

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Kemajuan teknologi informasi telah membawa pengaruh besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam sektor penjualan atau bisnis. Salah satu perubahan terbesar yang terjadi yaitu dengan adanya kemunculan *E-Commerce*. Sebagaimana telah dijelaskan Mulya dan Rismawati [1] *E-Commerce* telah mengubah cara transaksi yang bersifat konvensional menjadi digital sehingga memudahkan transaksi antara konsumen dan penjual.

Secara garis besar *E-Commerce* dapat diartikan sebagai rangkaian proses jual beli barang atau layanan dengan sarana internet. Menurut Haeruddin [2] *E-Commerce* adalah penerapan transaksi jual beli online menggunakan sarana yang terintegrasi dengan internet. Dengan menggunakan jaringan komputer, seperti internet, untuk membuat koneksi dengan berbagai pihak yang berkaitan.

Seiring dengan meningkatnya penjualan diperlukan sistem untuk menghadapi kebutuhan akan efektifitas dan efisiensi, perancangan sistem *E-Commerce* berbasis web dapat menjadi solusi yang cukup relevan. Dengan adanya *E-Commerce* memudahkan customer dalam berbelanja. *Customer* hanya perlu melihat katalog produk yang ada, lalu memilih produk dan melakukan pembayaran. Selain itu, *E-Commerce* juga menawarkan keuntungan lain seperti yang sudah dijelaskan oleh Wijoyo et al [3], bahwa *E-Commerce* berguna sebagai sarana promosi untuk meningkatkan visibilitas dan penjualan produk. Diharapkan dengan

adanya sistem ini dapat mempermudah proses manajemen penjualan dan meningkatkan jangkauan pelanggan. Sistem informasi yang terintegrasi juga dapat membantu dalam mengelola data stok produk yang lebih akurat, serta mendukung pengambilan keputusan yang baik untuk manajemen perusahaan.

Toko Windy Tech merupakan bisnis yang bergerak di bidang penjualan produk elektronik, seperti smartphone, laptop, tablet, dan lain sebagainya. Toko ini terletak di Jl. RE. Marthadinata, Kec. Telanai, Kota Jambi. Namun, toko yang sudah berdiri sejak Desember 2020 ini masih menghadapi beberapa kendala dalam mengelola bisnis, yaitu proses belanja yang memakan banyak waktu dikarenakan harus datang ke toko langsung, keterbatasan jam operasional dan jangkauan pasar membuat Toko Windy Tech sering kali mengalami penurunan penjualan dikarenakan bersaing dengan toko lain yang lebih maju. Selain itu juga toko offline dapat membuat *customer* kesulitan untuk hanya sekedar mencari informasi produk yang dibutuhkan. Hal ini sejalan dengan penelitian Achyar dan Pratama [4] bahwa dengan kurangnya informasi produk berdampak pada berkurangnya niat *customer* untuk melakukan transaksi jual beli.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Kharisma et al [5], melakukan penelitian dengan judul “Aplikasi *E-Commerce* Untuk Pemesanan *Sparepart* Motor Berbasis Web Dengan Menggunakan *Framework Codeigniter*”. Proses perdagangan yang dilaksanakan secara langsung memberikan pengaruh pada pembeli yang melakukan transaksi jual beli karena terkendala waktu dan jarak serta spesifikasi produk yang masih kurang spesifik, sehingga pihak pelaku usaha harus menjelaskan secara bertahap kepada pembeli

yang berbeda mengenai spesifikasi produk yang dijual. Sehingga dengan permasalahan ini membuat stok produk lama menjadi menumpuk karena tidak terjual. Karena itu, sebaiknya pihak penjual sudah semestinya memberikan inisiatif untuk menangani permasalahan tersebut.

Penelitian lain oleh Fenando [6], dengan judul “Implementasi *E-Commerce* Berbasis Web pada Toko Denia Donuts Menggunakan Metode *Prototype*”. Analisis ini ditujukan untuk mendirikan sistem perdagangan elektronik pada toko Denia Donuts yang bisa mempermudah dalam mempromosikan barang secara meluas dan mempermudah alur jual beli yang dilakukan oleh pelanggan. Saat ini, toko Denia Donuts masih menerapkan proses jual beli dengan menggunakan media sosial untuk mempromosikan produk mereka. Untuk prosedur pembelian, pelanggan berkomunikasi dengan menggunakan akun sosial media toko Denia Donuts disertakan dengan menggunakan format pesanan yang telah ditentukan. Kendala yang dihadapi saat ini adalah cukup rumitnya proses transaksi, dimana pelanggan wajib mengikuti format pemesanan yang jumlah datanya cukup banyak setiap kali transaksi pembelian terjadi. Sedangkan bagi pemilik usaha, sulitnya menemukan detail produk, tidak tersedianya data stok produk, sulit untuk mengelola data pelanggan, dan catatan transaksi yang masih disimpan dalam buku induk. Sistem *E-Commerce* ini dibangun dengan berbasis web untuk dapat memasarkan produk secara luas.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Firmansyah dan Herman [7] dengan judul “Perancangan Web *E-Commerce* Berbasis Website pada Toko Ida Shoes”. Menyebutkan bahwa *E-commerce* mampu menjalankan aktivitas jual beli

