

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Masalah di era globalisasi saat ini manusia dapat memenuhi segala kebutuhannya dengan mudah dan cepat. Semua berkembang sangat pesat dengan persaingan yang kompetitif. Begitu juga teknologi informasi dan komunikasi. Penggunaan dan pemanfaatan internet sebagai suatu sarana informasi dan komunikasi dapat digunakan sebagai salah satu media bisnis untuk saat ini. Mulai dari pengusaha kecil hingga perusahaan yang besar memanfaatkan kemajuan teknologi internet sebagai *advertising tool* yang berfungsi untuk mempromosikan produk atau iklan melalui internet. Selain digunakan untuk media promosi, internet juga dapat digunakan sebagai media pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang disebut dengan *e-commerce*.

E-commerce merupakan kegiatan jual beli barang dan jasa yang dilakukan melalui media internet. Dengan adanya *E-commerce*, transaksi dapat dilakukan dengan mudah. Transaksi jual-beli dapat dilakukan tanpa harus bertatap muka, dimanapun dan kapanpun. Transaksi dapat dilakukan melalui telepon dan dapat juga dilakukan melalui media *internet*. Selain itu, dengan *E-commerce* seorang pengusaha bisa menjangkau target market yang jauh lebih luas dengan biaya yang jauh lebih murah, jika dibandingkan dengan menggunakan cara konvensional.

E-Commerce juga dapat diartikan sebagai suatu proses berbisnis dengan menggunakan teknologi elektronik yang menghubungkan antara perusahaan,

konsumen dan masyarakat dalam bentuk transaksi elektronik dan pertukaran/penjualan barang, servis, dan informasi secara elektronik (Munawar, 2009 : 1).

Distro G-2000 merupakan suatu usaha perorangan yang bergerak di bidang penjualan pakaian remaja hingga dewasa yang saat ini berusaha ingin mengembangkan usaha tersebut ke pasar yang lebih luas. Karena proses penjualan di Distro G-2000 belum terkomputerisasi (manual) atau masih menggunakan buku besar dan pendataan laporan jual beli yang belum menggunakan komputer membuat sering terjadi ketidakcocokan antara data yang tertulis dengan yang sebenarnya. Untuk proses pembelian produk, konsumen pun masih harus datang ke lokasinya.

Dari permasalahan yang diuraikan di atas, maka menjadi penting untuk membuat sistem penjualan secara *online* , sehingga penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul “**PERANCANGAN E-COMMERCE DISTRO G-2000**” yang diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan diatas.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian pada latar belakang permasalahan diatas, masalah yang dapat dirumuskan adalah bagaimana cara merancang E-commerce pada Distro G-2000 agar dapat memberikan kemudahan dalam penjualan produk.

1.3 BATASAN MASALAH

Agar penelitian dalam tugas akhir ini lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, maka perlu adanya pembatasan masalah, yaitu:

1. Penelitian meliputi informasi tentang produk dari Distro G-2000, transaksi penjualan produk, stok barang dan laporan transaksi.
2. Perancangan system *e-commerce* menggunakan Bahasa pemrograman *PHP*, serta *DBMS* menggunakan *MySQL*.
3. Website *e-commerce* ini dirancang dengan bentuk *business to consumer* (B2C), dimana pihak penjual adalah organisasi dan pihak pembeli adalah perorangan.
4. Pembayaran dalam website ini menggunakan transfer antar bank, yang mana setelah melakukan transfer , pembeli bisa mengirim bukti pengiriman melalui form yang disediakan.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan Penulis melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan sebuah *website e-commerce* yang menarik dan mudah digunakan sebagai sistem penjualan produk pada Distro *G-2000*.
2. Membantu meningkatkan daya saing bisnis dengan adanya penggunaan teknologi informasi.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dengan perancangan *E-Commerce* ini dapat memudahkan para karyawan dalam membuat laporan atau pun melayani penjualan , baik konvensional atau pun online
2. *E-commerce* ini dapat membantu pihak Distro *G-2000* dalam upaya mempromosikan produk secara luas, dan mempermudah dalam mengolah data produk, serta dalam hal pembuatan laporan transaksi penjualan dan dapat meningkatkan omset penjualan pada Distro *G-2000*.
3. Dapat membantu pelanggan untuk melakukan transaksi pembelian produk tanpa harus datang ketoko.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Secara garis besar penulisan laporan skripsi ini terdiri enam bab. Gambaran umum dari penulisan ilmiah dapat dilihat dalam sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang landasan teori yang mendasari

pembahasan karya tulis ini yang didapat melalui studi pustaka sebagai dasar dalam melakukan analisis dan perancangan menggunakan *use case* diagram dan flowchart.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode yang digunakan, dan alat bantu (*tools*) yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini baik *hardware* dan *software*.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, rancangan *layout* atau tampilan, rancangan input dari web yang akan dirancang.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini akan menguraikan tentang implementasi sistem yang telah dirancang sebelumnya dan uji coba terhadap sistem penjadwalan otomatis yang dirancang, cara menjalankannya, evaluasi hasil pengujian yang telah diimplementasikan, serta analisis hasil yang dicapai.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penelitian, dimana penulis akan membuat suatu kesimpulan atau hasil analisis dan perancangan, serta saran-saran yang disampaikan berhubungan dengan hasil penelitian.