

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Penggunaan internet dan world wide web (www) bagi perusahaan saat ini sangat diperlukan. Setiap perusahaan yang ingin memperluas jangkauan pemasarannya pasti mempunyai website, yang menjadi wahana promosi maupun transaksi bagi perusahaan. (Nuryanti, 2013 dalam jurnal “*Peran E-Commerce untuk Meningkatkan Daya Saing Usaha Kecil dan Menengah (UKM)*”).

*E-Commerce* adalah segala sesuatu berkaitan dengan transaksi jual beli yang dilakukan secara digital dengan menggunakan komputer yang terhubung dengan internet. (Jonathan dan Prihartono, 2012 dalam jurnal “*Pembangunan Website E-commerce Dengan Sistem Informasi Transaksi Berbasis SMS Gateway pada Toko Aska*”). Website e-commerce yang dibuat tidak hanya sebatas memberikan informasi saja kepada konsumen dan apa yang ditawarkan oleh penjual tersebut, tetapi sekarang dengan mengunjungi website e-commerce tersebut pembeli bisa menemukan, melihat, membaca, memesan dan membayar produk-produk yang diinginkan secara online tanpa harus datang ke toko tersebut dan bertransaksi secara langsung.

Rumah Ponsel Accessories Jambi bergerak dalam bidang penjualan handphone dan aksesoris nya yang berlokasi di JL. Jendral Sudirman, Thehok, Jambi memiliki kendala dalam hal kegiatan penjualan. Dimana kegiatan penjualan masih bersifat konvensional yaitu calon pelanggan ataupun pelanggan yang harus

datang ke tempat langsung untuk melakukan pemesanan produk atau untuk sekedar menanyakan jenis produk dan harga produk dan juga kegiatan promosi yang dilakukan masih secara verbal yaitu disampaikan hanya dari mulut ke mulut. Beberapa kelemahan lainnya dari sistem yang berjalan di Rumah Ponsel Accessories Jambi diantaranya sulitnya meningkatkan omzet penjualan dalam jumlah besar, terbatasnya jangkauan wilayah promosi yang hanya dapat dijangkau oleh masyarakat sekitar yang mengetahui keberadaan Rumah Ponsel Accessories Jambi dan belum adanya sarana pemberian informasi secara lengkap.

Untuk itu, Rumah Ponsel *Accessories* Jambi membutuhkan teknologi informasi berupa aplikasi *e-commerce* sebagai salah satu alternatif media penjualan dalam mempermudah proses transaksi dengan pelanggan yang tentunya akan berdampak pada perluasan pangsa pasar serta mampu meningkatkan omzet penjualan Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan, penulis tertarik untuk merancang sebuah aplikasi *e-commerce* yang dapat menjadi solusi bagi Rumah Ponsel Accessories Jambi dengan judul **“Perancangan E-Commerce pada Rumah Ponsel Accessories Jambi”**.

## **1.2 PERUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana merancang E-Commerce pada Rumah Ponsel Accessories Jambi?”

## **1.3 PEMBATAHAN MASALAH**

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

- a. Perancangan *e-commerce* hanya memuat penjualan produk dan informasi produk pada Rumah Ponsel Accessories Jambi.
- b. Perancangan *e-commerce* ini dapat menampilkan fitur *chatting* antara konsumen dengan penjual, fitur *tracking* resi penjualan, dan fitur *review* dari pembeli.
- c. Jenis aplikasi *e-commerce* yang dibuat adalah *Business to Consumer*.
- d. Pelanggan yang belum terdaftar hanya bisa melihat produk dan informasi yang ada, jika ingin melakukan pembelian harus terdaftar sebagai *member/anggota* terlebih dahulu untuk melakukan transaksi.
- e. Perancangan sistem menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL.
- f. Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu metode *waterfall*.
- g. Model perancangan sistem menggunakan *usecase diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, dan *flowchart*.

## 1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

### 1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu :

1. Menganalisis permasalahan yang terjadi pada sistem penjualan Rumah Ponsel Accessories Jambi.
2. Merancang sebuah website *e-commerce* yang dapat digunakan oleh Rumah Ponsel Accessories Jambi.

### 1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari penelitian, yaitu :

1. Untuk dapat mengetahui kelemahan dari sistem yang sedang berjalan di Rumah Ponsel Accessories Jambi.
2. Menghasilkan *website* yang diharapkan dapat memberikan solusi dan meningkatkan penjualan produk dan sebagai media promosi serta dapat memperluas jangkauan usaha pada Rumah Ponsel Accessories Jambi.
3. Menjadikan referensi bagi peneliti selanjutnya, khususnya dalam bahasan aplikasi *e-commerce*.

## 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, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta 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.

**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 SISTEM**

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, dan struktur program.

**BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Dalam bab implementasi dan pengujian sistem ini akan menjelaskan hasil implementasi perangkat lunak, berupa tampilan dan keterangan cara pengoperasian *website* dari sisi admin maupun pengunjung dan pelanggan. Kemudian akan dijelaskan hasil pengujian *website* yang dibangun, serta hasil analisis yang dicapai setelah pengujian.

**BAB VI : PENUTUP**

Dalam bab penutup ini akan dijelaskan kesimpulan yang didapat setelah melalui proses pengujian serta saran-saran untuk pengembangan *website*.