

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Seiring dengan berkembangnya teknologi masa kini, segala sesuatu yang menyangkut informasi tidak dapat lepas dari teknologi, kebutuhan akan informasi yang cepat, tepat dan akurat menjadi sangat penting dalam era globalisasi sekarang ini, sehingga banyak memberikan kemudahan bagi manusia dalam melaksanakan pekerjaan sehari – hari. Sebagai contoh yaitu dalam bidang perdagangan, di dalam melakukan transaksi bisnis layaknya dalam pasar tradisional melainkan hanya melalui suatu media elektronik yang terhubung secara *online*, yang dikenal dengan internet.

Selain itu juga didorong pula oleh maraknya kehadiran Distro-distro baru di Kota Jambi, sehingga penulis berupaya untuk melakukan pengembangan teknologi yang memanfaatkan jaringan internet sebagai penunjang proses bisnis untuk melakukan kegiatan perdagangan, yang saat ini dikenal dengan *E-Commerce*.

Menurut Ridwan Kurnia, (2015) “*E-Commerce* merupakan proses pembelian, penjualan atau pertukaran barang/jasa dan informasi melalui jaringan komputer termasuk *internet*”. *E-Commerce* juga akan merubah semua kegiatan marketing dan sekaligus memangkas biaya-biaya *operational* untuk kegiatan perdagangan.

Dan dengan dibangunnya situs *E-commerce* pelanggan tidak perlu lagi bersusah payah dalam melakukan pembelian maupun transaksi, pelanggan dapat dengan mudah mencari produk/barang yang akan dibeli dengan menggunakan *handphone* maupun *gadget*. Kemudian jika pelanggan ingin membeli produk/barang tersebut pelanggan dapat dengan mudah mengklik tombol beli yang telah disediakan dan mengikuti langkah –langkah yang telah disediakan pada website tersebut, dengan ini diharapkan menjadi nilai tambah dalam usaha yang akan memperkuat nilai kompetitif usaha.

Menurut Adminanto Priyambodo, (2016) menjelaskan bahwa :

“Distro merupakan singkatan dari *distribution store* atau *distribution outlet* yang fungsinya menerima titipan dari berbagai macam merek *clothing company* local, yang memproduksi sendiri produknya ( *t-shirt*, tas, dompet, jaket, dan lain-lain) yang belum punya pemasaran sendiri ataupun sekedar untuk memperluas pasar dan meningkatkan penjualan, maka tentunya *clothing company* sangat berhubungan baik dan saling membutuhkan”.

Distro Chimrunk merupakan distro yang menjual pakaian khususnya baju kaos dan aksesoris. Berdasarkan observasi melalui interview dan dokumentasi, Distro Chimrunk dalam menjalankan bisnisnya masih melakukan penjualan di tempat, yang dimana konsumen harus datang langsung untuk melakukan pembelian atau sekedar melihat barang yang ada di *showroom*, kemudian Distro Chimrunk masih memiliki masalah dalam hasil laporan yang kurang akurat, dan belum memiliki web untuk mempromosikan produk, serta tidak ada dukungan penjualan jarak jauh yang memungkinkan konsumen untuk dapat melakukan pembelian pada Distro Chimrunk. Oleh karena itu hal ini tentunya tidak efektif sehingga menyulitkan para calon konsumen dari dalam dan luar kota, selain itu

pembeli kurang mendapatkan informasi tentang produk, informasi promo produk, diskon, serta jangkauan pemasarannya terbatas hanya pada satu lokasi, Distro Chimrunk terletak di Jalan barau-barau I ( Samping Soerabi Bandung) Lorong, Madrasah, No.87 RT.32 Kelurahan Tambak Sari, Kecamatan Jambi Selatan, Thehok Kota Jambi.

Berdasarkan analisis permasalahan diatas, untuk mengatasi masalah tersebut maka penulis mengangkat judul “**PERANCANGAN WEBSITE E-COMMERCE PADA DISTRO CHIMRUNK JAMBI**”.

## **1.2 PERUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dari penelitian ini yaitu “ Bagaimana merancang *Website E-commerce* pada Distro Chimrunk, sehingga dapat mempermudah toko dalam memasarkan dan menjual produk tersebut?”.

## **1.3 BATASAN MASALAH**

Dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis agar dapat selalu fokus pada pokok permasalahan yang ada dan tidak menyimpang dari tujuan yang hendak dicapai, maka penulis membatasi hal-hal sebagai berikut :

1. Penelitian ini melakukan perancangan aplikasi *E-commerce* sebagai sarana promosi dan transaksi penjualan *online*.
2. Dalam perancangan aplikasi *E-commerce* ini, penulis menggunakan model B2C (*Business to Consumer*).

3. Perancangan aplikasi *E-commerce* penulis menggunakan pemrograman PHP dan *database* MySQL.
4. Metodologi pengembangan sistem menggunakan model *waterfall*.
5. Cara pembayaran melalui transfer tunai yang memakai kode unik pada nominal transfer dan disediakan form konfirmasi pembayaran.
6. Pemakai yang langsung berhubungan dengan aplikasi ini yaitu admin/pemilik toko, dan user/*customer*.

#### **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT**

Adapun beberapa tujuan dan manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisa penjualan yang sedang berjalan pada Distro Chimrunk khususnya pada penjualan dan promosi yang dilakukan serta merancang aplikasi *E-commerce* yang *user friendly* dan menarik dalam penjualan produk dan pemasaran pada Distro Chimrunk.

##### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Manfaat dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

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.
4. Produsen dapat melakukan perluasan pemasaran bisnis dengan menampilkan semua produk yang ada melalui katalog yang telah disediakan dalam *E-commerce*.

### **1.5 SISTEMATIKA PENULISAN**

Sistematika penulisan tugas akhir ini diuraikan dalam enam bab. Adapun isi pokok bahasan masing – masing bab adalah sebagai berikut :

#### **BAB I            PENDAHULUAN**

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

#### **BAB II           LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan dibahas tentang teori – teori dasar yang mendukung dalam penelitian ini. Baik yang berasal dari buku maupun jurnal, dan bab ini juga akan dimuat berbagai informasi mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan penelitian ini. Seperti pengertian perancangan, sistem, penjualan, *e-commerce*, *use-case*, *PHP*, *MySQL*, *XAMPP*.

**BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini dikemukakan tentang metode penelitian yang digunakan dalam penelitian.

**BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini mengemukakan tentang analisa dan rancangan terhadap sistem yang sedang berjalan serta sistem yang akan diusulkan oleh penulis, yang terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, serta aliran data, rancangan output, input, file, serta implementasi program.

**BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Pada bab ini penulis menyajikan hasil pengujian dan analisa terhadap sistem yang telah dirancang.

**BAB VI PENUTUP**

Pada bab akhir laporan ini penulis memberikan kesimpulan dan saran yang kiranya berguna bagi peneliti selanjutnya.