

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat. Dari hari ke hari teknologi terus berkembang, salah satunya adalah internet. Internet merupakan suatu sarana informasi dan komunikasi yang cepat dan akurat. Hal ini membuat banyak pihak memanfaatkan media internet untuk berbagai macam kepentingan, salah satunya untuk kepentingan bisnis. Mulai dari pengusaha kecil hingga perusahaan yang besar memanfaatkan kemajuan teknologi internet sebagai media yang berfungsi untuk mempromosikan produk atau iklan melalui internet. Selain digunakan untuk media promosi, internet juga dapat digunakan sebagai media penjualan dan pembelian produk, jasa dan informasi yang disebut dengan e-commerce.

“*E-Commerce* adalah penjualan atau pembelian barang dan jasa, antara perusahaan, rumah tangga, individu, pemerintah, dan masyarakat atau organisasi swasta lainnya, yang dilakukan melalui komputer pada media jaringan” (Candra Ahmadi dan Dadang Hermawan 2013:7). *E-Commerce* suatu cara atau proses berbelanja, pembelian atau perdagangan, penjualan produk jasa dan informasi secara elektronik atau direct selling (penjualan langsung) yang memanfaatkan fasilitas jaringan internet dimana terdapat website yang dapat menyediakan layanan *get and delivery commerce* (mendapatkan dan mengirimkan secara online) akan merubah semua kegiatan marketing dan juga sekaligus memangkas biaya-biaya operasional untuk kegiatan *trading* (perdagangan).

Ananda jaya furniture merupakan sebuah toko penjualan yang bergerak dibidang penjualan furniture seperti lemari baju, meja makan, ranjang, sofa dan springbad dan lain-lain yang memiliki prospek cukup baik untuk maju dan berkembang. Namun, dengan sistem yang berjalan sekarang masih banyak masalah yang terjadi baik di pihak toko maupun di pihak konsumen. Saat ini toko Ananda jaya furniture melakukan promosi produk dari mulut ke mulut, belum memiliki media khusus untuk mempromosikan produk-produknya. Konsumen masih harus datang langsung ketoko untuk melakukan pembelian produk, serta konsumen harus menghubungi pihak toko melalui sms/telepon jika ingin mengetahui perkembangan stok dan koleksi terbaru. Sehingga, cara seperti ini harus di minimalisir agar penjual dapat menampilkan produk-produk terbaru, menampilkan informasi berupa promo, diskon atau informasi dari toko, mempermudah para konsumen dalam melakukan transaksi pembelian, mempermudah konsumen mendapatkan informasi produk yang lengkap cukup dengan mengunjungi website e-commerce yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PERANCANGAN E-COMMERCE PADA TOKO ANANDA JAYA FURNITURE BERBASIS WEB”**.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan diatas, penulis dapat merumuskan masalah, yaitu “Bagaimana merancang suatu aplikasi e-commerce pada toko Ananda jaya Furniture sebagai media penjualan online?”.

1.3 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah dalam merancang aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi e-commerce ini dirancang untuk toko Ananda jaya Furniture
2. Aplikasi e-commerce ini hanya fokus pada informasi produk dan transaksi penjualan online.
3. Metodologi pengembangan sistem menggunakan metode waterfall.
4. Perancangan aplikasi e-commerce menggunakan pemrograman PHP dan MySQL.

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 toko Ananda jaya Furniture khususnya pada promosi dan penjualan yang dilakukan.
2. Merancang sebuah aplikasi e-commerce yang baik sebagai media penjualan online pada toko Ananda jaya Furniture

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 toko Ananda jaya furniture.
2. Mempermudah pelanggan dalam melakukan pembelian secara online kapan saja dan dimana saja.
3. Membantu meningkatkan daya saing dengan adanya penggunaan teknologi informasi.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan menggambarkan secara umum tentang apa yang akan dibahas setiap bab dari laporan penelitian ilmiah ini. Penulisan laporan ilmiah ini terdiri dari 6 bab. Adapun isi pokok bahasan masing-masing bab sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi pendahuluan yang membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi landasan teori yang mendasari pembahasan laporan penelitian ilmiah ini yang didapat melalui studi pustaka sebagai dasar dalam melakukan analisis dan

perancangan. Pembahasan pada bagian ini difokuskan pada literatur- literatur yang membahas konsep teoritis yang relevan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tahapan proses dan metode-metode yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode atau pendekatan yang digunakan, dan *tools* (alat bantu) yang digunakan dalam perancangan sistem ini baik dari *hardware* maupun *software*.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang analisa terhadap sistem yang sedang berjalan serta sistem yang akan diusulkan oleh penulis, yang terdiri dari *use case*, *activity diagram*, *class diagram*, dan *flowchart* serta terdapat rancangan *layout* atau tampilan dari sistem yang akan dirancang.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini berisi hasil implementasi dan *testing* (uji coba) terhadap sistem yang dirancang, hal-hal yang ditonjolkan berupa kelebihan dan kekurangan dari sistem, cara menjalankan sistem, dan analisis hasil yang dicapai oleh sistem.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari laporan penelitian ilmiah yang berisi kesimpulan dan saran yang berhubungan dengan hasil penelitian.