga Rizky 21 dengan pendekatan *object oriented programming (OOP)*, bahasa pemrograman *PHP (Hypertext Preprocessor)*, *framework Laravell, MySQL, XAMPP, PhpMyAdmin, Visual Studio Code, Google Chrome*, metode *waterfall, Black Box Testing* dan Beta Testing.

#### **BAB III GAMBARAN UMUM**

Bab ini berisikan gambaran umum Telaga Rizky 21 yang didalamnya meliputi sejarah singkat , lokasi, sistem manajemen, dan struktur organisasi.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi tentang pembahasan mengenai pengumpulan data yang penulis lakukan disertai analisis dan perancangan sistem *online shop* dengan metode pengembangan piranti Lunak dengan model *waterfall*.

**BAB V PENUTUP**

Bab ini adalah bab terakhir dalam penulisan skripsi ini. Maka dalam bab terakhir ini akan termuat kesimpulan dari hasil bahasan seluruh bab serta saran-saran yang kiranya dapat memberikan manfaat.

**DAFTAR LITERATUR****LAMPIRAN**