

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

E-commerce merupakan penyebaran, penjualan, pembelian, pemasaran barang dan jasa yang dilakukan melalui internet[1]. Seluruh komponen yang berada di dalamnya diaplikasikan kedalam *e-commerce*, contohnya seperti pelayanan pelanggan, layanan produk, dan cara pembayaran. Perkembangan teknologi yang sangat pesat merupakan faktor utama pendorong berkembangnya *e-commerce*. Internet merupakan jaringan global yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya dalam cakupan seluruh dunia.

Seiring berjalannya perkembangan teknologi, dunia bisnis *e-commerce* saat ini merupakan suatu kebutuhan yang sangat membantu untuk meningkatkan serta memenangkan persaingan bisnis yang ada. Proses penjualan dan pembelian menggunakan *e-commerce* jauh lebih efisien dikarenakan *e-commerce* akan mempermudah dan mempercepat proses bertransaksi, dan pengurangan biaya. Kemudian kualitas data yang diberikan jauh lebih baik daripada menggunakan proses yang masih manual, dimana tidak dilakukan proses pemasukan data ulang yang berkemungkinan besar terjadinya *human-error*.

E-commerce telah mengubah konsumen dalam membeli jasa dan barang. Produk dapat dimodifikasi sesuai keinginan pengguna *e-commerce*, bisnis dapat dijalankan tanpa adanya halangan waktu yang dikarenakan dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, hanya perlu tersambung kedalam jaringan internet. Pengguna *e-commerce* bisa membeli barang dan jasa yang disediakan oleh sesama pengguna diseluruh dunia. Akan tetapi bagi pengguna yang menyediakan jasa dan barang bisa saja dengan mudah untuk membuat penipuan penjualan barang dan jasa yang dikarenakan tidak bertatap muka, dengan demikian pengguna yang tidak bertanggung jawab dengan mudahnya merasa aman tanpa diketahui identitasnya.

Masyarakat yang berada di kota Sambas Kalimantan-Barat, berbelanja kebutuhan sehari-hari masih menggunakan cara tradisional dengan sistem pertemuan tatap muka, belum terdapat aplikasi penjualan dan pembelian secara

online, dengan demikian membuat sebuah aplikasi *e-commerce* yang masih berbasis 1(satu) kota merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memperkenalkan kepada masyarakat disana, peluang penjualan dan pembelian yang masih belum terdapat pada kota sambas. Aplikasi yang masih berbasis 1 kota juga bisa memberikan pengetahuan yang lebih untuk masyarakat disana melakukan penjualan dan pembelian yang lebih lagi seperti berbelanja beda kota.

1.2. Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang yang sudah dijelaskan, rumusan masalah yang akan dihadapi adalah bagaimana cara untuk membangun aplikasi *e-commerce* yang mudah untuk dipahami pengguna?

1.3. Batasan Masalah

Batasan dalam pembangunan aplikasi *e-commerce* ini, yaitu:

- 1) Ruang lingkup penggunaan aplikasi hanya tersedia pada kota Sambas.
- 2) Pembayaran masih menggunakan metode pertemuan tatap muka.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang sudah penulis bahas, penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan kepada masyarakat kota Sambas, bagaimana cara kerja *e-commerce* sebagai sarana berbelanja.

1.5. Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini penulis menggunakan beberapa metodologi sebagai dasar dan acuan yang diperlukan, hal ini adalah langkah yang sangat penting dalam melakukan penelitian ini, dikarenakan metodologi merupakan tahapan yang berisikan proses-proses pengumpulan data dan analisis teoritis. Berikut merupakan beberapa metode yang digunakan pada saat penelitian:

1) Perencanaan sistem

Tahap ini merupakan sebuah proses mendasar untuk memahami mengapa sebuah sistem perlu dibangun. Pada fase ini lebih menekankan aspek studi kelayakan pengembangan sistem.

2) Analisis

Tahap ini merupakan sebuah proses investigasi terhadap sistem yang akan dibangun dengan tujuan untuk mendapatkan jawaban mengenai pengguna sistem, cara kerja sistem, dan waktu penggunaan sistem.

3) Perancangan Sistem

Tahap ini merupakan tahap penentuan cara kerja sistem dalam hal arsitektur desain, menganalisa data dan skema basis data, merancang desain tatap muka, dan desain program. Hasil dari tahap ini akan mendapatkan spesifikasi sistem.

4) Implementasi

Pada tahap ini merupakan tahapan dimana metode yang digunakan dalam penelitian ini, diimplementasikan untuk pembangunan sistem.

5) Pengujian

Tahap ini merupakan tahap dimana pengujian terhadap sistem yang sudah diimplementasikan dilangkah sebelumnya. Tahap ini merupakan tahap yang sangat berpengaruh dalam proses pembuatan sistem, dikarenakan jika ada salah satu bagian yang tidak sesuai, maka sistem perlu ada perancangan ulang.

6) Pemeliharaan

Tahap ini merupakan tahap paling akhir, tahap ini merupakan tahap untuk menjaga sistem supaya tetap mampu beroperasi secara benar seperti pemeliharaan data, pembaharuan sistem, kebutuhan yang baru, serta meningkatkan keamanan data.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan tugas akhir ini, dibagi menjadi beberapa bab, yaitu seperti berikut ini:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisikan tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II berisikan penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki kaitannya dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Terdapat tabel perbandingan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab III ini berisikan penjelasan tentang teori-teori yang bersangkutan dengan penelitian yang dilakukan.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab IV ini berisikan analisis sistem, lingkup masalah, perspektif produk, fungsi produk, kebutuhan antarmuka, perancangan arsitektur, dan perancangan antarmuka.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab V berisikan implementasi sistem, implementasi antarmuka, pengujian fungsionalitas perangkat lunak, dan hasil pengujian terhadap pengguna.

BAB VI PENUTUP

Bab VI berisikan kesimpulan dan saran terhadap penelitian yang dilakukan, kesimpulan berdasarkan hasil penelitian, dan disesuaikan dengan tujuan penelitian dan saran mengenai bagaimana penelitian lanjut dapat dilakukan