

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Dalam era digital saat ini, keberadaan toko online telah menjadi kebutuhan penting bagi berbagai jenis usaha untuk memperluas jangkauan pasar. Perkembangan teknologi informasi telah meningkatkan ekspektasi konsumen terhadap kemudahan akses informasi produk dan proses pembelian. Konsumen modern menginginkan platform belanja yang user-friendly, informatif, dan menawarkan metode pembayaran yang beragam serta aman. Namun, tidak semua jenis usaha cocok untuk bergantung pada marketplace pihak ketiga seperti Shopee dan Tokopedia[1].

Rabbit Circle adalah brand yang menjual berbagai produk seperti baju oversize, gantungan kunci, tumbler, tas, dan notebook, dengan desain unik hasil karya ilustratornya sendiri. Produk-produk ini bukan sekadar barang dagangan, tetapi juga bentuk ekspresi seni yang merepresentasikan kreativitas sang ilustrator dalam bentuk merchandise. Dengan karakter produk yang unik, Rabbit Circle memiliki potensi besar untuk menarik konsumen yang mengapresiasi nilai seni dan keunikan produk.

Pemilik Rabbit Circle memilih untuk mendirikan toko online sendiri dibandingkan menjual melalui marketplace seperti Shopee atau Tokopedia karena beberapa alasan strategis. Penggunaan marketplace melibatkan biaya tambahan dan pembagian hasil dengan pihak ketiga, yang bertentangan dengan visi Rabbit Circle

untuk menyediakan produk berkualitas dengan harga terjangkau. Selain itu, fitur-fitur marketplace dianggap kurang fleksibel untuk kebutuhan brand seperti Rabbit Circle yang memerlukan kustomisasi tampilan sesuai dengan identitas merek. Banyaknya kasus pencurian katalog dan penyalahgunaan gambar produk di platform tersebut juga menjadi pertimbangan untuk memiliki toko online sendiri.

Toko online sendiri memungkinkan Rabbit Circle untuk menampilkan produk-produknya dengan lebih menarik dan sesuai dengan identitas brand. Tampilan visual yang konsisten dan user experience yang disesuaikan dengan target pasar dapat meningkatkan engagement konsumen dan memperkuat citra merek. Fitur-fitur interaktif seperti zoom produk, galeri gambar, dan ulasan konsumen dapat membantu calon pembeli dalam membuat keputusan pembelian dengan lebih percaya diri. Dengan memiliki toko online sendiri, Rabbit Circle juga dapat membangun hubungan yang lebih dekat dengan konsumen melalui halaman "Tentang Kami" yang informatif dan cerita di balik setiap produk yang dijual [2].

Dari sudut pandang keamanan data dan privasi, memiliki toko online sendiri memberikan kendali penuh kepada Rabbit Circle atas data pelanggan dan transaksi. Hal ini meminimalisir risiko kebocoran data yang mungkin terjadi jika menggunakan platform pihak ketiga. Selain itu, dengan mengelola toko online sendiri, Rabbit Circle dapat menghindari ketergantungan pada kebijakan marketplace yang dapat berubah sewaktu-waktu dan berpotensi merugikan penjual serta menentukan strategi harga yang lebih fleksibel tanpa terpengaruh biaya tambahan dari marketplace[3].

Sistem pembayaran yang terintegrasi dengan berbagai metode pembayaran modern juga menjadi nilai plus dari toko online sendiri. Konsumen dapat melakukan transaksi dengan cara yang nyaman dan aman, seperti menggunakan virtual account bank (BCA, Mandiri, BNI), e-wallet (OVO, GoPay, Dana), atau metode pembayaran lainnya. Integrasi gateway pembayaran ini memungkinkan proses transaksi yang lebih efisien, sehingga meningkatkan pengalaman berbelanja pelanggan secara keseluruhan.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tersebut, pengembangan toko online untuk Rabbit Circle bukan hanya sekadar alat penjualan, tetapi juga merupakan strategi pemasaran digital yang komprehensif. Toko online ini akan menjadi representasi digital dari brand Rabbit Circle yang dapat diakses oleh konsumen di mana saja dan kapan saja, memungkinkan mereka untuk menjelajahi katalog produk, mendapatkan informasi terbaru, dan melakukan pembelian dengan proses yang mudah dan aman.