secara praktis dengan bantuan teknologi yang tersedia. *E-commerce* sangat membantu untuk masyarakat karena dengan adanya *E-commerce*, masyarakat dapat melakukan proses jual beli tanpa batas waktu dan dimanapun. Masyarakat tidak perlu lagi datang ke toko hanya untuk membeli barang yang dibutuhkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Kristy [8] dengan judul “Perancangan Aplikasi *E-Commerce* Berbasis Web (Studi Kasus Di Toko Sablon Surabaya)”. Sistem perdagangan di Toko sablon Surabaya saat ini adalah dengan menggunakan marketplace yang telah tersedia. Dikarenakan keterbatasan fitur yang disediakan pada marketplace-marketplace tersebut maka para pelanggan hanya dapat mengambil pilihan yang telah disiapkan oleh penjual pada marketplace tersebut. Selain itu karena produk di toko sablon Surabaya made by order maka penjual harus selalu memperbarui persediaan barang secara rutin dan itu cukup tidak efisien. Faktor lain adalah penjual harus menanggung biaya pengelolaan dari marketplace tersebut yang jumlahnya relatif tinggi, sehingga menurunkan keuntungan.

Berdasarkan masalah dan penelitian sejenis yang telah dijelaskan di atas, maka penulis memiliki gagasan untuk membahas permasalahan tersebut ke dalam karya ilmiah yang berjudul **“Perancangan Sistem Informasi *E-Commerce* Berbasis Web Pada Windy Tech”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu “Bagaimana merancang sistem informasi *e-commerce* berbasis web pada Windy Tech?”

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk membatasi cakupan bahasan yang dibahas dalam laporan ini, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Bentuk pengolahan data ditujukan pada pengolahan data penjualan Toko Windy Tech.
2. Sistem informasi ini dirancang berbasis website dengan menggunakan *Laravel* sebagai *framework*.
3. Fitur yang terdapat pada sistem ini hanya berupa katalog produk, keranjang belanja, proses pembayaran, pengiriman dan pemesanan secara *online*.
4. Perancangan aplikasi menggunakan Metode UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri dari *usecase diagram*, *class diagram*, *activity diagram* dan *flowchart*.
5. Metode yang digunakan untuk pengembangan sistem adalah metode *waterfall*.
6. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP (*Hypertext Preprocessor*) dan *Javascript*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan pada permasalahan yang disampaikan sebelumnya, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Menganalisa permasalahan yang terjadi pada Toko Windy Tech.

2. Merancang sistem informasi *e-commerce* yang berguna untuk Toko Windy Tech dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*) dan *JavaScript*.

1.4.2 MANFAAT PENELITIAN

Dengan adanya penelitian ini diharapkan akan bermanfaat bagi semua pihak, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi pemilik mempermudah dalam penjualan *online* dan pengelolaan stok penjualan produk pada Toko Windy Tech.
2. Bagi *customer* mempermudah dalam melakukan transaksi pembelian dan mendapatkan informasi produk yang dijual.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan ini dibuat untuk memberikan gambaran mengenai yang ditulis dalam laporan tugas akhir pada setiap bab. Adapun sistematika penulisan ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang konsep-konsep, teori-teori, definisi, pengertian, alat bantu pengembangan sistem serta alat bantu pembuatan aplikasi untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan diambil dari buku dan jurnal.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang metode penelitian yang dipakai dalam penulisan karya ilmiah ini yang meliputi semua tahapan dalam perancangan sistem. Serta tahapan pengumpulan data dan metode pengembangan aplikasi.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini merupakan bab analisis dan perancangan sistem yang menjelaskan tentang analisis sistem yang sedang berjalan sekarang dan menganalisis kebutuhan serta melakukan perancangan sistem dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*).

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang implementasi sistem aplikasi dan pengujian sistem aplikasi yang telah dibangun.

BAB VI PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penelitian ilmiah ini yang berisi kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya dan juga saran-saran yang berguna bagi pihak-pihak yang berkaitan dengan penelitian ilmiah.

