

**PERANCANGAN APLIKASI E-COMMERCE PENJUALAN DAN
PEMBELIAN DI MINIMARKET GITRA MENGGUNAKAN METODE
COSTUMER RELATIONSHIP MANAGEMENT MENGGUNAKAN
BAHASA PEMROGRAMAN PHP DAN DATABASE MYSQL**

SKRIPSI

*Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Mencapai Gelar Sarjana Komputer*

**Program Studi : Sistem Informasi
Jenjang Pendidikan : Starta 1 (S 1)**



Diajukan Oleh :

WAHYU DANDI PUTRA

20101152610389

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTRA INDONESIA “YPTK”
PADANG
2024/2025**

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan industri di Indonesia yang merupakan Negara berkembang saat ini sedang tumbuh dan berkembang dengan pesat. Industri kecil sangat membutuhkan media untuk mempublikasikan produk-produk yang di hasilkan salah satunya adalah melalui media internet. Hal ini dapat di lihat dengan banyaknya pertumbuhan industri besar maupun industri kecil. karena hal tersebut peranan dari media publikasi seperti halnya website sangat di butuhkan dalam rangka mempromosikan produk atau barang, terlebih untuk industri kecil yang berpotensi untuk bersaing dengan industri lainnya. Selain di gunakan untuk media promosi internet juga di gunakan sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dapat di publikasikan secara on-line dengan menggunakan website, dengan menggunakan peranan dari web produk, jasa dan informasi yang kita punya dapat di lihat oleh semua kalangan dari belahan dunia yang berbeda. Sebenarnya tidak hanya pelaku Usaha yang dapat memanfaatkan website untuk pemasaran, edukasi, pembelajaran, pengenalan produk, dan masih banyak lagi. Karena kemampuannya yang fleksibel website dapat digunakan untuk berbagai keperluan. (Widiana et al., 2022)

Industri e-Commerce global terus berkembang, agar tetap relevan dan kompetitif maka bisnis online harus mengikuti tren e-Commerce terbaru dan ekspektasi pelanggan yang selalu berubah, jika tidak mengikutinya maka akan kehilangan penjualan. e-Commerce merupakan sarana penjualan, pembelian, pemasaran barang/jasa yang mengandalkan sistem elektronik seperti internet, TV

maupun jaringan teknologi lainnya. Marketplace, di sisi lain merupakan salah satu model dari e-Commerce, dimana marketplace berfungsi sebagai perantara antara penjual dan pembeli Contoh dari marketplace yang ada di Indonesia sendiri bisa kita jumpai di Tokopedia, Blibli, Shopee, dan lainnya. menjelaskan bawah e-commerce dapat membantu perkembangan UKM di dunia digital agar usahanya dapat berjalan lebih efisien dan efektif. (Atmaja et al., 2023)

Kehadiran Teknologi saat ini semakin berkembang dan juga membantu serta mendukung aktivitas kehidupan contohnya di bidang ekonomi. Salah satu teknologi dengan aplikasi e-commerce yang merupakan pendekatan baru dalam sebuah bisnis yang dilakukan dengan elektronik menggunakan jaringan Internet. Melalui e-commerce proses saat berlangsungnya transaksi jual dan beli barang, pertukaran antar produk, jasa maupun informasi dilakukan seluruhnya melalui teknologi jaringan internet. Saat ini sebagian besar orang lebih tertarik membeli barang dari rumah tanpa harus datang langsung ke toko, sehingga mempermudah kegiatan jual beli. (Syawali et al., 2023)

Dengan sistem penjualan yang masih bersifat konvensional memberikan beberapa kendala seperti penurunan daya jual dan saing dalam penjualan buku serta proses jual beli yang terjadi pada Toko tersebut menyebabkan karyawan memiliki kendala dalam pembuatan laporan pendapatan, yang semua masih dilakukan secara manual. Dikarenakan semua dilakukan secara manual juga membuat karyawan dan para pemilik Toko menghabiskan banyak waktu dalam proses jual beli, proses pemesanan produk dan laporan penjualan. Berdasarkan analisis PIECES yang dilakukan pada sistem. (Pertama et al., 2023)

