

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Persaingan-persaingan didunia bisnis sekarang ini memang semakin cepat dan ketat. Apalagi dengan perkembangan zaman yang semakin canggih, khususnya dalam dunia Teknologi Informasi. Banyak para perusahaan-perusahaan maupun perorangan dalam memajukan bisnisnya telah memanfaatkan teknologi-teknologi tersebut guna mencapai targetnya. Teknologi Internet merupakan salah satu sasaran utama yang dipakai perusahaan maupun perorangan dalam dunia persaingan ini. dalam menghadapi banyak persaingan ini strategi sangat diperlukan untuk kelangsungan sebuah usaha. Dalam organisasi bisnis strategi mencerminkan studi yang akurat di lingkungan bisnis, terutama untuk saat ini dan masa akan datang (Putra, dkk, 2019)

Pada saat ini banyak sekali *website* dengan bermacam bentuk dan ragamnya. Semua merupakan salah satu dampak dari perkembangan teknologi yang sangat pesat sehingga berkembang di segala sektor, tidak terkecuali di sektor perdagangan. Teknologi informasi berbasis internet dapat menjadi salah satu cara untuk menghadapi persaingan di dunia bisnis seiring dengan semakin dikenalnya dan berpengaruh internet di tengah masyarakat. Internet merupakan media transaksi yang dapat dilakukan tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu. Ini adalah faktor utama berkembangnya *Electronic Commerce (E-Commerce)*.

E-Commerce memiliki manfaat yang sangat besar. Pertama, para konsumen tidak perlu datang ke toko penjualan untuk memilih produk yang ingin dipesan, kedua, dari segi keuangan menghemat ongkos perjalanan. Target pemasaran produk produsen menjadi lebih kuat, tidak hanya untuk wilayah tertentu saja.

Banyak perusahaan yang telah menggunakan Internet sebagai salah satu strategis untuk mendukung sistem pemasaran mereka yang telah ada. Mengingat persaingan yang ketat, maka penulis tertarik

untuk memperbaiki strategi pemasaran *Cuppa Coffee Indonesia* online untuk mendukung pemasaran secara manual yang sudah ada dalam rangka meningkatkan pendapatan perusahaan.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang diambil di *Cuppa Coffee Indonesia* adalah :

1. Bagaimana cara agar media promosi yang ada di *Cuppa Coffee Indonesia* efektif dan efisiennya.
2. Bagaimana cara melakukan penerapan sistem *E-Commerce* melalui internet pada *Cuppa Coffee Indonesia*
3. Bagaimana cara membuat tampilan website yang dapat menarik perhatian dan membuat user ikut berinteraksi dalam website tersebut.
4. Bagaimana sistem pemasaran melalui website dapat digunakan sebagai media promosi produk kepada pelanggan.
5. Bagaimana sistem pemesanan produk melalui website.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui sistem pemasaran yang sedang berjalan.
2. Menganalisis memperbaiki dan merancang strategi pemasaran secara online.
3. Merancang sistem yang dapat digunakan sebagai media promosi produk.
4. Dengan adanya sistem *E-Commerce* ini mempermudah media promosi dan pemesanan produk.

Memperluas area pemasaran yang ada pada *Cuppa Coffee Indonesia*.

1.4 Batasan Masalah

Permasalahan yang tercakup tidak berkembang terlalu jauh atau menyimpang terlalu jauh dari tujuannya dan tidak mengurangi efektifitas pemecahannya. pembatasan masalah yang dibuat sebagai berikut :

1. Sistem informasi dibuat hanya digunakan untuk pemasaran produk dan juga untuk melayani pemesanan user yang mengunjungi situs ini.
2. Konsumen bisa melihat gambar produk yang ada tanpa harus merubah ketentuan yang sudah ada kecuali dalam pemesanan produk.
3. Sistem yang dibuat tidak membahas masalah keamanan dan keamanan dalam proses verifikasi daftar user.
4. Sistem informasi *E-Commerce* hanya dapat melakukan pemesanan produk.
5. Data yang disajikan dalam sistem *E-Commerce* hanya berkaitan dengan barang atau produk.
6. Pembayaran hanya dilakukan secara COD.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini bagi *Cuppa Coffee Indonesia* diantaranya adalah sistem *E-Commerce* yang baik dapat digunakan sebagai salah satu cara perusahaan dalam meningkatkan kepuasan pelanggan, memperluas jaringan promosi, meningkatkan pelayanan terhadap user, mempermudah dan mempercepat transaksi antara pihak *Cuppa Coffee Indonesia* dengan user, menyediakan alat bantu transaksi penjualan dan pemesanan secara online, untuk bahan masukan bagi perusahaan dalam melaksanakan kegiatan yang berhubungan dengan strategi pemasaran.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dengan melakukan beberapa metode yang menunjang dalam pembuatan proposal ini, diantaranya :

1. Survey

a) Observasi

Melakukan kegiatan observasi pada *Cuppa Coffee Indonesia* untuk mendapatkan data yang relevan sesuai dengan kebutuhan dan mengetahui sistem yang sedang berjalan saat ini.

b) Wawancara

Pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan terhadap peristiwa yang diselidiki pada objek penelitian secara langsung.

2. Metode Literatur

Merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pencarian informasi melalui buku-buku penunjang, catatan, internet dan sumber-sumber yang menjadi pedoman sebagai bahan referensi bagi penelitian.

1.6.2 Metode *Extreme Programming* (XP)

Metode *Extreme Programming* (XP) merupakan salah satu metodologi pengembangan perangkat lunak yang diperkenalkan pertama kali pada tahun 1996. Metodologi yang berbasis kemudahan, komunikasi, umpan balik, kesederhanaan dan keberanian ini dinilai cukup efektif dalam melakukan pengembangan perangkat lunak berbasis *web*. *Extreme Programming* yang selanjutnya disingkat dengan XP merupakan salah satu dari sekian banyaknya metodologi dalam rekayasa

perangkat lunak dan juga merupakan bagian dari metodologi pengembangan perangkat lunak agile. Secara umum *Extreme Programming* (XP) dapat dijabarkan sebagai sebuah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang mencoba meningkatkan efisiensi dan fleksibilitas dari sebuah proyek pengembangan perangkat lunak dengan mengkombinasikan berbagai ide sederhana tanpa mengurangi kualitas *software* yang akan dibangun.

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah dengan metode *Extreme Programming* (XP). Di dalam pengembangan sistem yang menggunakan *Extreme Programming* (XP) terdapat empat tahapan, yaitu planning, design, coding, dan testing.

1.7 Sistematika Penulisan

Tugas Akhir ini disusun berdasarkan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian Pendahuluan yang menjelaskan tentang Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Tujuan Penelitian, Batasan Masalah, Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan bagian Landasan Teori yang berisikan teori-teori yang melandasi pembangunan sistem informasi.

BAB III : GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Bab ini menjelaskan tentang Gambaran Umum Perusahaan dan sejarah usaha *Cuppa Coffee Indonesia*.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi tentang hasil dan pembahasan dari sistem yang telah dibangun.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang Kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan Saran.

