

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Dengan perkembangan teknologi sekarang ini yang semakin pesat, tingkat kebutuhan akan informasi yang cepat, tepat dan akurat sangat diperlukan. Dewasa ini, kebutuhan akan informasi menjadi semakin kompleks dan beragam. Informasi bisa didapat melalui pemanfaatan teknologi komputer, dalam artian informasi yang didapat adalah informasi yang terbaru, selain itu seseorang memerlukan akses yang cepat, tepat dan aktual terhadap informasi yang dibutuhkan. Artinya informasi dapat diakses kapanpun dan dimanapun dalam hitungan detik.

Salah satu contoh perkembangan teknologi yang semakin pesat adalah dengan adanya berbagai *website* yang berkembang di dunia *internet*. Perkembangan *website* di dunia *internet* telah merambah di segala bidang kehidupan, salah satunya adalah bidang perdagangan. Dimana sekarang kita dapat berdagang melalui fasilitas *internet*, hal tersebut dinamakan dengan *Electronic Commerce (E-Commerce)*.

Mardi Siswo Utomo (2008 : 1) mengungkapkan bahwa : “*Electronic Commerce (E-Commerce)* merupakan salah satu alternatif pemasaran. *E-Commerce* mengandalkan internet untuk mempublikasikan produk dan jasa suatu perusahaan.”

Melalui sebuah situs *E-Commerce*, seorang pengusaha bisa menjangkau target *market* yang jauh lebih luas dengan biaya yang jauh lebih murah jika dibandingkan dengan menggunakan cara lama (konvensional) atau secara *offline*. Selain itu, keuntungan lainnya dari memiliki sebuah situs *E-Commerce* adalah seorang pengusaha juga dapat melayani *order* pembelian barang dari konsumen secara *online* kapanpun konsumen ingin melakukan *order*.

Scarlet Sport and Music Jambi merupakan sebuah usaha menengah yang bergerak di bidang penjualan barang-barang olahraga dan musik, seperti : sepatu, baju, celana, raket, bola, gitar, senar gitar, dan perlengkapan serta peralatan olahraga dan musik lainnya yang berlokasi di Jl. H. Agus Salim – Kota Baru, Jambi. Dalam kegiatan penjualan sehari-harinya, toko ini masih menggunakan sistem penjualan konvensional dimana pelanggan maupun calon pelanggan datang langsung ke toko dan dalam hal promosi yang dilakukan juga langsung dari mulut ke mulut.

Berdasarkan beberapa proses di atas, maka ditemukan beberapa kelemahan dari sistem yang berjalan oleh Scarlet Sport and Music Jambi selama ini diantaranya sulitnya meningkatkan omzet penjualan dalam jumlah besar, terbatasnya jangkauan wilayah promosi dan penjualan yang hanya sebatas Kota Jambi, dan belum adanya sarana pemberian informasi secara lengkap.

Pada penelitian sebelumnya, Miming Setiyani (2012) juga merancang *E-Commerce* pada Distro Pahlawan Sport Jambi. Hasil penelitian Miming Setiyani (2012) bahwa *E-Commerce* yang dibangunnya dapat bekerja dengan baik dimana dapat membantu meningkatkan mutu layanan dalam mencapai peningkatan

volume penjualan, meminimalisir waktu, tenaga, dan biaya terkait promosi dan penjualan, dan memberikan kemudahan dalam penyampaian informasi secara cepat kepada konsumen.

Tony Wijaya dan Donny Pratama (2014) juga merancang *E-Commerce* pada Barcelona Sport. Hasil yang dicapai dari penelitian Tony Wijaya dan Donny Pratama (2014) bahwa *E-Commerce* yang dibangun dapat bekerja dengan baik dimana dapat meningkatkan omzet penjualan, memperluas jangkauan promosi dan memberikan kemudahan bagi konsumen untuk mendapatkan barang dan bertransaksi tanpa batasan waktu dan tempat.

