

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan zaman masa sekarang semakin pesat, begitu juga pada dunia jual-beli. Pada masa sekarang jual beli sudah menggunakan internet, jadi pembeli tidak usah repot-repot untuk datang ke toko fisik, pembeli hanya tinggal melakukan transaksi melalui *mobile application* atau melalui web transaksi. Penggunaan internet dalam bisnis mengalami perkembangan, dari pertukaran informasi secara elektronik ke aplikasi strategi bisnis, seperti: pemasaran, penjualan, dan pelayanan pelanggan[1]. Adanya transaksi secara *online* ini juga menjadikan cakupan pembeli menjadi luas, tidak hanya di daerah yang dekat dengan penjualnya. Pembeli juga bisa membeli barang dari luar kota, dan nantinya penjual hanya tinggal konfirmasi biaya kirim dan nanti akan dikirimkan oleh penjual ke kota pembeli melalui jasa pengiriman. Dengan adanya transaksi *online* seperti ini menjadikan pembeli dari luar kota menjadi lebih mudah untuk membeli suatu barang dan tidak perlu datang ke toko fisiknya. Teknologi informasi khususnya teknologi internet banyak digunakan di berbagai bidang. Teknologi internet dapat memfasilitasi perdagangan *online* tanpa kontak langsung antara penjual dan pembeli. Media internet saat ini digunakan sebagai pemasaran untuk menjual produk seperti blog, media sosial, *website* dan *e-commerce*. *E-commerce* adalah teknologi perdagangan *online*. Bentuk *e-commerce* adalah *website* dimana pembeli dapat berinteraksi langsung melalui *website*[2].

Perkembangan teknologi di bidang *e-commerce* ini adalah suatu kebutuhan yang sangat membantu pebisnis untuk meningkatkan persaingan bisnis di masa sekarang. *E-commerce* merupakan teknologi yang seharusnya dapat diterapkan dalam perusahaan. Penerapan *e-commerce* juga membutuhkan strategi yang matang bagi manajemen perusahaan untuk memutuskan, termasuk menyediakan sumber daya teknis dan manusia yang andal di bidang teknologi informasi[3]. *E-commerce* merupakan jawaban atas tuntutan globalisasi. Proses transaksi melalui *e-commerce* ini jauh lebih efisien, karena penggunaan *e-commerce* akan mempercepat proses transaksi dan pengurangan biaya daripada harus datang ke toko fisik. Kualitas data

yang disajikan pada *e-commerce* ini juga lebih akurat daripada menggunakan manual.

Transaksi dengan *e-commerce* ini telah merevolusi konsumen dalam membeli barang ataupun jasa. Dikarenakan dengan menggunakan *e-commerce* ini pengguna dapat memodifikasi produk sesuai keinginan, proses transaksi juga dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, pengguna hanya perlu terhubung ke jaringan internet untuk melakukan transaksi. Pengguna *e-commerce* ini juga dapat melakukan transaksi berupa barang maupun jasa di seluruh dunia, tetapi kelemahan dari *e-commerce* ini adalah mudah terjadinya penipuan barang dan jasa, karena penjual dan pembeli tidak bertatap muka dan identitasnya juga bisa di palsukan.