Oleh karena itu, penulis akan memaparkan ide tersebut dalam penulisan tugas akhir dengan judul **"PERANCANGAN SISTEM INFORMASI TOKO ONLINE PENJUALAN BERBASIS WEB DI RABBIT CIRCLE"**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Bagaimana merancang Sistem Informasi toko online penjualan berbasis web dengan integrasi gateway pembayaran di Rabbit Circle?"

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar judul tugas akhir dan agar tidak menyimpang dari permasalahan maka penulis menetapkan batasan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Sistem informasi yang dikembangkan fokus pada pengelolaan penjualan online di Rabbit Circle.
2. Penelitian dilakukan dengan mengambil studi kasus pada toko Rabbit Circle.
3. Pengembangan sistem menggunakan Framework Laravel.
4. Hak akses sistem dibatasi untuk pemilik ,pelanggan dan tamu.
5. Metode pembayaran diimplementasikan menggunakan gateway pembayaran integrasi.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis dan mengidentifikasi kebutuhan sistem informasi toko online untuk mengoptimalkan proses penjualan di Rabbit Circle.
2. Merancang dan mengimplementasikan sistem informasi toko online berbasis web dengan integrasi gateway pembayaran menggunakan Framework Laravel.
3. Mengintegrasikan gateway pembayaran ke dalam sistem untuk memfasilitasi transaksi online yang aman dan efisien

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan dapat memberikan solusi praktis untuk sistem penjualan melalui penerapan teknologi e-commerce.
2. Diharapkan memperluas jangkauan pasar Rabbit Circle melalui platform online yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja.
3. Diharapkan mempermudah dalam pembuatan laporan penjualan yang lebih akurat dan efisien.
4. Diharapkan dapat memperkuat identitas merek Rabbit Circle dengan sistem yang mencerminkan nilai seni dan kreativitas yang menjadi ciri khas produk-produknya.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan ini bertujuan memberikan gambaran komprehensif tentang struktur dan isi penelitian, memastikan keterkaitan antar bab, serta menjaga fokus pembahasan agar sesuai dengan ruang lingkup dan tema penelitian. Penyajian sistematika ini juga dimaksudkan untuk mempermudah pembaca dalam memahami alur dan konten penelitian. Berikut adalah deskripsi detail dari setiap bab :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pintu gerbang penelitian yang menguraikan beberapa aspek penting. Di dalamnya dibahas latar belakang masalah yang menjelaskan konteks dan urgensi penelitian. Selanjutnya, dipaparkan rumusan masalah yang mengidentifikasi

permasalahan spesifik yang akan diteliti. Batasan masalah juga dinyatakan untuk membatasi cakupan penelitian agar tetap fokus dan terukur. Tujuan penelitian memaparkan hasil akhir yang ingin dicapai, sementara manfaat penelitian menjabarkan kontribusi dan signifikansi penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menyajikan landasan teori yang memperkuat dan mendukung penelitian. Di dalamnya terdapat kajian literatur komprehensif dari berbagai sumber terpercaya seperti buku-buku akademik, jurnal ilmiah, dan sumber bold yang relevan. Konsep-konsep keilmuan yang berhubungan langsung dengan tema penelitian dibahas secara mendalam.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan secara rinci pendekatan dan metode yang digunakan dalam penelitian. Di dalamnya diuraikan jenis dan desain penelitian yang dipilih, serta tahapan-tahapan proses penelitian dari awal hingga akhir. Metode pengumpulan data yang digunakan dan teknik analisis data yang diterapkan juga dijelaskan. Terakhir, alat bantu dan teknologi yang dimanfaatkan dalam pengembangan perangkat lunak dipaparkan secara detail.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang analisis dan perancangan sistem yang meliputi profil toko, analisis permasalahan yang ditemukan serta

solusi yang diusulkan. Dilanjutkan dengan pembahasan analisis kebutuhan sistem baik fungsional maupun non-fungsional, perancangan model sistem, serta desain antarmuka pengguna.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini menguraikan proses realisasi dan sistem evaluasi. Di dalamnya dijelaskan tahapan implementasi sistem berdasarkan rencana yang telah dibuat, disertai dengan hasil implementasi berupa tampilan dan fitur-fitur sistem. Metode dan skenario pengujian yang dilakukan dijelaskan, diikuti dengan hasil pengujian sistem secara menyeluruh.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir penelitian yang berisi kesimpulan yang merangkum temuan utama dan hasil penelitian. Saran untuk pengembangan sistem di masa mendatang juga disampaikan.

