

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi mampu memperluas transaksi penjualan dan pembelian produk secara tradisional menuju online, yang sering disebut dengan teknologi *e-commerce*. *E-commerce* adalah penerapan teknologi yang mendukung transaksi penjualan dan pembelian yang dilakukan melalui media elektronik yang diimplementasikan dengan sebuah website (D Tri Octafian,2015).

Perkembangan web saat ini demikian cepat, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya perkembangan infrastruktur pendukung yang cukup pesat seperti internet, kebutuhan pelaku industri untuk menggunakan web dan internet dalam bisnis mereka.

CV. Sammarindo merupakan badan usaha bergerak dalam bidang produksi sepatu kulit dengan merk Jhon Huss. Sistem pemasaran yang dipakai saat ini masih menggunakan cara konvensional yaitu melalui sms / telepon, *face to face* serta memanfaatkan media sosial sehingga belum menjangkau pangsa pasar secara luas. Selain itu, sistem penjualan produknya juga masih belum terkomputerisasi. Transaksi jual beli kepada pelanggan masih *offline*, pelanggan harus datang langsung untuk memilih ataupun membeli produk yang mereka inginkan.

Berangkat dari permasalahan tersebut, perusahaan memerlukan adanya suatu media untuk penjualan produk serta pemasaran produk

melalui *internet*. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka dari penulis mengajukan solusi dengan membuat “ **Rancang Bangun Aplikasi E-commerce Pada CV. Sammarindo Berbasis WEB** ” dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP serta database My SQL.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana menjangkau pangsa pasar yang luas dengan sistem penjualan dan promosi secara *online* ?
- 2) Bagaimana merancang aplikasi *e-commerce* untuk CV. Sammarindo sebagai media yang dapat digunakan untuk penjualan produk ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan aplikasi *e-commerce* untuk CV Sammarindo sebagai media penjualan secara *online*.
2. Untuk memberikan kemudahan kepada pelanggan dan calon pelanggan melakukan transaksi secara *online*.

1.4 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis membuat batasan masalah terhadap masalah yang diteliti. Adapun batasan masalah tersebut :

1. Aplikasi yang dibangun adalah aplikasi *e-commerce* dimana transaksi penjualan dilakukan secara *online*.
2. Informasi produk dan pemesanan berbasis *web*.
Konsumen dapat melihat produk dan memesan sesuai yang diinginkan serta melihat status pemesanan.
3. Pengelolaan data pelanggan dan transaksi
Admin dapat melihat data pelanggan serta mengelola transaksi penjualan produk seperti mengupdate data pemesanan, konfirmasi pembayaran dan status pengiriman produk.
4. Transaksi pembayaran hanya dilakukan via transfer dan akan diverifikasi via *email*.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut :

1. Bagi perusahaan :
 1. Dengan adanya aplikasi *e-commerce* maka perusahaan dapat menjangkau pasar yang lebih luas lagi serta meningkatkan penjualan

dengan didukung aplikasi *e-commerce*.

2. Laporan penjualan yang jelas
3. Sebagai pendukung pengambilan keputusan karena perusahaan dapat mengetahui produk mana yang paling diminati.

2. Bagi Pelanggan :

1. Pelanggan dapat melakukan transaksi secara *online* tanpa dibatasi tempat dan waktu
2. Jika produk tidak tersedia, pelanggan dapat melakukan pemesanan terlebih dahulu.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini metode kualitatif sebagai berikut:

1. Study Literatur

Metode ini dilakukan dengan membaca buku – buku referensi , jurnal yang berhubungan dengan konsep *e-commerce* sebagai landasan dalam memulai penelitian , menganalisis hingga proses perancangan sistem .

2. *Survey*

- a. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pihak yang terkait untuk mendapatkan informasi mengenai proses bisnis yang sedang berjalan saat ini.

b. Observasi

Studi ini dilakukan dengan cara melakukan survei langsung ke perusahaan untuk mendapatkan data serta informasi penting yang dibutuhkan untuk pembuatan sistem. Serta mengamati secara langsung kegiatan yang terjadi pada CV. Sammarindo untuk mengetahui alur kerja dan sistem yang diterapkan.

3. Metode Pengembangan Sistem Informasi

Perancangan aplikasi tersebut menggunakan Metode *Extreme Programming* (XP) yaitu sebuah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang mencoba meningkatkan efisiensi dan fleksibilitas dari sebuah proyek pengembangan perangkat lunak dengan mengkombinasikan berbagai ide sederhana. Tools Perancangan yang digunakan adalah *Unified Modelling Language* (UML) dalam pengembangan aplikasi dengan empat kerangka kerja (Pressman R. S., 2010), yaitu:

- a) *Planning* (Perencanaan)
- b) *Design* (Perancangan)
- c) *Coding* (Penulisan Kode)
- d) *Testing* (Percobaan)

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini disesuaikan dengan tata cara penulisan laporan Tugas Akhir program studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Esa Unggul.

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 landasan teori yang berisikan teori-teori yang melandasi dan berkaitan dengan rancang bangun aplikasi *e-commerce* berbasis *web*.

BAB III : ANALISIS

Bab ini menjelaskan gambaran umum perusahaan, proses bisnis yang sedang berjalan serta analisis permasalahan dengan menggunakan metode analisis internal serta analisis PIECES.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang uraian dari hasil pengumpulan data , analisis serta rencana solusi pemecahan masalah yang akan dituangkan dalam diagram UML.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang uraian kesimpulan dari penulisan tugas akhir serta saran-saran pengembangan sistem agar sistem pengelolaan penelitian menjadi lebih baik lagi.