Electronic commerce (EC) refers to using the Internet and other networks (e.g., intranets) Namun demikian, masih terdapat banyak bisnis yang dijalankan secara offline di NTT. Hal ini mungkin disebabkan oleh faktor keterjangkauan fasilitas peralatan teknologi, jaringan internet dan sumber daya manusia tidak mendukung. Padahal dari pantauan penulis, hampir Sebagian besar masyarakat NTT dan Indonesian pada umumnya sudah menggunakan peralatan teknologi gatget/handphone yang dapat mengakses internet kapan saja dan dimana saja. Menurut data survei dari Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) menyatakan bahwa lebih dari setengah penduduk di Indonesia telah terhubung ke internet. (Ferdinandus et al., 2023)

Minimarket Gitra merupakan salah perusahaan yang bergerak dibidang industri khususnya bergerak di bidang usaha penjualan barang. Minimarket Gitra menjual berbagai macam barang yang dibutuhkan para konsumen. Pada Minimarket Gitra ini banyaknya data transaksi penjualan yang tidak dimanfaatkan dengan baik sehingga data tersebut hanya menjadi arsip dan berkas yang tersimpan saja.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dalam penelitian ini penulis mengangkat sebuah topik yang bertujuan untuk menerapkan sebuah aplikasi E-Commerce dengan menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan Database MySQL dengan judul : “ **PERANCANGAN APLIKASI E-COMMERCE PENJUALAN DAN PEMBELIAN DI MINIMARKET GITRA MENGGUNAKAN METODE COSTUMER RELATIONSHIP MANAJEMENT MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN PHP DAN DATABSE MYSQL** ”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas penulis dapat merumuskan beberapa masalah diantaranya :

1. Bagaimana merancang aplikasi E-commerce menggunakan metode costumer relationship management menggunakan Bahasa Pemrograman Php dan Database Mysql pada Minimarket Gitra?
2. Bagaimana merancang aplikasi E-commerce berbasis website yang dapat membantu pengelolaan promosi dan penjualan produk secara online sehingga produk lebih dikenal luas?
3. Bagaimana merancang aplikasi E-commerce menggunakan metode costumer relationship management untuk mempermudah proses transaksi penjualan dan pembelian secara online?

1.3 Hipotesa

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat diambil dugaan sementara yang nantinya dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Diharapkan dengan adanya aplikasi E-commerce menggunakan bahasa pemrograman php dan database mysql dapat membantu minimarket gitra dalam melakukan transaksi penjualan secara onlie.
2. Diharapkan dengan adanya aplikasi E-commerce berbasis website dapat membantu minimarket gitra dalam melakukan pengelolaan promosi barang dan penjualan barang secara online.
3. Diharapkan dengan adanya aplikasi E-commerce dapat membantu minimarket gitra dalam melakukan proses transaksi penjualan dan pembelian barang secara praktis.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini berguna agar membatasi lingkup penelitian agar tidak meluas yaitu sebagai berikut :

1. Sistem hanya memberikan informasi barang yang tersedia dan proses pembelian barang tersebut.
2. Data yang diolah hanya data barang dan data Pengguna Sistem Informasi pengguna transaksi secara online.
3. Pembayaran transaksi pembelian dilakukan secara tidak langsung, dimana pembeli melakukan transfer uang secara manual pada rekening yang ditetapkan.
4. Penelitian ini dilakukan pada Minimarket Gitra.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penulis melakukan penelitian ini sebagai berikut :

1. Membuat Aplikasi E-commerce menggunakan metode costumer relationship manajement menggunakan bahasa pemrograman php dan database mysql yang dapat melakukan transaksi penjualan dan pembelian.
2. Kustomer dapat mengakses situs aplikasi E-commerce pada minimarket gitra.
3. Penulisan penelitian ini tidak membandingkan antara metode costumer relationship management yang satu dengan metode lainnya.
4. Mempermudah proses transaksi pembelian serta penjualan bagi customer.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini diharapkan sebagaimana berikut :

1. Bagi peneliti

Dapat mengimplementasikan ilmu yang diperoleh dari jenjang perkuliahan, untuk melatih pola pikir yang sistematis dan ilmiah.

