

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Teknologi informasi merupakan bidang teknologi yang berkembang sangat dan hampir menyentuh seluruh lapisan masyarakat. Perkembangannya memudahkan pengguna untuk menerima informasi yang dibutuhkan dengan cepat. Salah satu penerapan teknologi informasi yang berkembang pesat adalah e-niaga atau electronic commerce.

E-niaga adalah kegiatan jual beli barang atau jasa melalui internet atau jaringan elektronik lainnya [1]. E-niaga memungkinkan transaksi yang lebih efisien, cepat, mudah, dan murah dibandingkan dengan cara konvensional. E-niaga juga memberikan peluang bagi pelaku usaha untuk menjangkau pasar yang lebih luas dan meningkatkan daya saing [2]. E-niaga merupakan salah satu bentuk pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam bidang bisnis. E-niaga melibatkan berbagai pihak, seperti produsen, konsumen, perantara, dan penyedia layanan [3]. E-niaga dapat dilakukan dengan berbagai model bisnis, seperti B2B (business to business), B2C (business to consumer), C2C (consumer to consumer), dan lain-lain [4].

Salah satu keuntungan e-niaga adalah dapat mengurangi biaya transaksi, seperti biaya transportasi, komunikasi, administrasi, dan inventaris [5]. E-niaga

juga dapat meningkatkan kualitas layanan kepada konsumen, seperti kemudahan akses, ketersediaan informasi, kecepatan pengiriman, dan keamanan pembayaran [6]. E-niaga juga dapat membantu pelaku usaha untuk memperluas jangkauan pasar mereka, baik secara geografis maupun demografis [7]. E-niaga juga dapat meningkatkan daya saing pelaku usaha dengan memanfaatkan teknologi terbaru, inovasi produk, diferensiasi harga, dan strategi pemasaran yang efektif [8].

Upaya untuk meningkatkan pelayanan jual beli terutama di tempat Distro BZL Kids sangat di butuhkan, oleh karena itu diperlukannya suatu sistem terkomputerisasi untuk dapat meningkatkan pelayanan serta dapat menunjang kegiatan-kegiatan transaksi jual beli seperti pengolahan transaksi jual beli dan pelaporan data penjualan [9]. Maka peran teknologi informasi ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pelayanan jual beli kepada pelanggan dengan menyediakan informasi produk, proses pemesanan, pembayaran, dan pengiriman secara online [10]. Selain itu, e-niaga juga dapat membantu Distro BZL Kids dalam mengelola data transaksi jual beli dan pelaporan data penjualan secara akurat dan cepat.

Distro BZL Kids merupakan salah satu toko penjualan yang menjual berbagai macam produk fashion anak-anak, seperti baju, celana, sepatu, topi, dan aksesoris yang berlokasi di kota jambi. Berdasarkan observasi atau pengamatan yang di lakukan penulis secara langsung pada Distro BZL Kids, sistem yang digunakan di sana masih menggunakan cara manual atau konvensional. Adapun dengan cara manual atau konvensional mengakibatkan terjadinya sebuah permasalahan yang ditemukan oleh penulis seperti, keterbatasan waktu

operasional toko mengakibatkan pelanggan yang ingin membeli produk pada malam hari atau di hari libur tidak dapat dilayani, keterbatasan geografis menyebabkan toko hanya mampu melayani pelanggan yang berada di sekitar lokasi tempat toko tersebut berada, sehingga peluang untuk menjangkau pasar yang lebih luas menjadi terbatas. Kemudian proses pembayaran yang kurang Efektif karena pelanggan hanya dapat membayar menggunakan uang secara fisik saat membeli di toko, sehingga tidak ada pilihan pembayaran yang lain seperti transfer bank atau pembayaran dengan kartu kredit.

Oleh karena itu, dibutuhkan solusi yang mampu meningkatkan efisiensi dan mempermudah proses penjualan produk dan transaksi pembayaran secara online. Solusi tersebut diwujudkan dengan pembuatan aplikasi e-niaga, yang diharapkan dapat mempermudah proses penjualan produk secara online dengan menggunakan platform web. Konsumen dapat dengan mudah mengakses informasi tentang produk yang dijual, melakukan pembelian, dan pembayaran secara online. Selain itu, aplikasi ini juga akan memungkinkan distro Baju BZL Kids untuk memantau stok barang dan melihat performa penjualan melalui dashboard yang telah disediakan.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik mengangkat permasalahan ini kedalam penelitian yang berjudul “PERANCANGAN APLIKASI E-NIAGA PADA DISTRO BZL KIDS BERBASIS WEB”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat di simpulkan permasalahan dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana merancang E-Niaga Pada Distro Baju BZL Kids Guna Menpermudah Penjualan Produk Berbasis Web?”

1.3 BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini lebih terarah dan sesuai dengan penelitian yang dilakukan, maka penulis memberi batasan masalah sebagai berikut:

1. Merancang E-Niaga berbasis web menggunakan bahasa pemrograman Framework Laravel dan MySQL sebagai DBMS.
2. Penelitian ini dilakukan pada Distro BZL Kids Menggunakan metode waterfall.
3. Pemodelan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu unified modeling language (UML) yaitu use case diagram, activity diagram, dan class diagram.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk menganalisa proses yang terjadi pada Distro Baju Bzl Kids.
2. Untuk merancang website penjualan sebagai media promosi jual-beli pada Distro Baju Bzl Kids menggunakan bahasa pemrograman Framework Laravel dan database MySQL

1.4.2 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Diharapkan memberikan informasi mengenai data barang, stok barang yang ditawarkan di Distro Baju Bzl Kids.
2. Diharapkan mampu mengoptimalkan efektivitas dan efisiensi penjualan Distro Baju Bzl Kids.dengan cakupan wilayah baik di dalam maupun luar kota.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Berikut gambaran umum dari keseluruhan bab yang akan dibahas yang disusun dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian yang dilakukan dalam pelaksanaan penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang teori-teori dan tinjauan pustaka yang terkait dengan masalah yang diteliti dari pokok permasalahan yang dibahas.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisikan tentang pembahasan dari kerangka kerja penelitian, metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem, serta alat bantu yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisikan tentang analisis dan perancangan pada sistem yang telah ada maupun sistem yang diusulkan dalam penelitian ini.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini berisikan tentang implementasi, pengujian sistem dan analisis hasil yang dicapai oleh sistem yang dibangun.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan hasil penelitian yang telah dilakukan serta penyampaian saran dengan tujuan mengarahkan pada pengembangan sistem yang lebih baik.

