

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini dapat mengubah gaya hidup masyarakat, termasuk dalam hal perdagangan atau bisnis. Dengan berbasis teknologi informasi nilai bisnis diyakini akan semakin meningkat. *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.

Istana Furniture merupakan sebuah toko penjualan yang bergerak dibidang penjualan furniture seperti lemari baju, meja makan, ranjang, sofa, 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 sistem penjualan pada toko istana furniture masih dengan cara *konvensional* dimana pembeli yang ingin melakukan transaksi pembelian harus datang ke toko langsung sehingga pembeli membutuhkan biaya dan memakan waktu yang lama untuk membeli maupun sekedar ingin mengetahui tentang produk yang tersedia di toko. Selain itu biaya promosi yang sangat mahal karena berusaha menarik minat pembeli tentang produk-produk terbaru. Pada pengolahan data pembelian serta penjualan yang ada

pada toko dicatat pada buku besar, hal ini membuat kurang efisiennya pengolahan data pembelian dan penjualan yang merupakan bukti dari transaksi yang sudah dilakukan.

Cara seperti ini harus di minimalisir agar mempermudah konsumen dalam melakukan transaksi pembelian dan mendapatkan informasi terbaru tentang produk serta menghemat waktu pembelian tanpa harus datang langsung ke toko. Penjual dapat memberikan informasi berupa promo maupun diskon dengan mengupdate informasi produk terbaru yang ada pada website sehingga dapat mengurangi biaya promosi yang mahal, serta mengurangi resiko kehilangan data pembelian dan penjualan dengan menggunakan sistem yang terkomputerisasi hanya dengan mengakses situs website e-commerce toko Istana Furniture dimana saja dan kapan saja.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PERANCANGAN APLIKASI E-COMMERCE PADA TOKO ISTANA 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 Istana Furniture sebagai media penjualan online?”.

1.3 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah dalam merancang aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi e-commerce ini hanya fokus pada informasi produk dan transaksi penjualan online.
2. Tipe transaksi yang digunakan yaitu B2C(*Business To Consumer*).
3. Produk hanya dijual di wilayah Jambi
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. Merancang sebuah aplikasi e-commerce yang baik sebagai media penjualan online pada toko Istana Furniture.
2. Memberikan gambaran informasi berupa persediaan produk, informasi produk diskon maupun promo terbaru, informasi laporan penjualan dan pembelian yang terkomputerisasi.

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 istana 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.