

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Kemajuan teknologi saat ini sudah sangat pesat. Dari hari ke hari kemajuan teknologi terus berkembang, salah satunya adalah internet. Internet merupakan suatu sarana informasi dan komunikasi yang cepat dan akurat. Hal ini membuat banyak pihak memanfaatkan media internet untuk berbagai macam kepentingan, salah satunya untuk kepentingan bisnis. Mulai dari pengusaha kecil hingga perusahaan yang besar memanfaatkan kemajuan teknologi internet sebagai media yang berfungsi untuk mempromosikan produk atau iklan melalui internet. Selain digunakan untuk media promosi, internet juga dapat digunakan sebagai media pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang disebut dengan *E-Commerce*.

E-Commerce adalah penjualan atau pembelian barang dan jasa, antara perusahaan, rumah tangga, individu, pemerintah, dan masyarakat atau organisasi swasta lainnya, yang dilakukan melalui computer pada media jaringan” (Candra Ahmadi dan Dadang Hermawan 2013:7). *E-Commerce* adalah suatu cara atau proses berbelanja, pembelian atau perdagangan, penjualan produk jasa dan informasi secara elektronik atau *direct selling* (penjualan langsung) yang memanfaatkan fasilitas jaringan internet dimana terdapat website yang dapat menyediakan layanan *get and delivery commerce* (mendapatkan dan mengirimkan

secara online) akan merubah semua kegiatan marketing dan juga sekaligus memangkas biaya-biaya operasional untuk kegiatan trading (perdagangan).

RK Gallery merupakan salah satu bisnis yang bergerak di bidang penjualan berbagai macam hijab, dan *accessories* hijab lainnya yang beralamat di Jalan Ade Irma Suryani Nasution No.17, Sungai Putri, Telanaipura, Jambi. Kegiatan penjualan pada RK Gallery masih menggunakan metode promosi secara informasi dari mulut ke mulut, sehingga jangkauan promosi dan penjualan yang diterima konsumen hanya terbatas pada konsumen lokal. Dalam hal penjualan, RK Gallery melakukan proses penjualan produk nya masih secara manual dimana para pelanggan maupun calon pelanggan datang langsung ke tempat tersebut, bagi pelanggan yang berada di luar kota, mereka melakukan pemesanan melalui telepon. Pemasaran produknya menggunakan media sosial. Informasi produk terbatas, pengolahan data penjualan yang kurang akurat, proses transaksi, dan konfirmasi pembayaran yang membutuhkan waktu lama.

Banyak pembeli tidak dapat mengetahui secara pasti informasi produk-produk baru yang tersedia tanpa harus datang ke tempat penjualannya, kesulitan dalam mencari informasi tentang keberadaan RK Gallery yang tentunya mengakibatkan toko kurang dikenal oleh banyak orang. Hal ini menyebabkan dapat membuang waktu pelanggan atau calon pelanggan yang datang ke toko secara langsung jika barang yang di cari tidak ada. Selain itu perkembangan bisnis terasa dinilai agak lambat. Oleh karena itu perlu dirancang suatu system penjualan secara online dengan menggunakan media web atau internet dengan tujuan dapat meningkatkan volume penjualan, dan memberikan informasi tentang produk

secara cepat, sehingga pendapatan bisnis dapat meningkat. Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“PERANCANGAN E-COMMERCE BERBASIS WEB PADA RK GALLERY”**.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka penulis dapat merumuskan masalah yang menyangkut dengan penelitian ini, yaitu : “Bagaimana Merancang *E-Commerce* pada RK Gallery?”.

1.3 BATASAN MASALAH

Dari perumusan masalah diatas penulis menentukan batasan masalah penelitian yaitu :

1. Ruang lingkup penelitian hanya membahas penjualan pada RK Gallery.
2. Perancangan sistem informasi penjualan berbasis web pada RK Gallery menggunakan bahasa pemrograman PHP dan DBMS MySQL
3. Alat bantu pemodelan yang digunakan adalah UML (*Use case diagram, Class Diagram, activity Diagram*).
4. Jenis *e-commerce* yang digunakan adalah *Business to Customer* (B2C).
5. Metode pengembangan sistem menggunakan metode *waterfall*.
6. *Tools* yang digunakan untuk merancang aplikasi yaitu *Adobe Dreamweaver CS5* dan XAMPP.

7. Terdapat fasilitas untuk mengetahui produk barang apa saja yang terbaru dan pengolahan stok produk serta Pengolahan Discont Pada Produk lama dan Produk baru yang ada di RK Gallery.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Menganalisa sistem penyampaian informasi, promosi, penjualan, dan transaksi penjualan yang sedang berjalan pada RK Gallery, kemudian mengevaluasi dan menemukan kendala dan kekurangan dari sistem yang sedang berjalan.
2. Untuk memberikan layanan transaksi dan informasi yang efektif, efisien, dan akurat pada pelanggan.
3. Merancang *E-Commerce* yang menyediakan informasi produk dan transaksi secara lengkap dan dapat diakses oleh calon pembeli.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui permasalahan yang terjadi pada sistem promosi dan penjualan saat ini sedang berjalan di RK Gallery.
2. Website *e-commerce* ini dapat membantu pihak RK Gallery dalam upaya mempromosikan produk secara luas, dan mempermudah dalam proses penjualan.

Meningkatkan dan memperluas serta memanfaatkan sumber daya serta pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai pegangan untuk memasuki dunia usaha yang globalisasi.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan menggambarkan secara umum tentang apa yang akan dibahas setiap bab. Penulisan laporan ilmiah ini terdiri dari 6 bab. Adapun isi pokok bahasan masing-masing bab sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi pendahuluan yang membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dibahas tentang teori-teori dasar yang mendukung dalam penelitian ini. Baik dari berbagai buku maupun jurnal, dan bab ini juga akan dimuat berbagai informasi mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan penelitian ini. Seperti pengertian tentang perancangan sistem, *E-Commerce*, *Website*, *use-case*, *Flowchart*, alat bantu

permodelan system, database MySQL, PHP, Adobe Dreamweaver CS5, XAMPP.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tahapan proses dan metode-metode yang dilakukan selama mengerjakan penelitian yang meliputi ruang lingkup penelitian, pengambilan data, perancangan data, dan analisa data.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menguraikan tentang analisa terhadap sistem yang sedang berjalan serta sistem yang akan diusulkan oleh penulis, yang terdiri dari *use case*, *activity diagram*, *class diagram*, dan *flowchart* serta terdapat rancangan *layout* atau tampilan dari sistem yang akan dirancang.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini berisi hasil implementasi dan *testing* (uji coba) terhadap sistem yang dirancang, hal-hal yang ditonjolkan berupa kelebihan dan kekurangan dari sistem, cara menjalankan sistem, dan analisis hasil yang dicapai oleh sistem.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari laporan penelitian ilmiah yang berisi kesimpulan dan saran yang berhubungan dengan hasil penelitian.