

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan zaman semakin membuat orang semakin terhubung satu sama lain berkat perkembangan internet. Internet membuat seseorang dapat terhubung dengan orang lain yang berada pada internet tanpa terhalang oleh jarak dengan biaya yang murah. Saat ini, internet telah merasuki seluruh aspek kehidupan manusia, mulai dari hiburan hingga aktivitas ekonomi. Internet membuka peluang usaha baru yaitu peluang berusaha menggunakan *platform e-commerce*. *Platform e-commerce* adalah suatu sistem elektronik yang mendukung aktivitas jual beli barang atau jasa secara daring, di mana *platform e-commerce* berperan sebagai fasilitator transaksi yang dilakukan secara elektronik [1][2].

*E-commerce* meningkatkan kemampuan suatu usaha untuk menjangkau lebih banyak orang dengan biaya yang lebih murah. Dengan adanya *e-commerce*, suatu usaha yang sebelumnya hanya mampu menjangkau pasar lokal dapat dengan mudah memperluas jangkauannya dengan membuka toko daring di suatu *platform e-commerce*. Tidak mengherankan bahwa *e-commerce* menjadi populer karena memberikan banyak kemudahan dan nilai, terutama bagi UMKM (Usaha Kecil Mikro Menengah).

Di Indonesia sendiri, *e-commerce* bertumbuh dengan pesat selama beberapa tahun terakhir [3][4][5]. Pertumbuhan tersebut didorong oleh makin banyak pelaku UMKM membuat toko di *e-commerce* yang menambah jumlah dan variasi barang yang dijual dan didukung oleh jumlah pelanggan yang menghargai kenyamanan dan kegunaan berbelanja di *platform e-commerce* [6]. Kemudahan dapat membuka toko daring di suatu *platform e-commerce* memiliki banyak dampak positif. Tidak bisa dipungkiri bahwa ekonomi Indonesia akan jauh berbeda jika tidak adanya suatu *platform e-commerce* yang mendemokratisasi pembukaan toko daring. Tetapi, ada permasalahan yang muncul dari kemudahan tersebut yang tidak memberi dampak positif yang signifikan yaitu makin banyak toko daring yang hanya menjadi sebuah

*reseller* atau *dropshipper* di mana kebanyakan hanya menjual kembali barang hasil impor dari luar negeri dengan kualitas rendah [7].

Timbulnya penjual *reseller* dan *dropshipper* disebabkan oleh prinsip ekonomi. Umumnya, *reseller* dan *dropshipper* memiliki *overhead* jauh lebih kecil dari pada penjual biasanya karena *reseller* dan *dropshipper* sama sekali tidak menyentuh aspek *manufacturing*. Namun, kekurangan dari aktivitas *reselling* dan *dropshipping* adalah aktivitas tersebut secara ekonomi tidak membangkitkan nilai tambah yang banyak [8][9]. Hal ini menyebabkan *feedback loop* di mana penjual yang awalnya menjual barang-barang unik makin tertekan dan kalah dalam persaingan dengan semakin banyaknya penjual *reseller* dan *dropshipper* membanjiri *platform e-commerce* yang membuat kemungkinan pelanggan menemukan penjual *reseller* dan *dropshipper* makin tinggi. Selain itu, meningkatnya penjual tipe *dropshipper* dan *reseller* yaitu karena penjual tipe ini membutuhkan komitmen waktu yang lebih kecil yang membuat pilihan ini sangat menarik bagi banyak orang.

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu *platform e-commerce* yang memprioritaskan penjualan barang atau jasa yang memiliki nilai yang unik dan menciptakan lingkungan yang cocok bagi para penjual yang menjual barang atau jasa dengan nilai yang termaksud pada kategori karya seni. Barang-barang atau jasa yang dijual pada *platform* harus memiliki nilai artistik dan dijual langsung oleh produsen dari barang atau jasa. *Platform e-commerce* yang dibuat pada penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu *platform* yang dapat mendukung kegiatan usaha UMKM terutama di Indonesia.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan yang ada pada latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membangun aplikasi berbasis *web* berupa *e-commerce* yang aman dan nyaman untuk menjual kerajinan tangan atau karya seni?

