

**RANCANG BANGUN *E-COMMERCE* PENJUALAN KERIPIK
BERBASIS WEB DI KOTA PADANG**

TUGAS AKHIR

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Pada Jurusan Teknik Elektronika Program Studi Pendidikan Teknik
Informatika
Universitas Negeri Padang*



**FAHIRA UTAMI FIRZA
NIM. 2017/17076100**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

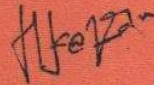
HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

RANCANG BANGUN *E-COMMERCE* PENJUALAN KERIPIK BERBASIS
WEB DI KOTA PADANG

Nama : Fahira Utami Firza
NIM/TM : 17076100/2017
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

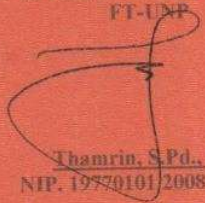
Padang, 3 Juni 2022

Disetujui Oleh :
Pembimbing,



Ika Parma Dewi, S.Pd., M.Pd.T
NIP. 198404132014042001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektronika
FT-UNP



Thamrin, S.Pd., MT.
NIP. 197701012008121001


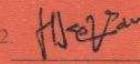
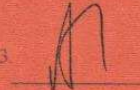
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Tugas Akhir
Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika
Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang*

Judul : RANCANG BANGUN E-COMMERCE PENJUALAN
KERIPIK BERBASIS WEB DI KOTA PADANG

Nama : Fahira Utami Firza
NIM/TM : 17076100/2017
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, 3 Juni 2022

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	Dr. Yeka Hendriyani, S.Kom., M.Kom	1. 
2. Anggota	Dr. Ika Parma Dewi, S.Pd., M.Pd.T	2. 
3. Anggota	Titi Sriwahyuni, S.Pd., M.Eng	3. 

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fahira Utami Firza
NIM/TM : 17076100/2017
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir saya yang berjudul, **“RANCANG BANGUN *E-COMMERCE* PENJUALAN KERIPIK BERBASIS WEB DI KOTA PADANG”** adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila sesuatu saat terbukti saya melakukan plagiat, maka saya bersedia di proses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di Universitas Negeri Padang maupun di masyarakat negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 3 Juni 2022

Saya yang menyatakan,

Fahira Utami Firza
NIM.17076100

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah *E-Commerce* penjualan keripik berbasis *website* yang membantu pengusaha keripik untuk menjual produk nya dan memudahkan konsumen untuk mendapatkan keripik melalui teknologi *internet*. Keripik merupakan makanan yang banyak digemari oleh masyarakat dengan berbagai usia. Hal ini menyebabkan banyak masyarakat yang memulai usaha berjualan keripik, mulai dari industri rumahan hingga dalam produksi yang lebih besar. Namun tidak sedikit dari pengusaha keripik yang mengalami kesulitan dalam mengelola penjualan produk keripik nya kepada target pasar. Hal ini juga merupakan akibat yang ditimbulkan dari wabah *virus covid-19* yang dialami secara global, termasuk indonesia. Kesulitan pengusaha keripik tersebut dapat diatasi dengan mengembangkan sebuah sistem berupa *E-Commerce* yang dapat diakses oleh konsumen keripik dengan mengadaptasi teknologi *internet*. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *prototype* dengan memanfaatkan pemrograman PHP sebagai bahasa pemrograman, *database* MySQL dan *framework CodeIgniter* 4. Hasil pengembangan sistem ini menghasilkan sebuah *E-Commerce* penjualan keripik berbasis web di kota padang yang dapat membantu pengusaha keripik dalam mengelola penjualan keripik.

Kata Kunci : *E-Commerce*, Penjualan Keripik, PHP, MySQL, *CodeIgniter*

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul: “**RANCANG BANGUN *E-COMMERCE* KERIPIK BERBASIS WEB** ”. Shalawat beserta salam juga penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, sosok Nabi yang sikap dan tingkah lakunya dapat kita jadikan teladan untuk hidup didunia ini.

Penyusunan laporan ini bertujuan sebagai pengantar dalam pengajuan berupa Tugas Akhir. Selain itu laporan ini juga dibuat sebagai salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang.

