

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Kemajuan teknologi yang semakin cepat saat ini menyebabkan banyak perubahan di segala aspek kehidupan di era globalisasi yang menuntut segala sesuatunya serba digital, perusahaan telah dituntut untuk bisa lebih kreatif dan inovatif dalam memasarkan produk dan jasa yang dimilikinya dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang telah ada seperti media internet yang menjadi salah satu media andalan untuk melakukan komunikasi dan bisnis di dalam pemasarannya. Bentuk perdagangan baru yang kian memudahkan pelanggannya kini ialah melalui *E-commerce*.

Perdagangan elektronik atau yang lebih dikenal dengan *E-commerce*, adalah penyebaran, pendistribusian, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui media pemasaran sistem elektronik seperti internet. Dengan adanya media pemasaran ini diharapkan perusahaan dapat memperkenalkan produk atau jasanya kepada masyarakat luas yang tidak hanya terbatas pada satu daerah saja, melainkan mencakup daerah lain yang lebih luas.

Toko Pizzata merupakan salah satu usaha yang ada di kota Jambi yang bergerak di bidang kuliner. Toko Pizzata sekarang telah memiliki aplikasi *E-commerce* yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya diantaranya Doni Hermansyah, Sri Gusfita, dan Andi M Birru Al Fathry (2016) dalam penelitiannya

yang berjudul “Perancangan *E-commerce* Pada Toko Pizzata” menyatakan bahwa Dengan memanfaatkan sistem *E-commerce* toko Pizzata dapat meningkatkan keuntungan dan menjadi lebih praktis melakukan penjualan dengan menggunakan metode promosi secara online dengan membuka *website* tentang toko tersebut.

Pada penelitian sebelumnya masih terdapat beberapa kekurangan dari hasil aplikasi tersebut yakni belum adanya peringatan atau warning untuk mengetahui menipisnya ketersediaan Pizza, belum adanya (*Live Chat*) untuk komunikasi langsung pada pihak toko dan belum adanya aplikasi pemesanan menu makanan dan minuman yang berbasis Android.

Untuk menyempurnakan aplikasi sebelumnya maka dilakukan pengembangan aplikasi untuk menghasilkan sebuah sistem yang sempurna dari sebelumnya yang berjudul “**PENGEMBANGAN SISTEM *E-COMMERCE* PADA TOKO PIZZATA**”. Dengan adanya pengembangan aplikasi ini diharapkan dapat membantu pihak-pihak terkait dalam melakukan transaksi jual beli agar lebih efektif dan efisien.

## **1.2 PERUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan permasalahan ini yaitu bagaimana mengembangkan sebuah *e-commerce* yang menarik dan dapat memberikan layanan informasi mengenai produk dan kemudahan bertransaksi kepada pelanggan pada toko Pizzata ?

### 1.3 BATASAN MASALAH

Agar dapat lebih fokus dan pembahasan tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka penulis membatasi masalah pada :

1. Analisa kebutuhan dan perancangan sistem menggunakan pendekatan berbasis objek dengan permodelan UML (*Unified Modelling Language*) seperti *Use case diagram*, *Class diagram*, dan *Activity diagram*.
2. Layanan yang ada pada aplikasi *E-commerce* ini yaitu pengolahan data transaksi penjualan, peringatan untuk mengetahui menipisnya ketersediaan Pizza, dapat berkomunikasi secara langsung pada pihak toko (*Live Chat*) dan pemesanan menu makanan dan minuman dengan menggunakan aplikasi android.
3. Pengembangan *E-commerce* ini dibuat dengan berbasis web dan android yang akan menampilkan informasi produk berupa gambar, harga, kategori, keterangan produk, serta cara melakukan transaksi pada toko Pizzata.
4. Jenis *E-commerce* yang digunakan adalah *Bussiness to Customer* (B2C).
5. Aplikasi *E-commerce* ini dikembangkan menggunakan PHP dan Database MySQL dengan editor aplikasi Dreamweaver CS5, Notepad++, dan Web Browser.
6. Perancangan aplikasi android menggunakan *Android Development tool* (ADT).

## **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah aplikasi *E-commerce* pada toko Pizzata secara online yang menyediakan semua informasi produk makanan dan minuman yang disediakan toko Pizzata.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari pengembangan *E-commerce* ini antara lain:

1. Memberikan kemudahan kepada pihak toko dalam meningkatkan penjualan dan memperluas wilayah pemasaran.
2. Memberikan kemudahan layanan informasi penjualan produk secara lengkap kepada semua orang secara online dengan cepat dan akurat.
3. Memberikan kemudahan konsumen dalam melakukan pembelian dan pemesanan.
4. Memberikan kemudahan komunikasi antara konsumen dan produsen.
5. Dengan adanya aplikasi yang berbasis android pada *E-commerce* ini, akan lebih efektif dan lebih efisien, mempermudah konsumen melihat informasi terbaru menu makanan dan minuman, dan mempermudah konsumen untuk memesan menu makanan dan minuman.

## **1.5 SISTEMATIKA PENULISAN**

Gambaran secara garis besar mengenai hal-hal yang akan dibahas dalam laporan kerja praktek ini sebagai berikut:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini dibahas tentang Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Pembatasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan dalam pembuatan laporan Perancangan *E-commerce* pada toko Pizzata.

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

Pada bab ini berisi tentang landasan teori yang mendasari pembahasan laporan secara khusus berisi definisi - definisi yang melandasi penelitian yang didapat dengan melakukan studi pustaka sebagai dasar dalam melakukan analisis dan perancangan.

### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab ini membahas tentang tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode yang digunakan dan alat bantu yang digunakan dalam pengembangan sistem.

### **BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini membahas analisa terhadap permasalahan dan perancangan aplikasi tempat penjualan Pizzata. Yang mana berisikan analisa sistem yang sedang berjalan, analisa kebutuhan informasi sistem yang ditawarkan, perancangan aplikasi, struktur

menu, keluaran sistem dan fungsi tombol yang terdapat dalam aplikasi tersebut.

#### **BAB V : IMPLEMENTASI PENGUJIAN**

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai implementasi dan pengujian hasil perancangan.

#### **BAB VI : PENUTUP**

Pada bab ini merupakan laporan penulis yang memuat suatu kesimpulan atas penelitian sebelumnya yang masih terdapat kekurangan sehingga di penelitian selanjutnya dapat diperbaiki dan dikembangkan lebih luas, serta saran-saran yang disampaikan berhubungan dengan hasil penelitian.