

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pada zaman era globalisasi ini, Manusia semakin mengenal Teknologi yang semakin maju dan canggih guna untuk mempermudah melakukan berbagai kegiatan dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan teknologi informasi saat ini telah mengalami perubahan terutama dalam proses usaha bisnis melalui media internet, mobilitas modal dan liberalisasi (Sandy Kosasi, 2015, Laudon dan Traver, 2013). Saat ini sudah menjadi kebutuhan bahwa teknologi informasi dapat memberi kemudahan dalam mencari informasi yang diinginkan, mengurangi terjadinya kesalahan yang disebabkan oleh kelalaian manusia dan penggunaan data yang lebih efisien.

Penggunaan teknologi informasi yang optimal dalam sebuah perusahaan akan menunjang efisiensi dan efektifitas kerja dalam mengolah data untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Pada saat sekarang ini perusahaan-perusahaan pemerintah maupun swasta telah menggunakan website sebagai alat untuk menyampaikan informasi serta dalam melakukan aktivitas pengolahan data. Terutama sistem yang digunakan untuk pemasaran menjadi lebih mudah dalam peningkatan penjualan produk (Sandy Kosasi, 2015). Informasi yang dihasilkan dapat dilihat atau diakses oleh semua pihak yang berkepentingan.

Pada dasarnya *e-commerce* adalah melakukan bisnis online. Dalam bentuknya yang paling jelas, *e-commerce* menjual produk kepada konsumen

secara *online*, tapi faktanya jenis bisnis apa pun yang dilakukan secara elektronik adalah *e-commerce*. *E-commerce* adalah kegiatan yang dilakukan oleh individu, masyarakat, dan pemerintah dalam melakukan transaksi penjualan atau pembelian barang dan jasa (Andi Ridho Rachman, dkk, 2017, Ahmadi, dkk, 2013). Dalam dunia bisnis, penjualan merupakan bagian yang sangat penting. Sehingga banyak cara yang ditempuh untuk memperbaiki sistem penjualan yang ada, mulai dari cara-cara tradisional sampai *modern*.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, banyak sekali perusahaan-perusahaan maupun badan usaha yang memperbaiki sistem penjualan dengan mendayagunakan teknologi. Adanya *website e-commerce* sebagai media pemasaran, konsumen mendapatkan informasi dan pelayanan yang dapat diakses dari *website* yang telah dirancang, dan dapat meningkatkan pendapatan (Fergiawan Listianto, dkk, 2017, Himawan, 2014).

Hexa Komputer merupakan sebuah usaha dagang yang menjual berbagai macam tipe komputer, printer, dan lain-lain. Biasanya sistem penjualan yang digunakan konsumen datang langsung ke lokasi, dan melakukan pembayaran secara manual. Permasalahan yang ada yaitu sulit melakukan penjualan produk-produk nya ke luar kota, promosi yang digunakan menggunakan media spanduk dan media sosial Facebook, jumlah pesaing semakin bertambah sehingga pendapatan menurun dan harus bertahan dengan membuat website untuk mendapatkan kepercayaan dari konsumen. Maka dari itu keinginan untuk merancang sebuah sistem *e-commerce* sebagai media promosi sekaligus penjualan produk, karena dengan diterapkannya sistem tersebut akan memperluas daerah

pemasaran produk yang akan dijualnya, agar terlihat lebih profesional dalam menjual produknya, serta untuk meningkatkan pendapatan.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis tertarik untuk mengembangkan sistem informasi *e-commerce* yang nantinya mampu membantu proses bisnis dengan melakukan pemasaran, penjualan. Oleh karena itu, penulis berencana untuk mengembangkan sebuah sistem informasi *e-commerce* melalui penulisan penelitian ini dengan judul. **“Perancangan Sistem Informasi E-commerce Pada Hexa Komputer Jambi”**.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas, maka penulis dapat merumuskan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sistem informasi *e-commerce* sebagai media promosi dan penjualan pada Hexa Komputer?
2. Bagaimana merancang dan membuat sistem informasi *e-commerce* yang dapat mempermudah konsumen mencari informasi dan melakukan pembelian?

1.3 BATASAN MASALAH

Batasan masalah dalam pembuatan website berbasis *e-commerce* ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang di harapkan, maka permasalahan yang ada dibatasi sebagai berikut :

1. Pengguna sistem informasi *e-commerce* ini ada pemilik, admin, dan pengunjung.
2. Pengunjung dapat melakukan pembelian jika telah melakukan registrasi dan proses pembayaran dengan cara transfer uang melalui atm dan aplikasi *mobile banking* ke rekening yang telah ditentukan.
3. Sistem informasi ini menggunakan hubungan *Business to Customer* (B2C) merupakan kegiatan penjualan secara langsung kepada konsumen dan *Business to Business* merupakan kegiatan penjualan antar perusahaan.
4. Sistem informasi dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database MySQL*.
5. Metodologi pengembangan sistem menggunakan model *waterfall*. Dan model perancangan sistem menggunakan UML (*Unified Model Language*) untuk menggambarkan alur sistem yang sedang berjalan.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu :

1. Menganalisa kelemahan dan kekurangan sistem penjualan pada Hexa Komputer yang masih dilakukan secara manual.
2. Merancang sebuah sistem informasi *e-commerce* pada Hexa Komputer.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Serta manfaat yang didapat dari penelitian, yaitu :

1. Mendapatkan kebutuhan informasi untuk membangun *e-commerce* pada Hexa Komputer.
2. Menghasilkan sebuah sistem yang baru tentang sistem informasi *e-commerce* dan memberikan kemudahan kepada pelanggan untuk melakukan pemesanan secara Online serta mendapatkan informasi produk pada Hexa Komputer.
3. Mempermudah Hexa Komputer dalam melakukan promosi, meningkatkan penjualan dan memperluas penjualan keseluruhan daerah.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Secara garis besar penelitian ini terdiri dari lima bab. Gambaran umum dari penulisan penelitian ini dapat dilihat dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pendahuluan yang menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini penulis mengutip dan menuangkan pendapat para ahli yang berhubungan dengan permasalahan yang penulis angkat dan teori inilah penulis berusaha menarik kesimpulan. Bab ini berisi tentang teori-teori yang digunakan sebagai landasan dan penelitian.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang kerangka kerja penelitian, identifikasi masalah, pengumpulan data dan perancangan sistem aplikasi.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang gambaran umum analisis dan perancangan sistem pada Hexa Komputer menggunakan UML (*Unified Model Language*).

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang implementasi dari rancangan menjadi produk jadi (perangkat lunak) dan tahapan pengujian yang dilakukan pada setiap bagian perangkat lunak yang dikembangkan.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini merupakan bab penutup dari laporan penelitian yang berisi kesimpulan dan saran yang sekiranya dapat bermanfaat bagi pihak pemilik Hexa Komputer dan Konsumennya.