Alhamdulillah, laporan ini terlaksana atas bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., M.T. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Thamrin, S.Pd., M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Khairi Budayawan, S.Pd., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

4. Bapak Dr. Yasdinul Huda, S.Pd, MT. selaku Pembimbing Akademik.
5. Ibu Ika Parma Dewi, S.Pd., M.Pd.T selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing mulai dari perencanaan, pembuatan dan penyelesaian laporan Tugas Akhir ini.
6. Ibu Titi Sriwahyuni, S.Pd, M.Eng selaku Dosen Penguji yang telah memberikan arahan selama pembuatan Tugas Akhir ini.
7. Ibu Dr. Yeka Hendriyani, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Penguji yang telah memberikan arahan selama pembuatan Tugas Akhir ini.
8. Tenaga Pendidik dan Kependidikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
9. Orang tua tercinta atas doa, keringat, air mata dan kasih sayang yang telah diberikan.
10. Adik-Adik ku Mulyana Dwi Firza dan Refiana Salsa Firza yang telah mendoakan dan memberikan semangat untuk selalu optimis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Depi Nopita Sari, Ayu Adesti Auliya, Asri Rahmi Izzati, Citra Permatasari, Hermansyah, Fianda Marhamat dan Faris Syafiq Sujana yang membantu memberikan masukan, saran dan semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
12. Rekan-rekan seperjuangan Prodi Pendidikan Teknik Informatika 2017 serta semua pihak yang telah membantu dan memotivasi dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan pahala yang setimpal akan keterlibatan semua unsur dalam membantu penulisan laporan Tugas Akhir ini hingga selesai, dan penulis berharap semoga laporan ini bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya maupun bagi penulis sendiri.

Padang, 3 Juni 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR Error!	Bookmark	not defined.
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR Error!	Bookmark	not defined.
SURAT PERNYATAAN		iii
ABSTRAK		v
KATA PENGANTAR		vi
DAFTAR ISI		ix
DAFTAR TABEL		xiv
DAFTAR GAMBAR		xvi
BAB I PENDAHULUAN		1
A. Latar Belakang		1
C. Batasan Masalah.....		6
D. Rumusan Masalah		6
E. Tujuan Penelitian.....		7
F. Manfaat Penelitian.....		7
BAB II LANDASAN TEORI		9
A. Konsep <i>E-Commerce</i>		9

1. Pengertian <i>E-Commerce</i>	9
2. Jenis-jenis <i>E-Commerce</i>	10
3. Manfaat <i>E-Commerce</i>	12
4. Kelebihan dan Kerugian <i>E-Commerce</i>	14
B. Konsep Penjualan	15
C. Metode Prototype	15
D. Perangkat Pemodelan Sistem	17
1. <i>Unified Modelling Language</i> (UML)	17
2. Pemodelan Konvensional	20
E. Perangkat Pengembangan.....	21
1. <i>Hypertext Markup Language</i> (HTML)	22
2. <i>Hypertext Preprocessor</i> (PHP)	22
3. <i>My Structured Query Language</i> (MySQL).....	23
4. XAMPP.....	23
5. <i>Framework Codeigniter</i>	24
F. Penelitian Relevan	25
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	27
A. Analisis Sistem	28
1. Analisis Sistem Berjalan.....	29
2. Analisis Sistem yang Diusulkan	34

B. Perancangan Sistem.....	43
1. Diagram <i>Context</i>	43
2. <i>Use Case</i> Diagram	44
3. <i>Activity</i> Diagram	45
C. Perancangan Basis Data	50
1. Normalisasi	51
2. Rancangan <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	54
3. Struktur Tabel	55
D. Perancangan Antar Muka (Interface)	58
1. Tampilan Halaman <i>Register</i>	58
2. Tampilan Halaman <i>Login</i>	58
3. Tampilan Halaman Pengunjung.....	59
4. Tampilan Halaman Pelanggan	59
5. Tampilan Halaman <i>Reseller</i>	60
6. Tampilan Halaman Produk	61
7. Halaman Detail Produk.....	61
8. Halaman Data Pesanan (Keranjang)	62
9. Halaman <i>Checkout</i>	62
10. Tampilan Halaman Admin	63
11. Tampilan Halaman Penjual	64

12. Tampilan Halaman CRUD Produk.....	64
13. Tampilan Halaman Pemesanan (Penjual).....	65
14. Tampilan Halaman Transaksi (Penjual)	65
15. Tampilan Dashboard <i>Owner</i>	66
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	67
A. Hasil Rancang Antar Muka	67
1. Pengunjung	67
2. <i>Login</i>	68
3. Registrasi	69
4. Pelanggan.....	70
5. <i>Reseller</i>	73
6. Penjual	75
7. <i>Owner</i>	78
8. <i>Supplier</i>	80
B. Hasil Pengujian Sistem.....	83
1. Halaman <i>Login</i>	83
2. Halaman Pelanggan	84
3. Halaman <i>Reseller</i>	85
4. Halaman Penjual	86
5. Halaman <i>Supplier</i>	87