2. Bagi pihak lain

Diharapkan dapat memberikan ilmu pengatahan khususnya bidang teknologi informasi dan dijadikan sebagai referensi untuk pengembangannya penelitian selanjutnya.

3. Bagi pihak instansi

Tersedianya aplikasi E-commerce menggunakan metode costumer relationship manajement dalam melakukan transaksi penjualan dan pembelian barang secara online

4. Bagi penulis

Bertambah wawasan dan pengalaman dalam bidang programming dan teknologi informasi.

1.7 Tinjauan Umum Perusahaan

Tinjauan umum objek penelitian adalah hal-hal yang berhubungan dengan apa yang ada di objek penelitian secara umum. Hal-hal yang diambil dari tinjauan ini dari tinjauan umum pada minimarket Gitra adalah sebagai berikut :

1.7.1 Sejarah Minimarket Gitra

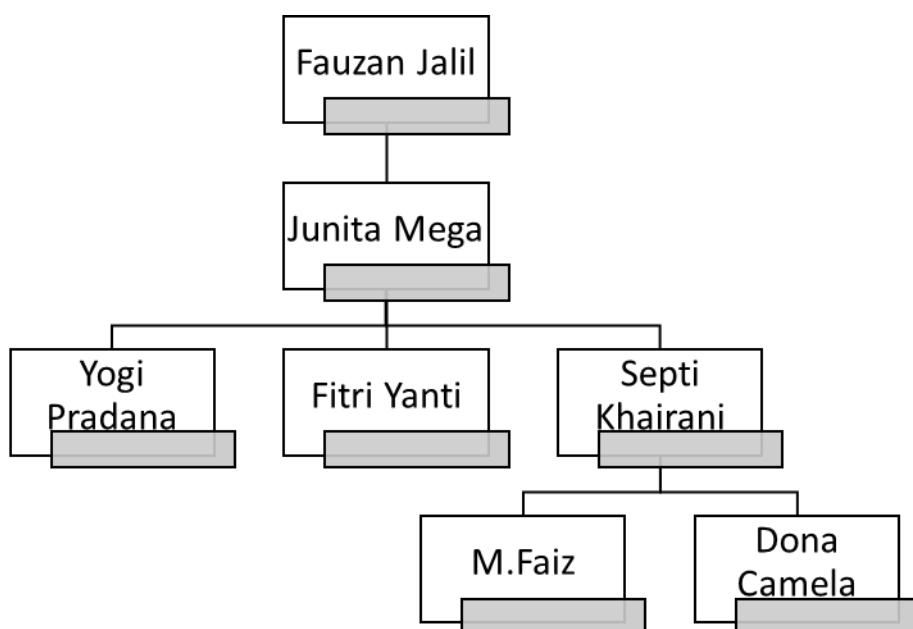
Minimarket Gitra Didirikan mulai tahun 2012, ketika pada saat itu membentuk konsep toko yang berlokasi di dekat hunian konsumen. Minimarket Gitra menyediakan berbagai kebutuhan pokok dengan system swalayan,

konsumen diberikan kebebasan untuk memilih barang yang mereka inginkan di rak minimarket. Sebelum 2012, Minimarket Gitra sebenarnya sudah memiliki beberapa gerai namun jumlahnya masih sedikit. Barulah ketika tahun 2013 Minimarket Gitra mulai ekspansi hingga memiliki sekitar 400 gerai dengan konsep franchise.

Seiring berjalannya waktu, para pelaku bisnis dari kedua retail tersebut mempelajari bagaimana mengoperasikan sebuah jaringan retail berskala besar, lengkap dengan berbagai pengalaman yang kompleks dan bervariasi. Setelah menguasai ilmu tersebut, mereka justru kian tak terbendung. Minimarket kecil ini malah menjadi ancaman bagi para pemain ritel besar seperti Carrefour, Giant, Hero, dan ritel besar lainnya.

