

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini sudah berkembang sangat pesat seiring dengan perkembangan zaman, karena teknologi informasi telah menjadi sumber kebutuhan informasi bagi berbagai kalangan masyarakat. Teknologi informasi banyak mempengaruhi bidang kehidupan. Salah satu bidang kehidupan yang terpengaruh oleh teknologi informasi adalah bidang bisnis. Pada bidang bisnis, perkembangan teknologi memiliki manfaat untuk mendukung terselenggaranya jual beli barang. Salah satu dari wujud perkembangan teknologi informasi adalah internet. Melalui internet, informasi dapat diakses oleh orang-orang di berbagai tempat di seluruh dunia dan dapat memberikan pelayanan informasi yang efektif dan efisien bagi umat manusia. Sehingga perilaku masyarakat ikut terpengaruh oleh perkembangan teknologi yang memberi kemudahan untuk berbisnis melalui internet [1].

Electronic Commerce (e-commerce) adalah penyebaran, pembelian, penjualan barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet, televisi atau jaringan komputer lainnya [2]. *E-commerce* merupakan salah satu bentuk aplikasi teknologi informasi dibidang bisnis. Aplikasi ini dapat mempertemukan penjual dan pembeli melalui internet. Pembeli dapat mengetahui info produk seperti harga, model, warna produk, dan sebagainya yang ditawarkan toko. Penjual dapat menjajakan produk toko melalui internet dengan menampilkan informasi mengenai produk yang dijual. Oleh karena itu *e-commerce* bermanfaat dalam hal efisiensi pemasaran dan efektif dalam menjangkau pelanggan [3]. Pengguna internet di Indonesia pada tahun 2018 diperkirakan sebanyak 123 juta orang, jumlah pengguna internet yang terus berkembang setiap tahun membuat industri bisnis juga mulai berkembang. Tentu saja *e-commerce* juga menjadi berkembang seiring dengan bertambahnya pengguna internet. Meluasnya jaringan internet dan kemudahan dalam akses internet menjadikan peluang bagi pebisnis untuk memanfaatkan *website* sebagai sarana jual beli produk [4].

Toko IC Komputer merupakan salah satu toko di Sintang yang menjual produk-produk komputer. Proses transaksi jual beli hanya terjadi melalui pembeli yang datang langsung ke toko atau dari kerabat yang membantu menyebarkan informasi toko, sehingga toko hanya menunggu datangnya pembeli dengan promosi seadanya dan kurang menjangkau masyarakat luas. Promosi yang hanya dari kerabat dan seadanya menyebabkan toko IC Komputer kurang mendapat pelanggan baru. Dalam proses pencatatan dan laporan, data transaksi penjualan toko IC Komputer masih dilakukan secara manual. Proses transaksi yang terjadi di toko IC Komputer membuat daya saing dalam pasar sangat rendah. Toko komputer yang sudah banyak di Kabupaten Sintang menjadikan persaingan perdagangan semakin tinggi. Toko IC Komputer membutuhkan solusi agar dapat bersaing di dunia yang serba internet dan serba cepat ini.

Berdasarkan latar belakang toko IC Komputer, penulis akan membangun sebuah *website e-commerce* yang dapat menampilkan produk-produk toko komputer yang dijual, meningkatkan daya saing bagi toko di pasar, meningkatkan transaksi penjualan produk toko serta memperluas jangkauan pelanggan yang awalnya hanya sebatas area kabupaten atau area sekitar toko. *Website e-commerce* yang dibangun memiliki fungsi transaksi jual beli, bagi penjual memerlukan akun sebagai admin untuk mengelola informasi toko dan produk toko. Bagi pembeli dapat melakukan pendaftaran akun yang digunakan untuk melakukan transaksi pemesanan produk. *Website* ini akan menampilkan produk toko yang dijual berupa gambar dilengkapi dengan deskripsi produk, harga dan stok.

