

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi telah menjadikan era digital di dunia tumbuh semakin cepat, salah satunya adalah teknologi internet. Teknologi internet banyak digunakan oleh masyarakat modern untuk berbagai kegiatan sehari-harinya karena dianggap memudahkan dan membantu segala kegiatan yang ada. Kegiatan yang sering dilakukan melalui di Internet sekarang ini adalah kegiatan perniagaan. Teknologi internet dalam kegiatan perniagaan adalah suatu jaringan global yang tidak mengenal batasan waktu dan tempat sehingga memungkinkan terjadi komunikasi antara perusahaan dan pelanggan untuk suatu transaksi pemenuhan kebutuhan (jual-beli), atau ini sering disebut juga dengan *e-commerce (electronic commerce)*. Dengan ini banyak perusahaan yang menggunakan sistem *e-commerce* sebagai penunjang kesuksesan proses bisnisnya.

*E-Commerce* merupakan 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 (Onno W. Purbo, 2001). Sistem *E-Commerce* yang adaptif dengan perubahan, yaitu dengan menggunakan paradigma komponen bisnis objek, hanya dapat terjadi jika perusahaan memiliki infrastruktur teknologi informasi yang sesuai dengan sifat-sifat pengembangan komponen-komponen objek bisnis tersebut. Perusahaan harus memiliki desain cetak biru pengembangan teknologi informasi (data, proses, teknologi) yang menitikberatkan kepada implementasi sistem berbasis objek. Desain cetak biru tersebut harus dapat memaparkan model kerangka *E-Commerce* dengan struktur konten dan navigasi yang jelas dan mudah melakukan kegiatannya (Govindaraju & Chandra, 2012).

PT. Eannovate Creative Technology merupakan *Creative Digital Agency* yang menawarkan berbagai layanan pengembangan aplikasi, visualisasi, dan *digital marketing* untuk penunjang proses bisnis. Dengan ini, Eannovate dapat membantu perusahaan yang membutuhkan sistem *e-*

*commerce*, salah satu perusahaan yang membutuhkannya adalah Raja Drone sebagai klien dari Eannovate. Raja Drone merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang perniagaan khususnya sebagai distributor drone, proses bisnis utamanya adalah penjualan drone dengan cakupan wilayah pasar seluruh Indonesia. Cakupan wilayah penjualan yang cukup luas ini cukup menyulitkan proses pemasaran dan penjualan produk mereka. Biaya yang dikeluarkan pun besar untuk bisa melakukan pengiriman keperluan pengiriman informasi dari perusahaan ke pelanggan atau sebaliknya.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan sebuah pengembangan sistem khususnya dalam bidang pemasaran dan penjualan dengan pemanfaatan sistem *e-commerce* sebagai sarana penjualan dan pemasaran produk Raja Drone. Diharapkan dengan menggunakan sistem *e-commerce*, Raja Drone dapat meningkatkan penjualan dan juga sarana penyampaian informasi kepada para konsumennya, serta dapat menekan biaya yang harus dikeluarkan untuk keperluan pengiriman informasi dari perusahaan ke pelanggan atau sebaliknya. Jumlah pengguna internet yang tinggi di Indonesia merupakan salah satu potensi utama dan peluang yang bisa dimanfaatkan oleh Raja Drone dalam memaksimalkan dan juga mengoptimalkan penggunaan *e-commerce*.

Dengan demikian, penulis membantu memberikan solusi untuk memulai tahap perancangan sistem *e-commerce* Raja Drone yang dijelaskan dalam Laporan Kerja Praktek dengan judul **“Analisis Perancangan Sistem E-Commerce Raja Drone Berbasis Web”**.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, maka identifikasi masalah dalam penyusunan laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan sistem *e-commerce* berbasis web yang disesuaikan dengan kebutuhan proses bisnis Raja Drone?
2. Kebutuhan fungsi modul apa saja yang dibutuhkan pada sistem *e-commerce* Raja Drone?
3. Rancangan bentuk sistem seperti apa yang cocok dengan sistem *e-commerce* Raja Drone?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka diberikan batasan masalah dalam pembuatan laporan ini, yaitu:

1. Membuat rancangan bentuk sistem *e-commerce* berbasis web dengan *Unified Model Language* (UML)
2. Hanya membahas proses perancangan desain sistem *e-commerce* berbasis web, tidak membahas proses pembangunan sistem tersebut.

## 1.4 Maksud Dan Tujuan

Kerja Praktek ini dilaksanakan dengan maksud agar penulis mengetahui informasi mengenai prosedur dan pelaksanaan penyusunan laporan khususnya pada proses perancangan desain sistem di Eannovate. Adapun tujuan melakukan kerja praktek adalah sebagai berikut:

1. Mengamati dan memahami hubungan antara teori yang didapatkan selama perkuliahan dengan pengaplikasiannya di lokasi Kerja Praktek.
2. Sebagai langkah ataupun gambaran awal dalam memasuki dunia kerja yang sesungguhnya dengan persaingan didunia kerja yang begitu ketat dengan modal keahlian yang didapat selama Pendidikan Akademik di Universitas
3. Untuk mengembangkan ilmu yang didapat selama perkuliahan dan menerapkan pada dunia kerja.

4. Mengetahui gambaran sistem kerja di lapangan dan situasi organisasi dalam perusahaan sebelum memasuki dunia kerja yang sesungguhnya.
5. Untuk meningkatkan ketrampilan, pengalaman, dan *softskill* sehingga mahasiswa memiliki etos kerja dan disiplin dalam dunia kerja.
6. Mengetahui perkembangan sistem *e-commerce* seperti apa yang dibutuhkan dalam menjalankan sebuah bisnis perusahaan.
7. Melakukan perancangan sistem *e-commerce* berbasis web yang disesuaikan dengan kebutuhan proses bisnis Raja Drone.
8. Mengetahui tahapan prosedur dan pelaporan proses perancangan sistem yang ada di Eannovate.

### **1.5 Manfaat Kerja Praktek**

Manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan kerja praktek ini ialah:

1. Untuk memenuhi kebutuhan kurikulum pendidikan profesional strata satu (S1).
2. Sebagai penerapan dari teori dan praktikum pembelajaran yang diperoleh dalam perkuliahan.
3. Mengetahui kondisi dunia kerja yang sesungguhnya, menambah wawasan, relasi, dan kemampuan mahasiswa di dunia kerja.
4. Meningkatkan ketrampilan, pengalaman, dan *softskill* sehingga mahasiswa memiliki etos kerja dan disiplin dalam dunia kerja.
5. Dapat menjadi tolak ukur kemampuan mahasiswanya dalam menerapkan ilmu yang diperoleh dalam perkuliahan.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Berikut sistematika penulisan yang disusun dalam laporan ini:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini dijelaskan mengenai hal yang terdiri dari latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan kerja praktek, manfaat kerja praktek dan sistematika penulisan laporan kerja praktek.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan kegiatan kerja praktek.

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

Dalam bab ini dijelaskan tentang gambaran umum perusahaan, visi, misi, struktur organisasi dan kondisi tempat kerja.

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

Bab ini berisi hasil analisis perancangan desain sistem *e-commerce* Raja Drone berbasis web.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran terhadap penyusunan laporan.