C. Pembahasan	87
1. Halaman Pengunjung.....	87
2. Halaman <i>Login</i>	87
3. Halaman Registrasi	88
4. Halaman Pelanggan	88
5. Halaman <i>Reseller</i>	89
6. Halaman Penjual	90
7. Halaman <i>Owner</i>	91
8. Halaman <i>Supplier</i>	92
BAB V PENUTUP.....	94
A. KESIMPULAN	94
B. SARAN	94
DAFTAR PUSTAKA.....	95
LAMPIRAN.....	97

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Keuntungan dan Kerugian <i>E-Commerce</i> bagi Pelanggan	14
Tabel 2. Analisis Proses Bisnis	29
Tabel 3. Analisis Pelaku Bisnis	31
Tabel 4. Analisis Aturan Bisnis.....	31
Tabel 5. Analisis Masalah dan Solusi.....	32
Tabel 6. Tabel Analisis <i>User</i>	34
Tabel 7. Tabel Analisis Prosedur.....	36
Tabel 8. Analisis Dokumen <i>Input</i>	37
Tabel 9. Analisis Dokumen <i>Output</i>	39
Tabel 10. Tabel Bentuk Tidak Normal.....	51
Tabel 11. Tabel Bentuk Normal Pertama	52
Tabel 12. Tabel Pelanggan	53
Tabel 13. Tabel Pemesanan.....	53
Tabel 14. Tabel Pelanggan	53
Tabel 15. Tabel Produk Keripik	54
Tabel 16. Tabel Pemenuhan Pesanan	54
Tabel 17. Struktur Tabel <i>User</i>	56
Tabel 18. Struktur Tabel Produk	56
Tabel 19. Struktur Tabel Pemesanan.....	57
Tabel 20. Struktur Tabel Transaksi	57
Tabel 21. Pengujian Sistem <i>Login</i>	83
Tabel 22. Pengujian Sistem Pelanggan	84

Tabel 23. Pengujian Sistem <i>Reseller</i>	85
Tabel 24. Pengujian Sistem Penjual	86
Tabel 25. Pengujian Sistem <i>Supplier</i>	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Ilustrasi <i>E-Commerce</i>	10
Gambar 2. Tahapan Pada Metode <i>Prototype</i>	16
Gambar 3. Simbol-Simbol Use Case Diagram.....	18
Gambar 4. Simbol-Simbol Activity Diagram.....	19
Gambar 5. Tahapan Pada Metode <i>Prototype</i>	27
Gambar 6. <i>Flowmap</i> Yang Berjalan.....	33
Gambar 7. <i>Flowmap</i> Yang diusulkan.....	42
Gambar 8. <i>Context Diagram</i>	44
Gambar 9. <i>Use Case Diagram</i>	45
Gambar 10. Activity Diagram Register.....	46
Gambar 11. Activity Diagram Login.....	47
Gambar 12. Activity Diagram Data Produk	48
Gambar 13. Activity Diagram Pemesanan Produk.....	49
Gambar 14. Activity Diagram Transaksi.....	50
Gambar 15. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	55
Gambar 16. Rancangan <i>Interface</i> Halaman Register	58
Gambar 17. Rancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Login</i>	59
Gambar 18. Rancangan <i>Interface</i> Halaman Pengunjung	59
Gambar 19. Rancangan <i>Interface</i> Halaman Pelanggan	60
Gambar 20. Rancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Reseller</i>	60
Gambar 21. Rancangan <i>Interface</i> Halaman Produk.....	61
Gambar 22. Rancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Detail</i> Produk.....	61