### **C. Batasan Masalah**

Pembangunan sistem informasi dalam penelitian ini tentu saja memiliki *constraints* atau batasan yang menjadi acuan dari penelitian ini antara lain:

1. Sistem informasi belum bisa terintegrasi langsung dengan sistem layanan logistik,
2. Sistem informasi belum memiliki sistem rekomendasi yang di personalisasi,
3. Sistem informasi belum memiliki terintegrasi dengan sistem pembayaran,
4. Sistem informasi belum memiliki cara otomatis untuk mencegah penjual dari menjual barang-barang selain seni dan kerajinan tangan.

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan batasan masalah dan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah membangun aplikasi berbasis *web* berupa *e-commerce* yang aman dan nyaman untuk menjual kerajinan tangan atau karya seni.

### **E. Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini, berikut adalah beberapa metode penelitian yang:

1. Metode Studi Pustaka  
Metode Studi Pustaka adalah metode penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan informasi mengenai penelitian-penelitian atau studi-studi yang sebelumnya telah dilakukan oleh para peneliti lain. Kemudian, informasi-informasi yang didapatkan dari penelitian sebelumnya akan digunakan untuk menunjang penelitian ini.
2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak  
Metode Pembangunan Perangkat Lunak adalah metode penelitian yang dilakukan dengan rancang bangun suatu sistem informasi berupa sistem informasi *e-commerce* berbasis *web*. Pembangunan perangkat lunak akan dibagi ke beberapa langkah-langkah sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Langkah Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak termasuk identifikasi dan analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional suatu perangkat lunak yang akan dikembangkan.

b. Pembuatan Rancangan Perangkat Lunak

Langkah pembuatan Rancangan Perangkat Lunak merupakan langkah di mana dilakukan perancangan arsitektur aplikasi *e-commerce*, merancang antar muka *web*, merancang data serta struktur basis data.

c. Pemrograman Perangkat Lunak

Langkah Pemrograman Perangkat Lunak adalah langkah di mana penelitian dilanjutkan dengan proses pengodean perangkat lunak berdasarkan kebutuhan dan arsitektur perangkat lunak. Hasil dari langkah ini merupakan perangkat lunak berupa sistem informasi *e-commerce* berbasis *web*.

d. Pengujian Perangkat Lunak

Langkah Pengujian Perangkat Lunak adalah langkah terakhir di mana Perangkat Lunak yang dihasilkan dari langkah sebelumnya akan dilakukan pengujian untuk menentukan apakah perangkat lunak sudah sesuai dengan kebutuhan serta meminimalisir keberadaan *bug* yang dapat berupa kesalahan logika dalam pengodean.

## **F. Sistematika Penulisan**

Penulisan laporan penelitian ini menggunakan sistematika sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Berisi pembahasan penelitian-penelitian sebelumnya yang serupa, dan menunjukkan tabel perbandingan fitur antar penelitian.

### **BAB III LANDASAN TEORI**

Berisi penjelasan dasar teori dan teknologi atau perangkat lunak yang penting pada penelitian ini.

### **BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Berisi analisis sistem, lingkup masalah, diagram *use case* sistem, penjelasan setiap *use case*, penjelasan antarmuka pengguna yang berisi tabel deskripsi setiap *form*, kebutuhan antarmuka perangkat keras, dan kebutuhan antarmuka perangkat lunak, pembahasan mengenai perancangan data, pembahasan arsitektur sistem, dan perancangan antarmuka sistem yang berupa *mock-up* sistem.

### **BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Berisi penjelasan implementasi sistem, seperti tampilan antarmuka sistem yang sudah jadi, serta pembahasan potongan kode yang penting dalam sistem. Selain itu, bab ini berisi tentang hasil pengujian sistem dengan metode *blackbox testing*.

### **BAB VI PENUTUP**

Berisi kesimpulan penelitian dan saran untuk penelitian selanjutnya.