

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

*E-commerce* merupakan suatu proses pembelian, penjualan produk, maupun jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan internet. *E-commerce* atau yang biasa disebut juga dengan istilah *Ecom* atau *Emmerce* atau *EC* adalah pertukaran bisnis yang rutin dengan menggunakan transmisi *Electronic Data Interchange* (EDI), email, electronic bulletin boards, mesin faksimili, dan Electronic Funds Transfer yang berkenaan dengan transaksi-transaksi belanja di Internet shopping.

Dengan seiring perkembangan teknologi, *internet* menjadi pendorong perkembangan *e-commerce* yang saat ini banyak dimanfaatkan oleh perusahaan di Indonesia karena *e-commerce* mengalami pertumbuhan yang pesat dari tahun ke tahun. “Indonesia merupakan pasar dengan pertumbuhan *e-commerce* yang menarik dari tahun ke tahun. Sejak tahun 2014, Euromonitor mencatat, penjualan *online* di Indonesia sudah mencapai US\$1,1 miliar. Data sensus Badan Pusat Statistik (BPS) juga menyebut, industri *e-commerce* Indonesia dalam 10 tahun terakhir meningkat hingga 17 persen dengan total jumlah usaha *e-commerce* mencapai 26,2 juta unit”. (*Warta Ekonomi*, 2019, <https://www.wartaekonomi.co.id/read216302/pertumbuhan-e-commerce-pesat-di-indonesia.html/>, 20 April 2019).

Teknologi komputer juga telah memasuki berbagai bidang. Salah satu bidang yang sangat membutuhkan komputer sebagai alat pemrosesan dan penyajian informasi adalah bidang ekonomi. Salah satu perkembangan teknologi hadirnya *website* menimbulkan pemikiran baru bagi pelaku bisnis, yaitu untuk mengatasi rintangan waktu dan ruang yang selama ini menjadi masalah pada sistem penjualan secara konvensional. *E-commerce* merupakan sistem baru bagi pelaku bisnis untuk memanfaatkan teknologi agar lebih efektif dan efisien dalam bertransaksi secara *online* dengan *website* sebagai medianya.

Seperti halnya pada Alpha Sport And Music Jambi yang bergerak pada penjualan alat-alat olahraga dan Musik seperti jersey, bola, gitar dan perlengkapan lainnya yang beralamat di Jln. Kol. Pol. M.Taher, Kel. Pakuan Baru, Kota Jambi. Dimana Toko Alpha Sport And Music Jambi terjadinya proses dalam pengolahan data penjualan belum terkomputerisasi masih konvensional masih menggunakan buku atau kertas dan nota penjualan, sehingga mengalami hambatan-hambatan seperti, sering terjadi ketidakcocokan antara data yang tertulis dengan sebenarnya karena nota penjualan yang mudah hilang sehingga data–data yang di hasilkan tidak tepat dan adanya kesalahan, melihat informasi laporan tersebut kepada pimpinan membutuhkan waktu yang cukup lama. Bagi konsumen toko Alpha Sport And Music Jambi dengan cara mendatangi langsung tempat atau toko penjualannya untuk mendapatkan informasi produk–produk baru yang tersedia dan melakukan pembelian menyebabkan kurangnya optimal dalam proses promosi informasi karena hanya menjangkau wilayah di sekitar toko tersebut.

Berdasarkan masalah diatas, maka penulis memberikan solusi untuk merancang sebuah *e-commerce* sebagai aplikasi penjualan barang secara *online* yang dibuat diharapkan tujuannya untuk mengatasi hambatan-hambatan yang ada dan memudahkan pengelolaan data informasi penjualan, mengembangkan bisnisnya melalui media *internet*, sehingga mampu meningkatkan dan memperluas cakupan pasar penjualan serta memudahkan pelayanan kepada konsumen karena menggunakan sistem komputerasi yang efektif dan efisien yang mendukung pekerjaan.

