

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi yang semakin meluas dan berkembang hingga saat ini khususnya pada bidang pemasaran yaitu mempromosikan produk produk yang dimiliki oleh sebuah perusahaan ataupun instansi yang biasa dikenal dengan istilah *Electronic Commerce*, dapat membantu proses jual beli atau pertukaran produk antara produsen dan konsumen yang dikemas dengan visualisasi yang sederhana dan mudah untuk dipahami melalui sebuah jaringan informasi yang dikenal dengan istilah internet [1].

Selain perusahaan atau instansi yang menggunakan *E-Commerce*, semua lapisan masyarakat sudah terbiasa dengan istilah *E-Commerce* dalam bentuk *website*. Dalam dunia pemasaran, *Website* adalah sebuah media informasi yang digunakan untuk membantu sebuah transaksi penjualan dengan membuat, menyimpan, dan menampilkan sebuah informasi yang dapat diakses oleh pelanggan kapan saja dan dimana saja [2].

Dalam kasus ini, Erha Coffee Shop adalah sebuah kedai kopi yang menjual kopi siap saji dan semua hal yang berkaitan dengan kopi, misalnya alat pemecah kopi, kopi biji, dan kopi bubuk. Selama ini, Erha Coffee Shop masih menggunakan penjualan berbasis konvensional, yaitu pelanggan harus datang ke toko untuk melakukan pembelian produk sehingga masih belum cukup untuk memenuhi target penjualan. Selain itu, Erha Coffee Shop juga hanya menggunakan media Instagram untuk melakukan promosi produk, sehingga tidak cukup untuk menarik perhatian pelanggan.

Dengan penjualan berbasis konvensional dan pemasaran yang terbatas, belum cukup memenuhi target, sehingga diperlukan internet untuk segala macam bisnis yang sering disebut dengan *Electronic Commerce (E-Commerce)* [3], sehingga penting untuk beradaptasi dengan penggunaan sistem informasi untuk mendapatkan keuntungan dalam menerapkan *E-Commerce* yang tidak didapatkan dari metode tradisional.

Dengan adanya *Website E-Commerce*, Erha Coffee Shop dapat memberikan keleluasaan kepada pelanggan untuk tidak perlu datang ke tempat untuk membeli produk yang diinginkan. Dengan penerepan *E-Commerce* juga dapat menyalurkan sebuah informasi secara cepat dan tepat ke pelanggan sehingga dapat memberikan hasil keputusan yang lebih baik [4], dan mengurangi biaya promosi dengan jangkauan yang luas.

Penjelasan diatas cukup untuk menjadikan alasan bahwa Erha Coffee Shop membutuhkan sebuah sistem yang akan membantu proses penjualan produk yaitu *Website E-Commerce*. Dengan adanya *Website E-Commerce* akan mengurangi kesalahan – kesalahan yang sebelumnya terjadi saat sistem manual diterapkan, seperti kesalahan memasukkan jumlah produk. Selain itu, dengan diterapkannya *E-Commerce* dalam sebuah bisnis dapat meningkatkan volume penjualan yang diinginkan [5].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Membangun *Website E-Commerce* pada Erha Coffee Shop untuk Mengelola Proses Penjualan Produk”.

1.3 Batasan Masalah

Agar tercapai tujuan sesuai dengan apa yang diharapkan, maka diperlukan suatu batasan masalah yang membatasi masalah-masalah yang akan dicoba untuk mendapatkan solusinya. Untuk memperjelas cakupan permasalahan dalam penelitian ini, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Pengguna *website* ini adalah pemilik, pelanggan dan calon pelanggan Erha Coffee Shop.
2. *Website E-Commerce* yang dirancang merupakan tipe *E-Commerce B2C (Business to Customer)*.
3. *Website E-Commerce* ini dirancang hingga tahap uji.
4. *Website E-Commerce* yang hanya menerima pembayaran produk melalui Transfer via Bank / ATM.
5. Tidak membahas keamanan sistem.
6. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*) versi 5.5.38, MySQL versi 5.0.1 sebagai basis data *server*, serta Apache sebagai *webserve* yang dikemas dalam software XAMPP Versi 7.3.6-2.
7. Browser yang direkomendasikan untuk menjalankan *Website E-Commerce* ini adalah *browser* Mozilla Firefox, Google Chrome, dan Safari versi terbaru.
8. Sistem Operasi yang digunakan bebas, selama dapat menjalankan *browser* yang telah disebutkan di atas.

