

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Di era globalisasi ini, segala sesuatu yang menyangkut informasi tidak lepas dari teknologi. Kebutuhan akan informasi yang cepat, tepat, akurat sangat penting dalam era globalisasi sekarang ini sehingga banyak memberikan kemudahan bagi manusia dalam melaksanakan pekerjaan sehari-hari. Sebagai contoh yaitu dalam dunia perdagangan, dalam melakukan transaksi bisnis sebagai seorang pembeli tidak mesti bertatap muka langsung dengan penjual seperti layaknya dalam pasar tradisional melainkan hanya melalui suatu media elektronik yang terhubung secara *online*, yang dikenal dengan nama internet.

*Electronic commerce (E-Commerce)*, merupakan konsep yang bisa di gambarkan sebagai proses jual beli barang atau jasa melalui internet. *E-Commerce* merupakan satu set dinamis teknologi, aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan, dan informasi yang dilakukan secara elektronik ( Kornelius Sitindain : 2014 ).

Dengan meluasnya perdagangan global, tidak cukup bagi wirausaha hanya dengan mengandalkan iklan dan selebarannya untuk meningkatkan produksinya. Setiap tahun selalu bertambah wirausahawan hingga mungkin beberapa tahun yang akan datang semakin banyak wirausahawan yang berbisnis sehingga ini akan meningkatkan persaingan. Banyak alasan mengapa para wirausahawan memilih untuk beralih ke *e-commerce* diantaranya tidak memerlukan modal yang besar,

efisiensi tenaga kerja, proses transaksi lebih cepat dan murah, pelayanan maksimal, menekan biaya promosi, pangsa pasar yang luas, tidak adanya batas ruang dan waktu, dan keuntungan maksimal. ( Kornelius Sitindain : 2014 )

Soel Fashion, merupakan toko yang bergerak di bidang penjualan pakaian dan aksesoris wanita yang beralamat di Jln. Sentot Alibasa RT 013 Selincah, Untuk saat ini, sistem penjualan pada Soel Fashion dilakukan secara konvensional di mana konsumen datang langsung ke toko, memilih produk yang di inginkan dan bertransaksi secara cash. Dalam hal proses penyampaian informasi kepada konsumen, jangkauan promosi dan penjualan ke konsumen hanya terbatas pada konsumen lokal, sehingga masih mengalami kesulitan dalam memberikan informasi mengenai barang-barang terbaru. Selain itu Soel Fashion juga melakukan promosi dan publikasi secara *online* yaitu melalui sosial media *Facebook*, namun ada beberapa kekurangan terhadap media sosial tersebut, yaitu pelayanan waktu yang kurang untuk transaksi atau pembelian yang dilakukan oleh konsumen dengan mudah dan cepat. Selain itu, dengan media *Facebook* tidak semua orang bisa mengaksesnya, karena dibatasi oleh pertemanan. Sehingga untuk membantu konsumen dalam masalah kondisi, jarak, dan waktu yang mengharuskan konsumen untuk datang langsung ke Soel Fashion untuk melakukan transaksi, maka pembuatan dan perancangan *E-commerce* sangatlah diperlukan, dimana *E-commerce* merupakan sarana pemasaran yang sangat efektif dan efisien untuk pemasaran produk hingga ke luar daerah.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, penulis memiliki ide untuk membuat aplikasi *e-commerce* untuk meningkatkan promosi dan penjualan

dengan biaya yang kecil dan jangkauan wilayah pemasaran yang luas. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang dituangkan dalam kegiatan karya ilmiah dengan judul yaitu “**Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Pada Soel Fashion**”.

## **1.2 PERUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana menganalisa dan merancang sistem informasi *E-Commerce* Pada Soel Fashion ?”.

## **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 adalah *bussiness to customer. E-commerce* yang dirancang menyediakan informasi tentang produk dan transaksi penjualan.
2. Sistem ini dirancang dengan menggunakan bahasa pemograman PHP dan Database MySQL
3. Metodologi pengembangan sistem menggunakan model *waterfall*.
4. Permodelan sistem yang akan di kembangkan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) yang meliputi, *usecase diagram, activity diagram, dan class diagram*.
5. Alat bantu pemograman algoritma menggunakan *Flowchart*.

## **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh tim penulis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisa dan mempelajari sistem penjualan yang sedang berjalan saat ini di Soel Fashion, agar dapat mengetahui kelemahan-kelemahan sistem dan memberi solusi dalam pembuatan *e-commerce*.
2. Merancang dan membuat suatu aplikasi sistem *e-commerce* pada Soel Fashion yang dapat melayani pemberian informasi produk dan transaksi penjualan pada Soel Fashion.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dalam melakukan penelitian ini yaitu :

1. Mengetahui masalah yang di hadapi pihak toko dan memberikan kemudahan kepada pihak toko dalam meningkatkan penjualan dan memperluas wilayah pemasaran.
2. Memberikan kemudahan kepada konsumen untuk akses informasi mengenai produk-produk yang ditawarkan maupun melakukan transaksi pembelian yang bisa di lakukan di mana saja dan kapan saja.

## 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, penulis membahas beberapa definisi dari teori-teori yang digunakan antara lain mengenai perancangan sistem, pengertian menurut para ahli, definisi *e-commerce*, sekilas mengenai *UML(Unified Modeling Language)* yang meliputi : *Use Case Diagram, Activity Diagram, dan Class Diagram*, Alat bantu pemrograman algoritma yaitu *Flowchart*, dan sekilas mengenai bahasa pemrograman yang meliputi *HTML (HyperText Markup Language)* *PHP, MYSQL, dan Dreamweaver CS 5*.

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

Dalam bab metodologi penelitian ini berisi mengenai kerangka kerja penelitian, metode pengembangan sistem yang digunakan dan alat bantu penelitian.

**BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab analisis dan perancangan ini berisi mengenai profil toko, analisis sistem yang telah ada, solusi pemecahan masalah, analisis kebutuhan perangkat lunak, serta perancangan output, input, struktur data, struktur program, serta algoritma program.

**BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

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.