1.7.2 Struktur organisasi

Struktur organisasi pada Minimarket Gitra serta uraian tugas dari masing-masing jabatan dapat dilihat pada gambar 1.1



(Sumber : Pimpinan Minimarket Gitra)

Gambar 1.1 Struktur Organisasi Minimarket Gitra

1.7.3 Tugas dan Tanggung Jawab

Adapun uraian tugas dan tanggung jawab atau deskripsi jabatan yang ada pada struktur organisasi Minimarket Gitra sebagai berikut :

1. Owner

Bertugas mengawasi semua kegiatan dilingkungan Minimarket Gitra Memberikan Arahan pekerjaan, serta memberikan perlindungan, baik secara hukum maupun secara teknik.

2. Asisten Toko

Bertugas untuk membantu kepala toko dalam mengelola toko seperti mengkoordinasikan semua aktivitas dan kegiatan operasional, melakukan survey, mengecek supplay barang, mengecek uang yang masuk, melaporkan dan meminta persetujuan kepada kepala toko mengenai keputusan yang berhubungan dengan toko.

3. Bagian Gudang

Bertugas Sebagai pegawai atau karyawan dalam Minimarket Gitra yang tugas umumnya berkaitan dengan jasa penyediaan barang maupun logistik.

4. Bagian Pembelian

Bertugas Sebagai mengurus pembelian barang atau material yang dibutuhkan oleh Minimarket Gitra tersebut.

5. Merdiandiser

Bertugas sebagai untuk memastikan produk berada di tempat yang strategis. Sehingga barang pada minimarket Gitra dapat tersusun dengan rapid dan mudah dicari oleh konsumen.

6. Pramuniaga

Adapun tugas dari pramuniaga Minimarket Gitra Sebagai berikut :

- Menata produk di rak sesuai dengan jenisnya.
- Mendaftar produk dan memeriksa ketersediaan stok produk.
- Menjaga kebersihan toko dan area penjualan.
- Mengemas produk yang dijual secara bundle.

7. Kasir

- Mengelola transaksi pelanggan.
- Memindai barang.
- Menerima kas dan mengembalikan uang kembalian.
- Mengumpulkan berbagai jenis pembayaran.
- Mengeluarkan bukti transaksi atau pembelian.

DAFTAR PUSTAKA

- Atmaja, R. D., Faizah, N., Kamb, & Ry, M. A. (2023). Aplikasi E-Commerce Toko Sinar Bella dengan Metode Rapid Application Development (RAD) menggunakan Framework CodeIgniter 4. *Design Journal*, 1(1), 26–37.
<https://doi.org/10.58477/dj.v1i1.26>
- Ferdinandus, Witi, L., Khwuta, Y. D. D. Y., & Marang, T. E. D. (2023). Perancangan Aplikasi E-Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Kain Tenun Ikat Fanny Art Shop. *Jurnal JUPITER*, 15(2), 1053–1065.
- Pertama, D., Sulistiyan, H., & ... (2023). Pengembangan E-Commerce Untuk Penjualan Buku Bekas (Studi Kasus: Ramayana Pasar Bawah) Berbasis Mobile. ... : *Journal of Telematics* ..., 4(1), 16–23.
<https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/telefortech/article/view/3402%0Ahttps://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/telefortech/article/download/3402/1315>
- Syawali, R., Ningrum, A. P., Abdulloh, E., & Arisantoso. (2023). Perancangan Aplikasi E-Commerce Tokomedia Berbasis Website Dengan Pendekatan Model Extreme Programming. *Jurnal Maklumatika*, 10(1), 20–30.
- Widiana, S. A., Sintaro, S., Arundaa, R., Alfonsius, E., & Lapihu, D. (2022). Aplikasi Penjualan Baju Berbasis Web (E-Commerce) dengan Formulasi Penyusunan Kode. *Journal of Information Technology, Software Engineering and Computer Science (ITSECS)*, 1(1), 35–43.
<https://doi.org/10.58602/itsecs.v1i1.11>