Gambar 23. Rancangan <i>Interface</i> Halaman Data Pesanan (Keranjang).....	62
Gambar 24. Rancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Checkout</i>	63
Gambar 25. Rancangan <i>Interface</i> Halaman Admin	63
Gambar 26. Rancangan <i>Interface</i> Halaman Penjual.....	64
Gambar 27. Rancangan <i>Interface</i> Halaman CRUD Produk.....	64
Gambar 28. Rancangan <i>Interface</i> Halaman Pemesanan (Penjual).....	65
Gambar 29. Rancangan <i>Interface</i> Halaman Transaksi (Penjual)	66
Gambar 30. Rancangan <i>Interface Dashboard Owner</i>	66
Gambar 31. <i>Interface</i> Halaman Pengunjung	68
Gambar 32. <i>Interface</i> Halaman <i>Login</i>	69
Gambar 33. <i>Interface</i> Halaman Register	70
Gambar 34. <i>Interface</i> Halaman Produk.....	70
Gambar 35. <i>Interface</i> Halaman Pesanan	71
Gambar 36. <i>Interface</i> Halaman <i>Checkout</i>	72
Gambar 37. <i>Interface</i> Halaman Detail Pemesanan.....	72
Gambar 38. <i>Interface</i> Halaman Produk <i>Reseller</i>	73
Gambar 39. <i>Interface</i> Halaman Pesanan <i>Reseller</i>	74
Gambar 40. <i>Interface</i> Halaman <i>Checkout Reseller</i>	74
Gambar 41. <i>Interface</i> Halaman Detail Pemesanan <i>Reseller</i>	75
Gambar 42. <i>Interface</i> Halaman Penjual	75
Gambar 43. <i>Interface</i> Halaman <i>Dashboard</i> Penjual	76
Gambar 44. <i>Interface</i> Halaman Daftar Pesanan	77
Gambar 45. <i>Interface</i> Halaman Daftar Pembayaran	77

Gambar 46. <i>Interface</i> Halaman Laporan Penjualan	78
Gambar 47. <i>Interface</i> Halaman <i>Dashboard Owner</i>	79
Gambar 48. <i>Interface</i> Halaman Daftar Produk.....	79
Gambar 49. <i>Interface</i> Halaman Laporan <i>Owner</i>	80
Gambar 50. <i>Interface</i> Halaman <i>Supplier</i>	80
Gambar 51. <i>Interface</i> Halaman <i>Dashboard Supplier</i>	81
Gambar 52. <i>Interface</i> Halaman Daftar Pesanan <i>Supplier</i>	81
Gambar 53. <i>Interface</i> Halaman Daftar Pembayaran <i>Supplier</i>	82
Gambar 54. <i>Interface</i> Halaman Laporan <i>Supplier</i>	82

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi berkembang begitu pesat, terlebih di era revolusi industri 4.0. Pada era ini hampir semua orang melakukan semua kepentingan dengan melibatkan perkembangan teknologi, baik itu dalam kehidupan di rumah, pendidikan, kesehatan, bisnis dan lain-lain. Salah satu jenis implementasi teknologi dalam hal meningkatkan persaingan bisnis adalah dengan menggunakan *electronic commerce (E-Commerce)*(Pinarria et al., 2021). *E-Commerce* merupakan sebuah *platform* yang melayani proses transaksi jual beli secara *online*. *E-Commerce* dapat memudahkan semua orang dalam melakukan pembelian maupun penjualan tanpa harus bertatap muka secara langsung. *E-Commerce* banyak diadaptasi oleh berbagai macam kegiatan usaha, salah satunya pada usaha makanan.

Ketika *corona* virus menyebar ke seluruh dunia, bisnis di seluruh Indonesia melihat tantangan besar. Perusahaan yang merasakan dampak pandemi *Covid-19* merasa sulit untuk beradaptasi, dan banyak yang berjuang untuk melindungi karyawan dari kehilangan pekerjaan mereka (Dwijayanti & Pramesti, 2020). Perubahan pola konsumsi masyarakat yang sudah beralih dari *offline* menjadi *online*, mengakibatkan dalam melakukan proses jual beli juga harus dilakukan secara *online*. Hal ini menuntut para pengusaha khususnya usaha makanan untuk mengadaptasi perkembangan teknologi untuk meningkatkan penjualan yang sebelumnya mengalami penurunan akibat pandemi.

Pada usaha makanan terdapat berbagai jenis makanan yang ditawarkan. Mulai dari makanan berat hingga camilan. Indonesia memiliki berbagai macam jenis makanan khas. Salah satunya di provinsi Sumatera Barat, selain terkenal dengan rendang. Sumatera Barat juga memiliki camilan khas berupa keripik. Diantaranya ada keripik balado, keripik bawang, keripik sanjai, dan lain-lain.