Oleh sebab itu, inilah yang menjadi latar belakang penulis untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Perancangan E-Commerce Berbasis Web Pada Toko Alpha Sport And Music Jambi”**.

## **1.2 RUMUSAN MASLAH**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu : “Bagaimana Merancang E-commerce Berbasis Web pada Toko Alpha Sport And Music Jambi ?”

## **1.3 BATASAN MASALAH**

Untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar dari topik dan agar tidak menyimpang dari permasalahan, maka penulis memberikan batasan permasalahan sebagai berikut :

1. Penelitian mencakup informasi tentang Alpha Sport And Music Jambi.

2. Pembahasan hanya meliputi pengelolaan data penjualan, data barang, data konsumen, data pemesanan, data pembayaran dan laporan.
3. Perancangan *E-commerce* terdapat bagian akses untuk admin, pengunjung dan pembeli.
4. Aplikasi yang dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.
5. Permodelan sistemnya menggunakan UML yaitu use case diagram, activity diagram, dan class diagram.

## **1.4 TUJUAN PENELITIAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan hal diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Melakukan analisis terhadap pengelolaan sistem informasi penjualan yang sedang berjalan saat ini pada Toko Alpha Sport And Music Jambi.
2. Merancang sistem *e-commerce* pada Toko Alpha Sport And Music Jambi menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL sebagai media alternatif agar dapat bekerja lebih efektif dan efisien..

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian dan penulisan ini adalah:

1. Bagi pihak Toko Alpha Sport And Music, perancangan *website e-commerce* dapat mengatasi masalah yang ada sebelumnya pada Alpha

Sport And Music Jambi yang masih melakukan pengelolaan data penjualan pada pencatatan hanya di buku besar dan nota penjualan.

2. Bagi Kasir Alpha Sport And Music Jambi, dapat lebih membantu meningkatkan produktifitas dan efisiensi kerja dalam memberikan informasi yang akurat, mudah, cepat dan tepat sehingga pengolahan data yang ada dibagian data penjualan dapat berjalan dengan efisien serta mempermudah dalam proses pembuatan laporan kepada pimpinan.
3. Bagi Konsumen, dapat memberikan kemudahan bagi konsumen dalam mendapatkan informasi dan melakukan pembelian produk sesuai keinginannya tanpa harus ke Alpha Sport And Music Jambi karena sudah berbasis *online* sehingga barang yang dibeli dapat dikirim langsung ke alamat dan Konsumen dapat memberikan penilaian atas kepuasan barang yang dibeli.
4. Bagi peneliti, untuk mendapatkan pengetahuan dalam merancang serta membangun sebuah sistem sebagai solusi dari permasalahan yang ditemukan.

## **1.5 SISTEMATIKA PENULISAN**

Sistematika penulisan ini merupakan gambaran secara umum mengenai hal-hal yang akan dibahas di dalam setiap bab dari penulisan ilmiah ini yang terdiri dari 6 (enam) bab, yaitu :

**BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, serta sistematika penulisan.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan mengidentifikasi dan akan menuangkan ide-ide atau pendapat para pakar yang berhubungan dengan permasalahan yang penulis angkat. Teori-teori yang digunakan antara lain mengenai perancangan, *e-commerce*, *Use Case*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, *Database*, *Web*, *PHP*, dan *MySQL*.

**BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan dan menceritakan tentang tahapan proses penelitian dan alat bantu yang digunakan dalam merancang *web E-commerce* pada Toko Alpha Sport And Music Jambi.

**BAB IV : ANALISI DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini membahas tentang analisis sistem yang berjalan serta analisis kebutuhan sistem yang baru, pengembangan sistem menggunakan *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, struktur *database* dan rancangan *input* serta rancangan *output*.

**BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Bab ini akan membahas mengenai kegiatan implementasi dan pengujian sistem pada rancangan sistem yang dibuat dan bagaimana cara menjalankannya.

## **BAB VI : PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan-pembahasan bab-bab sebelumnya, serta saran-saran yang berguna bagi perkembangan dengan hasil penelitian tersebut.