

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, manusia semakin dimudahkan dalam memperoleh suatu informasi. Kebutuhan manusia akan informasi pada saat ini praktis dengan hadirnya internet, yang memungkinkan kita melakukan transfer informasi. Karena kepraktisannya, internet telah banyak dimanfaatkan sebagai sarana berkomunikasi secara rutin dan cepat. Kemudahan ini memberikan keuntungan tersendiri bagi mereka yang jauh dari sumber informasi.

Salah satu pemanfaatan teknologi dalam bidang bisnis adalah penjualan secara E-Commerce melalui sebuah website. *E-Commerce* itu sendiri adalah suatu proses membeli dan menjual produk-produk secara elektronik oleh penjual dengan menggunakan alat elektronik sebagai perantara dalam bertransaksi bisnis.

Website E-Commerce paling banyak diminati, karena selain mudah dan cepat transaksi dan proses jual – belinya juga sangat efisien di jaman modern saat ini. Dengan adanya web E-Commerce ini juga dapat memperluas pemasaran secara online 24 jam, serta meningkatkan daya saing perusahaan.

CV Twinnies Baby Shop adalah CV yang bergerak dalam bidang usaha penjualan perlengkapan bayi yang berada di Jalan Soemantri Brojonegoro, Sipin, Jambi. Saat ini Twinnies Baby Shop menggunakan suatu sistem dengan memasarkan barang atau produk-produknya menggunakan sistem brosur serta melalui tenaga pemasaran. Namun hal ini dinilai kurang efektif dan efisien dikarenakan banyak informasi seputar produk dari Twinnies Baby Shop yang tidak dapat disampaikan kepada konsumen karena keterbatasan ruang dan waktu dan juga memakan sumber daya yang banyak. Dengan menggunakan perancangan sistem yang baru yaitu strategi promosi secara online, diharapkan

informasi-informasi tentang produk atau barang pada Twinnies Baby Shop dapat disampaikan secara detail dan dapat memberikan kemudahan bagi toko dalam melakukan pemasaran dengan biaya yang lebih kecil dan informasi yang disampaikan ke masyarakat dapat menarik pelanggan bagi Twinnies Baby Shop Jambi.

Adapun beberapa kendala yang sering Twinnies Baby Shop lakukan dalam hal berbisnis adalah proses penjualan yang tidak sesuai target penjualan, persaingan dengan toko lain yang telah menggunakan sistem penjualan online, mempromosikan produk yang akan kita jual kepada konsumen serta menjelaskan detail barang tersebut. Akibatnya banyak target penjualan yang tidak sesuai dan keuntungan yang dicapai tidak maksimal.

Dalam mengatasi masalah – masalah ini kita dapat memanfaatkan teknologi yang sudah tersedia sebagai media penyampaian informasi khususnya dalam hal penjualan barang dan promosi produk atau barang yang hendak kita jual. Hal ini dikarenakan, perkembangan web yang terus berkembang dan pertumbuhan internet yang semakin maju (Joko Widyatmoko, 2008). Hal ini menyebabkan batasan waktu, jarak dan tempat tidak menjadi suatu masalah yang besar lagi dengan kehadiran internet saat ini.

Oleh karena itu penulis tertarik untuk membuat web E-Commerce pada Twinnies Baby Shop untuk mempromosikan produk yang dijual serta meningkatkan penjualan dan juga untuk mencapai keuntungan yang maksimal melalui bentuk penulisan karya ilmiah yang berjudul “**Perancangan Sistem Informasi E-commerce Pada CV. Twinnies Baby Shop**”.

## 1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, maka didapat rumusan masalah yaitu: “Bagaimana menganalisis suatu web E-commerce yang dapat membantu mempromosikan produk – produk yang akan dijual serta dapat melayani penjualan barang-barang konsumen pada CV Twinnies Baby Shop ?

“

## 1.3 BATASAN MASALAH

Agar penulisan ilmiah ini terarah dan masalah yang dihadapi tidak meluas dan bergeser dari tujuan penelitian, maka dibuat pembatasan masalah yaitu :

1. Penelitian ini diarahkan pada perancangan web E-Commerce.
2. Kategori E-Commerce yang dipakai berupa Business-to-Consumer (B2C).
3. Produk yang akan dijual berupa perlengkapan bayi.
4. Bahasa pemrograman yang akan digunakan untuk mendukung dalam perancangan web E-Commerce menggunakan PHP, MySQL, dan Macromedia Dreamweaver.
5. Penggambaran prosedur sistem sebagai alat komunikasi dan untuk dokumentasi akan menggunakan Flowchart dan struktur teknik untuk pemodelan desain program berorientasi objek menggunakan UML seperti usecase diagram, activity diagram dan class diagram.

## **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan diadakannya penelitian ini adalah :

1. Untuk menganalisis sistem yang berjalan pada CV. Twinnies Baby Shop Jambi.
2. Untuk merancang web secara E-Commerce sebagai media untuk promosi dan penjualan secara online pada CV Twinnies Baby Shop.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui kelemahan yang ada pada sistem di CV Twinnies Baby Shop dan memberikan suatu solusi terbaik di sistem tersebut.
2. Membantu meningkatkan transaksi penjualan yang dapat dilakukan secara efektif dan efisien di sistem informasi e-commerce.
3. Meningkatkan ataupun memajukan sistem yang berada di cv twinnies baby shop jambi secara efektif dan efisien.

## 1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Pada penelitian ini, Penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian serta Sistematika Penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini merupakan bab yang berisikan landasan teori tentang E-Commerce, HTML, PHP, website, MySQL, Apache Web Server, Dreamweaver, flowchart, usecase diagram, activity diagram dan class diagram.

### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bagian ini diuraikan secara rinci metode atau pendekatan yang akan digunakan dalam menjawab permasalahan penelitian untuk mencapai tujuan penelitian mengembangkan perangkat lunak, dan *tools* (alat bantu) yang digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak baik *software* maupun *hardware*.

### **BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Dalam bab ini memuat mengenai analisis permasalahan dan solusi pemecahan masalah, analisis kebutuhan sistem, perancangan algoritma program, *Activity Diagram*, *Use Case Diagram*, struktur data dan rancangan *layout* / tampilan.

**BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Dalam bab ini menjelaskan cara menjalankan program, dan melakukan uji coba terhadap sistem / perangkat lunak. Menjelaskan pengujian yang dilakukan terhadap fungsi-fungsi perangkat lunak untuk melihat apakah perangkat lunak telah berjalan sesuai dengan yang diinginkan.

**BAB VI : PENUTUP**

Pada bab penutup ini berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh pembahasan penelitian ini.