

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 memberi banyak kemudahan bagi manusia dalam melakukan pekerjaan sehari-hari. Adanya perdagangan global yang meluas saat ini, tidak cukup bagi wirausahawan hanya dengan mengandalkan iklan dan selebarannya untuk memajukan bisnis yang dijalankannya. Setiap tahun semakin banyak wirausahawan baru yang berbisnis sehingga timbul persaingan. Akibat persaingan inilah, banyak wirausahawan mengembangkan bisnisnya dengan beralih ke *E-Commerce*.

E-Commerce merupakan proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan internet dimana *E-commerce* memiliki manfaat seperti meningkatkan pangsa pasar, melebarkan jangkauan promosi, efisiensi tenaga kerja, menurunkan biaya operasional, proses transaksi lebih cepat dan mudah, tidak adanya batasan ruang dan waktu.

Distro Sucksme Store merupakan sebuah toko penjualan yang bergerak di bidang penjualan fashion style seperti berbagai macam kaos, kemeja, celana, sepatu dan lain-lain. yang memiliki prospek cukup baik untuk maju dan berkembang. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada owner Distro

Sucksme Store, dapat disimpulkan bahwa seiring berkembangnya Distro Sucksme Store permintaan konsumen akan barang pun semakin meningkat, akan tetapi saat ini sistem yang ada di Distro Sucksme Store masih konvensional, seperti tidak adanya penyimpanan pengolahan data yang terstruktur, promosi barang masih menggunakan banner. Tidak adanya sarana penjualan jarak jauh yang bisa mempermudah Distro Sucksme Store dalam memperluas wilayah pemasaran.

Konsumen harus datang sendiri ke lokasi dan pembayaran dilakukan secara tunai. Hal ini tentu menyulitkan para calon konsumen dari dalam dan luar kota, dikarenakan harus mengeluarkan biaya untuk mengunjungi Distro Sucksme Store. Sehingga calon konsumen membutuhkan layanan pembelian dan pembayaran secara online dan transfer melalui rekening.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, Distro Sucksme Store memerlukan suatu sarana atau layanan penjualan berbasis website (*E-commerce*) yang bisa memenuhi kebutuhan dan bisa memudahkan toko dalam menjalankan kegiatan bisnis seperti penjualan, pembelian, promosi barang baru, pembayaran dan transaksi jarak jauh, sehingga perusahaan bisa memperluas wilayah pemasarannya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PERANCANGAN APLIKASI *E-COMMERCE* PADA DISTRO SUCKSME STORE BERBASIS WEB”**.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan diatas, dapat dirumuskan masalah penelitian adalah “Bagaimana merancang sistem *E-commerce* pada Distro Sucksme Store sebagai salah satu cara untuk meningkatkan profit toko? ”.

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk memfokuskan penelitian dan memperjelas penyelesaian sehingga proses mudah dipahami dan penyusunannya lebih terarah, maka dilakukan batasan masalah sebagai berikut :

Aplikasi *E-commerce* ini hanya fokus pada informasi produk dan transaksi penjualan online.

1. Jenis *E-commerce* yang di gunakan adalah *E-commerce bussiness to customer*.
2. Metodologi pengembangan system menggunakan metode waterfall.
3. Transaksi dilakukan dengan cara transfer atau COD (*Cash On Delivery*) untuk wilayah Kota Jambi.
4. Sistem yang dikembangkan adalah berbasis web dengan dukungan PHP programming, database MySQL, XAMPP.
5. Software implementasi e-commerce yang dicoba untuk dikembangkan dalam pembelajaran ini adalah Adobe Dreamwheaver CS5.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang didapat dari diadakannya penelitian yang dilakukan oleh penulis ini adalah :

1. Menganalisa penjualan yang sedang berjalan pada Distro Sucksme Store khususnya pada promosi dan penjualan produk yang dilakukan.
2. Merancang sebuah aplikasi *E-commerce* yang baik sebagai media penjualan online pada Distro Sucksme Store.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapat dari diadakannya penelitian yang dilakukan oleh penulis ini adalah :

1. Memberikan kemudahan pihak toko dalam memberikan informasi produk terbaru serta pelayanan yang disediakan oleh pihak Distro Sucksme Store.
2. Membantu meningkatkan daya saing dengan adanya penggunaan teknologi informasi.
3. Mempermudah pelanggan dalam melakukan pembelian secara online kapan saja dan dimana saja.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika yang akan diuraikan dalam laporan ini terbagi dalam beberapa bab yang akan dibahas sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan secara umum mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah dengan batasan masalah yang digunakan, tujuan penelitian, manfaat, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis mengutip dan menuangkan ide atau pendapat para pakar yang berhubungan dengan permasalahan yang penulis angkat, dimana mencakup teori yang mereka ungkapkan, dan dari teori inilah penulis dapat menarik kesimpulan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tahapan proses dan metode-metode yang dilakukan selama mengerjakan penelitian yang meliputi ruang lingkup penelitian, pengambilan data, perancangan data dan analisa data.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisikan tentang gambaran umum, analisa terhadap model pemasaran dan penjualan produk yang ada di Distro Sucksme Store, serta model pemasaran dan penjualan produk yang akan diusulkan oleh penulis.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini berisi hasil implementasi dari rancangan model pemasaran dan penjualan berbasis *E-commerce* yang akan dibuat oleh penulis dan juga menjelaskan tentang tahap pengujian.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan-kesimpulan penulis dari penelitian yang dilakukan serta saran-saran yang bermanfaat untuk pembaca dan Distro Sucksme Store.