

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Dalam Perkembangan teknologi informasi di era globalisasi ini yang terus mengalami peningkatan, manusia semakin dipermudah dalam memperoleh suatu informasi dan hampir semua aspek kehidupan, mulai dari sosial, industri, hingga pemerintahan telah memanfaatkan fungsi teknologi dalam menjalankan aktivitas. Dengan penerapan teknologi informasi ini tentunya memberikan beberapa manfaat antara lain membantu mempercepat pekerjaan yang dilakukan sehari-hari pada suatu bidang usaha dan mempermudah proses transaksi antar penjual dan pembeli. Salah satu kemajuan teknologi tersebut adalah perdagangan melalui jaringan internet yang disebut juga *Electronic Commerce*.

E-commerce yang merupakan aktivitas transaksi perdagangan melalui sarana internet. Dengan menggunakan sarana *e-commerce* ini akan mempermudah para pembisnis untuk melakukan usahanya dibidang penjualan. Banyak alasan mengapa para pembisnis memilih untuk menggunakan *e-commerce* diantaranya tidak memerlukan modal yang besar, efisiensi tenaga kerja, proses transaksi lebih cepat dan mudah, menekan biaya promosi, jangkauan pasar yang luas, tidak adanya batas ruang dan waktu, dan keuntungan maksimal.

Dan dengan dibangunnya situs *E-commerce* pelanggan tidak perlu lagi bersusah payah dalam melakukan pembelian maupun transaksi, pelanggan dapat

dengan mudah mencari produk/barang yang akan dibeli dengan menggunakan *handphone* maupun *gadget*. Kemudian jika pelanggan ingin membeli produk/barang tersebut pelanggan dapat dengan mudah mengklik tombol beli yang telah disediakan dan mengikuti langkah –langkah yang telah disediakan pada website tersebut, dengan ini diharapkan menjadi nilai tambah dalam usaha yang akan memperkuat nilai kompetitif usaha.

Distro Rumah Kaos 31 Jambi merupakan salah satu bidang usaha yang bergerak di bidang penjualan baju, celana serta pencetakan sablon baju yang bisa di desain sendiri oleh pelanggan, yang beralamat di Jln.Sumatra, perumnas Kota Baru. Selama ini sistem penjualan pada Distro *Rumah Kaos 31* Jambi melayani pelanggan yang datang langsung ke Distro serta membayar langsung ditempat dan promosi nya hanya melalui *face to face*, jangkauan pelanggannya hanya pada daerah dalam kota dan sekitarnya, kendala waktu dan biaya yang besar dalam promosi dapat menjadi faktor utama yang membuat pendapatan yang didapat oleh Distro tidak maksimal.

Dengan memanfaatkan sistem E-Commerce Distro *Rumah Kaos 31* dapat meningkatkan pendapatan dengan tidak memerlukan modal besar, pelayanan terhadap pelanggan maksimal, proses transaksi yang lebih mudah dan cepat, serta menekan biaya promosi. Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang ditulis dalam bentuk skripsi dengan judul **“Perancangan E-Commerce Pada Distro Rumah Kaos 31 Jambi”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka penulis merumuskan masalah utama dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang *E-Commerce* pada Distro *Rumah Kaos 31* Jambi?

1.3 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah dari aplikasi e-commerce ini adalah sebagai berikut :

1. Rancangan sistem informasi ini ditujukan untuk promosi dan penjualan online pada Distro Rumah Kaos 31 Jambi.
2. Dalam merancang aplikasi ini menggunakan bahasa pemograman PHP dan menggunakan database MySQL.
3. Perancangan E-Commerce ini menggunakan UML, *Usecase Diagram*, *Activity Diagram* dan *Class Diagram*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada beberapa permasalahan yang telah disampaikan sebelumnya yang terdapat di dalam penelitian ini. Memiliki tujuan-tujuan sebagai berikut :

1. Menganalisis sistem promosi, pemasaran dan penjualan yang berjalan pada Distro *Rumah Kaos 31* Jambi.
2. Merancang sistem *E-Commerce* Pada Distro *Rumah Kaos 31* Jambi.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari Penelitian ini adalah :

1. Memberikan solusi kepada pemilik Distro *Rumah Kaos 31* Jambi dalam meningkatkan promosi dan penjualan produk yang ditawarkan menggunakan aplikasi.
2. Mempermudah pelanggan untuk memperoleh informasi dan melakukan transaksi secara *online* dengan menggunakan *E-Commerce*.
3. Penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan bagi penulis dalam mengembangkan sebuah *E-Commerce* dengan menggunakan PHP dan MySQL.

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 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 penellitan 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 dinas, analisis sistem yang telah ada, analisis perbandingan metode yang digunakan, analisis kebutuhan perangkat lunak, serta perancangan *output*, *input*, struktur data, struktur program, serta algoritma program.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

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.