9. *Text editor* yang digunakan pada pembuatan *Website E-Commerce* ini adalah Sublime Text 3.
10. *Website* ini menampilkan informasi yang berhubungan dengan produk yang pernah dan akan dijual oleh Erha Coffee Shop.
11. *Website E-Commerce* perlu dijalankan di *live server* untuk memastikan Konfirmasi Email.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang sekaligus membuat *Website E-Commerce* yang dapat membantu dalam melakukan aktivitas penjualan dan promosi secara daring dengan adanya integritas pengiriman yang efektif pada Erha Coffee Shop.
2. Mempermudah konsumen dalam melihat produk yang dijual oleh Erha Coffee Shop secara daring.

1.5 Metode Penelitian

Metode Pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan secara langsung dari objek. Dalam metode pengumpulan data terdapat beberapa metode-metode yang menunjang pembentukan *Website E-commerce*, antara lain sebagai berikut:

1. Metode Studi Pustaka

Dalam tahap ini, dilakukan pengumpulan data dari berbagai sumber yang mendukung seperti buku-buku referensi, skripsi, jurnal, serta dari internet yang terkait dengan Pembangunan *Website E-Commerce* pada Coffee Shop serta mendukung dan mempertegas teori dari penelitian yang diajukan.

2. Metode Wawancara

Merupakan metode mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung terhadap pemilik usaha agar mendapatkan informasi secara terperinci.

3. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak meliputi proses sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Dalam tahap ini dilakukan analisis kebutuhan terhadap informasi yang telah diperoleh untuk membentuk sebuah sistem yang diharapkan. Hasil analisis akan didokumentasikan dalam sebuah dokumen atau Laporan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

b. Perancangan

Dalam tahap ini, akan dilakukan proses perancangan dari sistem. Proses ini terdiri dari beberapa tahap yaitu perancangan data, perancangan arsitektur dan perancangan antarmuka dari sistem yang akan dibuat. Perancangan - perancangan tersebut akan didokumentasikan lebih rinci dalam Laporan Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

c. Implementasi

Implementasi adalah tahap pengkodean yang direalisasikan dari hasil analisis dan perancangan. Hasil dari tahap implementasi adalah *source code* yang siap dieksekusi.

d. Pengujian

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian terhadap sistem yang telah diimplementasikan sebelumnya. Hal yang akan diuji yaitu fungsionalitas dari perangkat lunak dengan spesifikasi yang telah dibuat.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai tinjauan pustaka dan teori-teori dasar yang digunakan dalam pembuatan *Website E-commerce* ini.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai definisi istilah penting yang dibahas dalam penelitian ini .

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tahapan utama apa saja yang dilakukan dalam penyusunan skripsi mengenai gambaran objek penelitian, permasalahan dan perancangan sistem.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini membahas mengenai hasil dari implementasi pembuatan aplikasi serta pengujian guna mengetahui apakah aplikasi sudah bekerja dengan baik sesuai dengan perancangan yang dilakukan sebelumnya.

BAB VI PENUTUP

Penutup berisi kesimpulan tentang aplikasi yang dibuat serta memberikan saran yang sekiranya berguna untuk pengembangan aplikasi tersebut selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar sumber dan literatur, baik itu buku, jurnal ataupun artikel dari internet yang menjadi acuan dan referensi untuk penyusunan dan pembuatan skripsi ini.