Dedi, Siti Maisaroh Mustofa dan Suhartono (2017) juga merancang *E-Commerce* pada Toko Prayoga Sport. Hasil penelitian yang dicapai Dedi, Siti Maisaroh Mustofa dan Suhartono (2017) bahwa *E-Commerce* yang dibangunnya dapat bekerja dengan baik dimana konsumen dapat menerima informasi detail mengenai produk secara *online* dengan cepat, memperluas jangkauan promosi dan meningkatkan penjualan toko, serta memberikan kemudahan bagi konsumen untuk berbelanja (adanya penambahan metode pembayaran dan jasa pengiriman) sehingga konsumen tidak perlu datang langsung ke toko.

Berdasarkan latar belakang masalah maka penulis tertarik untuk membuat aplikasi *e-commerce* yang dapat menjadi solusi permasalahan yang timbul pada Scarlet Sport and Music Jambi yang berjudul **"PERANCANGAN E – COMMERCE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN PENJUALAN PRODUK PADA SCARLET SPORT AND MUSIC JAMBI"**.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana menganalisis dan merancang *e-commerce* pada Scarlet Sport and Music Jambi?”.

1.3 PEMBATAAN MASALAH

Agar dalam penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan terarah penulis menetapkan ruang lingkup penelitian meliputi :

1. Jenis *e-commerce* yang digunakan yaitu *Business to Customer (B2C)*.
2. Perancangan *e-commerce* hanya memuat penjualan barang dan informasi produk pada Scarlet Sport and Music Jambi.
3. Sistem pembayaran yang digunakan adalah melalui rekening bank yang ditentukan oleh pihak Scarlet Sport and Music Jambi atau melalui COD (*Cash on Delivery*) khusus hanya untuk wilayah Kota Jambi.
4. Metode pengembangan sistem menggunakan model *waterfall*.
5. Model perancangan sistem menggunakan *usecase diagram, activity diagram, class diagram* dan *flowchart*.
6. Perancangan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan DBMS MySQL.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Menganalisa dan mempelajari sistem penjualan dan promosi yang sedang berjalan di Scarlet Sport and Music Jambi.
2. Merancang *e-commerce* pada Scarlet Sport and Music Jambi menggunakan PHP dan DBMS MySQL.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dengan melakukan analisis, maka harapannya penulis dapat mengetahui kelemahan dari sistem penjualan dan promosi yang sedang berjalan di Scarlet Sport and Music Jambi.
2. Dengan dilakukannya perancangan *e-commerce* pada Scarlet Sport and Music Jambi, maka harapannya hasil dari perancangan ini dapat digunakan sebagai media penjualan dan dapat melayani pemesanan serta konfirmasi pembayaran oleh pelanggan secara *online* pada Scarlet Sport and Music Jambi.
3. Dengan adanya *e-commerce* ini, maka diharapkan dapat meningkatkan penjualan serta memperluas jangkauan usaha Scarlet Sport and Music Jambi.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah dalam memahami penulisan laporan penelitian ini, maka penulis menyajikan sistematika penulisan penelitian ini sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab landasan teori ini terdiri dari konsep-konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka atau landasan yang digunakan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan berupa penjelasan mengenai perancangan sistem, sistem informasi, *e-commerce*, *database*, alat bantu pembuatan program dan alat bantu perancangan sistem.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab metodologi penelitian ini berisi mengenai parameter penelitian, metode penelitian yang digunakan, dan teknik pengumpulan data penelitian.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab analisis dan perancangan ini berisi mengenai profil perusahaan, analisis sistem yang telah ada, analisis perbandingan metode yang digunakan, analisis kebutuhan perangkat lunak, serta perancangan *output*, *input*, struktur data, struktur program, serta algoritma program.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Dalam bab implementasi dan pengujian ini berisi mengenai hasil dari implementasi perangkat lunak yang telah selesai, pengujian perangkat lunak dan memberikan rekomendasi berdasarkan hasil analisis yang ada.

BAB VI : PENUTUP

Dalam bab penutup ini terdiri atas kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian yang penulis lakukan.