

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*.

Menurut Jony Wong (2010 : 33) *E-Commerce* adalah pembelian, penjualan dan pemasaran barang serta jasa melalui sistem elektronik Seperti televisi, radio dan jaringan komputer atau internet . *E-Commerce* juga memiliki banyak manfaat seperti jangkauan promosi yang luas, meningkatkan pendapatan penjualan, menurunkan biaya operasional, dengan adanya *E-Commerce* ini, semua keterbatasan sarana, jarak dan waktu transaksi dapat teratasi dengan mudah.

Distro *Vectormerch* Jambi merupakan salah satu bidang usaha yang bergerak di bidang penjualan baju, *accessoris*, sepatu, tas serta pencetakan sablon baju yang bisa di desain sendiri oleh pelanggan, yang beralamat di Jln.Umar

Chatab No.95 Pasir Putih, Jambi Selatan. Selama ini sistem penjualan pada Distro *Vectormerch* 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 *Vectormerch* 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 Vectormerch Jambi**”.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

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

1.3 PEMBATASAN MASALAH

Dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis agar dapat selalu fokus pada pokok permasalahan yang ada, maka penulis membatasi hal-hal sebagai berikut :

1. Aplikasi *E-Commerce* ini dirancang dengan bentuk *Business to Customer* (B2C).

2. Penelitian ini membahas mengenai pemesanan produk secara online, konfirmasi pembayaran pelanggan dan informasi pengiriman barang.
3. Untuk pemesanan pencetakan sablon baju dapat di desain sendiri oleh pelanggan maupun memilih desain yang sudah ada.
4. Perancangan E-Commerce ini menggunakan UML, *Usecase Diagram*, *Activity Diagram* dan *Class Diagram*
5. Aplikasi *E-Commerce* ini dibuat menggunakan PHP dan MySQL.

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 *Vectormerch* Jambi.
2. Merancang sistem *E-Commerce* Pada Distro *Vectormerch* Jambi.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari Penelitian ini adalah :

1. Memberikan solusi kepada pemilik Distro *Vectormerch* 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 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 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.