

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Di era globalisasi ini, segala sesuatu yang menyangkut informasi tidak dapat lepas dari teknologi. Kebutuhan akan informasi yang cepat, tepat dan 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, di 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 internet.

E-Commerce ialah proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan internet dimana *e-commerce* memiliki banyak manfaat seperti meningkatkan pangsa pasar, melebarkan jangkauan promosi, menurunkan biaya operasional, meningkatkan mata rantai pendapatan, dan meningkatkan kesetiaan pelanggan (Sutarman (2009 : 216) dalam jurnal Rudy, dkk (2012)).

RJP Starphone Jambi merupakan sebuah toko yang bergerak di bidang penjualan *smartphone*, *handphone* dan aksesorisnya, dimana kegiatan sehari-harinya masih menggunakan cara konvensional, seperti dalam sisi penjualan Pelanggan harus datang ke toko untuk memesan produk atau *via* telepon sehingga saat toko sedang sibuk menyebabkan tidak dapat melayani pelanggan tersebut dan

pelanggan tersebut pindah ke toko lain. Apabila domisili pelanggan jauh dari toko, menyebabkan pelanggan malas untuk ke RJP Starphone Jambi dikenakan membutuhkan waktu yang lama. Dalam sisi promosi RJP Starphone Jambi masih menggunakan brosur, selebaran atau dari mulut ke mulut sehingga jangkauan wilayah promosi yang kecil dan membutuhkan biaya yang besar.

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 membuat skripsi dengan judul “**Perancangan Aplikasi E-Commerce Pada RJP Starphone Jambi Berbasis Web**”.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana merancang aplikasi *e-commerce* pada RJP Starphone Jambi Berbasis *Web*? ”.

1.3 PEMBATAAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar dari tema dan judul penelitian, maka penulis melakukan pembahasan yang lebih spesifik berdasarkan tema dan judul tersebut. Adapun batasan masalahnya mencakup :

1. penelitian ini hanya fokus pada promosi, transaksi penjualan *online*, pengiriman barang, pembayaran yang dilakukan dengan transfer melalui bank

dan penyebaran informasi mengenai produk yang ditawarkan oleh RJP Starphone Jambi

2. Perancangan aplikasi *e-commerce* dibatasi hanya menggunakan bahas pemrograman PHP dan *database MySQL*
3. penelitian tidak membahas *security* jaringan
4. Perancangan sistem menggunakan *use case diagram*, *activity diagram* dan *class diagram*

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu :

1. Menganalisis sistem yang sedang berjalan pada RJP Starphone Jambi khususnya pada penjualan dan promosi yang dilakukan
2. Merancang sebuah aplikasi *e-commerce* pada RJP Starphone Jambi menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database MySQL*

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam melakukan penelitian ini yaitu :

1. Mempermudah pelanggan dalam melakukan pembelian secara *online* di mana saja dan kapan saja
2. Membantu meningkatkan pelayanan kepada pelanggan karena informasi dapat diperoleh dengan cara cepat dan tepat.
3. Membantu meningkatkan daya saing dengan adanya penggunaan teknologi informasi

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 berupa pengertian dasar, teori PHP dan alat bantu perancangan.

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 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.