Website yang akan dibangun adalah *website* yang difokuskan untuk jual beli produk toko IC Komputer. Menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai basis data *servernya*, serta menggunakan *framework* opencart. *Framework* opencart merupakan *framework* yang ditujukan untuk pembangunan *website e-commerce*, dimana dalam penggunaannya bisa dilakukan kapan pun dan dimana pun melalui berbagai perangkat yang dapat tersambung ke internet. Dilengkapi dengan rincian produk, pesanan dan manajemen pelanggan serta laporan penjualan.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana membangun *website e-commerce* toko IC Komputer berbasis *website*, sehingga dapat menangani proses penjualan, pemasaran dan pemesanan produk toko?

1.3. Batasan Masalah

Masalah pada penelitian dibatasi oleh hal-hal sebagai berikut :

1. Pemesanan hanya dapat dilakukan oleh pembeli yang sudah terdaftar sebagai pelanggan.
2. *E-commerce* yang dibangun hanya menyediakan proses pemasaran, penjualan dan pemesanan barang. Proses pembayaran terjadi di luar sistem *e-commerce* sehingga pembayaran terjadi dengan cara pembeli datang ke toko atau menghubungi penjual melalui telepon.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun *website e-commerce* toko IC Komputer yang dapat menangani proses penjualan, pemasaran dan pemesanan produk toko.

1.5. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pembangunan *website e-commerce* ini adalah :

1.5.1. Pengumpulan Data

- a. Observasi

Observasi adalah pengamatan langsung pada suatu objek yang akan diteliti. Peneliti melakukan pengamatan langsung di toko komputer untuk memperoleh data secara intensif dan faktual yang berhubungan dengan sistem yang akan dibangun.

b. Wawancara

Wawancara adalah pengamatan langsung dengan cara bertanya secara langsung kepada pemilik maupun pegawai yang bekerja pada objek yang diteliti. Peneliti bertanya secara langsung kepada pemilik dan pegawai yang bekerja di toko komputer.

c. Studi Pustaka

Merupakan metode pengumpulan data dengan menggunakan referensi berupa jurnal, buku, media daring yang terkait dengan pembangunan *website e-commerce* toko komputer.

1.5.2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Pembangunan *website e-commerce* diawali dengan mencari seluruh kebutuhan dari sistem tersebut. Dokumen yang akan digunakan dalam pembangunan ini adalah SKPL dan DPPL yang merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak yang berfungsi untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak.

Pembangunan *website e-commerce* ini meliputi langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Analisis Perangkat Lunak, yaitu proses analisis kebutuhan informasi yang diperoleh, yaitu terdapat masalah dalam pemasaran produk toko, sehingga dengan sistem informasi ini dapat membantu memasarkan produk toko ke masyarakat. Analisis perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini *Use case* diagram, ERD.
- b. Perancangan Perangkat Lunak, yaitu proses untuk mendefinisikan perancangan sistem yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu perancangan data, perancangan arsitektur dan perancangan antarmuka dari sistem yang akan dibangun menggunakan *Package Diagram*, *Class Diagram*.
- c. Pengkodean, yaitu proses penulisan program yang merealisasikan rancangan sistem yang dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman yang mengikuti kaidah pemrograman yang berlaku.

- d. Pengujian Perangkat Lunak, yaitu proses yang dilakukan untuk menguji sistem yang telah dibuat pada langkah pengkodean. Pengujian dilakukan untuk menguji fungsional perangkat lunak apakah sudah sesuai dengan yang dibutuhkan dalam dokumen.

1.6. Sistematika Penulisan

Laporan ini ditulis dengan sistematika sebagai berikut :

BAB 1 : Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan, metodologi penelitian dan sistematika penulisan laporan.

BAB 2 : Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi penjelasan mengenai penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yang berkaitan dengan topik yang dibahas dan penjelasan mengenai perbandingan antara penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan.

BAB 3 : Landasan Teori

Berisi penjelasan mengenai dasar teori yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas.

BAB 4 : Analisis dan Perancangan Perangkat Lunak

Bab ini berisi penjelasan mengenai analisis permasalahan yang akan diatasi serta membahas mengenai perancangan perangkat lunak yang dibuat.

BAB 5 : Implementasi dan Pengujian Perangkat Lunak

Bab ini berisi penjelasan mengenai implementasi perangkat lunak yang dibuat dan gambaran umum sistem.

BAB 6 : Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan secara keseluruhan beserta saran-saran yang bermanfaat untuk pengembangan lebih lanjut.