Keripik merupakan camilan yang sangat enak disantap sebagai teman lauk atau camilan ketika nonton tv dan aktivitas santai lainnya. Jenis keripik yang ada hingga saat ini begitu banyak. Mulai dari keripik original hingga yang memiliki berbagai macam rasa. Proses pembuatan keripik tak jarang membutuhkan waktu yang cukup lama. Oleh karena itu, banyak dari peminatnya lebih memilih untuk membeli dari pada harus membuatnya. Permasalahan ini dijadikan ladang usaha bagi beberapa orang untuk membangun sebuah usaha penjualan keripik.

Berdasarkan fakta dilapangan banyak sekali usaha keripik yang berkembang di Indonesia terutama di provinsi Sumatera Barat diantaranya adalah Usaha keripik Buk Ti dan Usaha keripik Aminbho. Usaha keripik Buk Ti dan Usaha keripik Aminbho merupakan penjualan keripik yang cukup dikenal di kalangan mahasiswa ataupun pekerja kantoran. Namun sejak pandemi *covid-19* yang melanda hampir seluruh dunia, usaha keripik Buk Ti mengalami penurunan dari penjualan sebelumnya. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal yaitu sistem penjualan masih dilakukan secara manual, yakni dengan mendatangi konsumen secara langsung. Protokol kesehatan yang menuntut

semua orang harus jaga jarak dan lebih baik dirumah saja, menyebabkan pemilik usaha keripik ini kehilangan konsumennya.

Usaha keripik Buk Ti sudah ada sejak tahun 1993 atau sekitar 28 tahun. Dan Usaha keripik Aminbho sudah ada sejak tahun 2009. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 24 April 2021 dengan pemilik usaha keripik buk ti yaitu Ibu Sulastri dan pemilik usaha keripik aminbho yaitu Ibu Trismawarni, proses bisnis yang saat ini berjalan untuk penjualan dan pembelian keripik yaitu pemilik usaha selaku penjual mendatangi tempat-tempat umum seperti kantor, kampus, sekolah dan lain-lain untuk menawarkan langsung berbagai macam keripik yang ditawarkan, selanjutnya konsumen memilih keripik yang diinginkan. Setelah itu konsumen melakukan transaksi pembelian yang dilayani langsung oleh penjual.

Selain proses penjualan yang mendatangi konsumen langsung, penjual juga menjualkan produk keripik ke beberapa toko yang menjual berbagai panganan lain atau warung-warung. Jenis-jenis keripik yang ditawarkan diantaranya keripik balado, keripik malaysia, keripik bawang, kacang tujin, stik ubi, dan lain-lain. Pemilik usaha memproduksi produk \pm 3kg untuk satu jenis keripik per harinya. Namun dalam satu hari usaha keripik ini mampu memproduksi hingga lebih dari 3 jenis keripik dengan berbagai varian rasa. Keripik tersebut dijual seharga Rp. 10.000,- per bungkusnya.

Proses bisnis yang berjalan saat ini, pengelolaan informasi dalam proses penjualan masih kurang optimal. Hal ini dikarenakan konsumen harus menunggu penjual dulu menawarkan produknya agar bisa dibeli. Selain itu,

pendapatan dari hasil penjualan keripik ini tidak di kelola dengan baik. Pemilik usaha tidak memiliki laporan penjualan yang baik. Sehingga sulit untuk memperkirakan keuntungan dari penjualan keripik dan modal untuk memproduksi keripik selanjutnya.

Oleh karena itu, berbagai macam usaha yang berkembang saat ini, harus mampu memanfaatkan perkembangan teknologi. Sehingga proses bisnis yang akan dibangun menggunakan teknologi berupa *website* untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan cara, konsumen mengakses *website* dan memilih jenis keripik yang diinginkan, untuk selanjutnya dimasukkan ke dalam keranjang belanja, selanjutnya konsumen perlu melakukan registrasi untuk melakukan pemesanan keripik. Setelah melakukan registrasi konsumen dapat melakukan pemesanan sesuai keinginan, jika keripik yang dipesan sudah dipilih, konsumen melakukan pembayaran secara *transfer* ataupun secara langsung. Selanjutnya penjual akan menyiapkan keripik yang di pesan dan pesanan tersebut dikirim ke alamat yang sudah ditentukan. Sedangkan penjual dapat mengakses *website* tersebut dengan melakukan registrasi terlebih dahulu, selanjutnya penjual dapat melakukan pengelolaan produk keripik, dan melihat dan mencetak laporan penjualan.