Purbalingga adalah kabupaten yang terdapat banyak perusahaan industri. Perkembangan industri di kabupaten Purbalingga cukup baik, dimana perkembangan ini cukup banyak berperan penting dalam penyerapan tenaga kerja di kabupaten Purbalingga[4]. Purbalingga merupakan kota yang terkenal dengan industri knalpotnya, tetapi di kabupaten Purbalingga penjualan knalpot masih menggunakan metode manual dimana pembeli harus datang ke toko fisik jika ingin membeli knalpot di Purbalingga. Sudah ada beberapa toko di Purbalingga yang melakukan transaksi penjualan knalpot secara *online*, tetapi mereka masih menggunakan platform *Instagram* dan *facebook*, belum ada *website* yang menyediakan penjualan knalpot secara online. Transaksi menggunakan platform *Instagram* dan *facebook* masih kurang efisien karena data yang disajikan masih belum lengkap. Seperti penjual tidak mengetahui berapa biaya kirim barang tersebut, spesifikasi barang tersebut dan penjualan menggunakan platform *Instagram* dan *facebook* lebih mudah terjadinya penipuan karena tidak adanya sistem keamanan didalamnya. Sistem penjualan berbasis *website* merupakan cara yang dapat dilakukan untuk memperkenalkan kepada masyarakat tentang bagaimana *e-commerce* bekerja. *Website* ini juga akan memberikan pengetahuan tentang pentingnya berbelanja dengan aman, nyaman, dan cepat. Transaksi menggunakan *website* ini tentunya akan lebih aman, karena pengguna harus mendaftar dan memasukkan data diri apabila ingin menggunakan *website* ini.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka rumusan masalahnya adalah bagaimana cara untuk membuat aplikasi *e-commerce* berbasis *website* untuk membantu penjualan kerajinan knalpot di kabupaten Purbalingga dan mudah dipahami oleh pengguna?

1.3. Batasan Masalah

Batasan dalam pembuatan aplikasi *e-commerce* berbasis *website* ini, yaitu:

1. Penelitian hanya dilakukan di kabupaten Purbalingga.
2. Penjual hanya boleh dari kabupaten Purbalingga.
3. Sistem nantinya akan dipergunakan dalam ruang lingkup kabupaten Purbalingga saja.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk membantu asosiasi pengrajin knalpot yang berasal dari kabupaten Purbalingga dengan cara membuat *website* penjualan yang mudah dipahami oleh pengguna dan dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan framework Codeigniter.

1.5. Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian peneliti menggunakan beberapa dasar dan acuan, hal tersebut adalah langkah yang sangat penting dalam proses penelitian sebab metodologi tersebut bertahap. Beberapa metode yang akan digunakan peneliti:

1. Observasi

Merupakan tahap pertama dimana peneliti akan melakukan survei untuk mengamati secara langsung kebutuhan apa yang akan berguna dalam penelitian.

2. Analisis

Merupakan tahap dimana peneliti akan menganalisis data hasil survey seperti data apa yang ingin dimasukkan kedalam sistem, skema basis

apa yang diperlukan, tampilan seperti apa yang diinginkan, serta sistem seperti apa yang diinginkan.

3. Perancangan dan Desain

Merupakan tahap yang menentukan cara kerja sistem melalui arsitektur desain, merancang desain antar muka, dan desain program. Hasil dari tahap ini akan mendapatkan bentuk spesifikasi sistem.

4. Penerapan

Merupakan tahap melakukan pengkodean dengan bahasa pemrograman PHP menggunakan text editor visual studio dan menggunakan framework codeigniter untuk membangun sistem.

5. Pengujian

Merupakan tahap dimana sistem diuji, tahap ini merupakan tahap yang sangat berpengaruh dalam proses pembuatan sistem, Ketika sistem yang dibuat tidak sesuai salah satunya, maka akan dilakukan perbaikan ulang.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibagi menjadi beberapa bab, antara lain:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II berisi penelitian terdahulu yang memiliki kaitan dengan penelitian yang dilakukan. Terdapat tabel perbandingan antar penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab III berisi tentang penjelasan teori yang berhubungan dengan penelitian.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab IV berisi tentang analisis sistem, lingkup masalah, perspektif produk, fungsi produk, kebutuhan antarmuka *website*, perancangan arsitektur, dan perancangan antarmuka *website*.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab V berisikan tentang implementasi sistem, implementasi antar muka sistem, pengujian fungsionalitas perangkat lunak dan hasil pengujian sistem terhadap pengguna.

BAB VI PENUTUP

Bab VI berisikan tentang kesimpulan dan saran terkait dengan penelitian yang dilakukan, kesimpulan berdasarkan hasil penelitian dan disesuaikan dengan tujuan penelitian dan saran merupakan masukan mengenai bagaimana penelitian lanjut dapat dilakukan.