Rancangan *E-Commerce* yang akan dibangun berbasis *website* penjualan dengan menerapkan konsep *business to consumer* (B2C) pada beberapa usaha keripik, dimana akan terdapat beberapa penjual hasil tani yang merupakan *supplier* usaha keripik yang juga dapat melakukan penjualan hasil tani mereka di *E-Commerce* yang akan dibangun ini. *E-Commerce* ini menggunakan bahasa

pemrograman PHP yang disesuaikan dengan teknik MVC (*Model, View, Controller*) serta memakai *framework Codeigniter* sebagai kerangka programnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis ingin merancang *sebuah E-Commerce* penjualan keripik berbasis *website* dengan judul penulisan “***Rancang Bangun E-Commerce Penjualan Keripik Berbasis Web di Kota Padang***”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat beberapa masalah yang timbul. Dalam penelitian ini, masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Proses penjualan produk keripik masih menggunakan cara manual yaitu dengan cara berkeliling menjajakan keripik, menitipkan keripik di beberapa warung atau toko, dan melalui pesanan oleh konsumen jika memiliki nomor ponsel pemilik usaha.
2. Terbatasnya media yang dapat menginformasikan dan mempromosikan produk keripik.
3. Komunikasi antara penjual keripik dan konsumen dirasa belum terjalin dengan baik.
4. Konsumen keripik tidak dapat dengan mudah untuk membeli produk keripik yang ditawarkan.
5. Pemilik usaha keripik tidak memiliki laporan penjualan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang muncul masih cukup luas, sehingga diperlukan pembatasan masalah yang akan diteliti. Masalah dalam penelitian ini dibatasi pada *E-Commerce* Penjualan Keripik Berbasis Web di Kota Padang. Adapun batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk sementara *E-Commerce* ini dirancang untuk pengusaha keripik di wilayah Kota Padang.
2. Perancangan *E-Commerce* ini hanya melakukan promosi dan transaksi penjualan, pemesanan, dan pembuatan laporan penjualan.
3. *E-Commerce* yang dikembangkan dapat diakses oleh pemilik usaha keripik dan pelanggan.
4. Membuat rancang bangun *E-Commerce* penjualan keripik berbasis web dengan menggunakan teknik MVC (*Model, View, Controller*), bahasa pemrograman PHP, *framework CodeIgniter* dan *Database Management System* yang digunakan adalah MySQL dengan *Web Service XAMPP*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka permasalahan tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut

1. Bagaimana merancang *E-Commerce* berbasis *website* yang dapat membantu pengelolaan usaha keripik di Kota Padang?
2. Bagaimana membangun *E-Commerce* Penjualan Keripik berbasis *website* dengan menggunakan teknik MVC (*Model, View, Controller*), bahasa

pemrograman PHP, *framework CodeIgniter*, dan *Database Management System* yang digunakan adalah MySQL, XAMPP sebagai *web service*, dan *Visual Studio Code* sebagai *text editor*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan Rancang Bangun *E-Commerce* Penjualan Keripik yang akan dicapai sebagai berikut :

1. Menghasilkan rancangan *E-Commerce* berbasis *website* yang dapat membantu pengelolaan usaha keripik di kota padang.
2. Membangun *E-Commerce* berbasis *website* menggunakan teknik MVC (*Model, View, Controller*), bahasa pemrograman PHP, *framework CodeIgniter*, dan *Database Management System* yang digunakan adalah MySQL, XAMPP sebagai *web service*, dan *Visual Studio Code* sebagai *text editor*.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengusaha UKM, peneliti, dan masyarakat pada umumnya.

Adapun manfaat tugas akhir ini adalah :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menyumbangkan *best practice* dalam pengembangan rekayasa perangkat lunak.
 - b. Menjadi rujukan untuk penelitian-penelitian serupa.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk peneliti, sebagai penerapan dari teori dan praktikum mata kuliah yang telah dipelajari selama mengikuti Pendidikan di program studi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik UNP dengan membuat *E-Commerce* penjualan keripik.
- b. Untuk calon pembeli adalah dapat memberikan informasi dalam mencari produk apa saja yang ditawarkan pada usaha keripik, sehingga calon pembeli dapat memastikan produk apa yang ingin dibeli dan dapat melakukan transaksi dengan mudah, dimana saja dan kapan saja tanpa harus datang ke tempat usaha.
- c. Untuk pemilik usaha, dapat membantu dalam pengelolaan produk agar lebih efektif dan efisien, dan sebagai media dalam mempromosikan produk yang ditawarkan untuk jangkauan yang lebih besar.