

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Saat ini teknologi informasi sudah berkembang dengan pesat. Hal ini terbukti dengan telah digunakannya komputer dalam semua aspek kehidupan dan berbagai jenis usaha baik ekonomi, sosial, politik, pendidikan, agama, hiburan, dan periklanan. Seiring dengan perkembangan teknologi, semua informasi dapat dipublikasikan dengan sistem yang berbasis *website*. *Website* saat ini tidak hanya berupa halaman statis namun telah berkembang menjadi *website* dengan halaman yang dinamis dan interaktif. *Website* telah menjadi media untuk menyebarkan informasi. Dengan menggunakan *website*, semua informasi atau berita-berita dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Banyak perusahaan yang mulai menggunakan *website* sebagai salah satu alternatif strategi pemasaran produk melalui halaman *website*. Karena dapat menekan biaya pembuatan iklan.

Salah satu pengembangan dari *website* adalah *e-commerce* yang merupakan suatu sarana yang berguna untuk menghubungkan penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi jual beli melalui media internet. Konsumen dapat membeli sesuatu tanpa harus mendatangi toko yang bersangkutan, dan produk yang sudah dibeli akan dikirim ke alamat konsumen tersebut. Hal ini tentu membuat adanya suatu efisiensi waktu bagi para konsumen yang tidak memiliki banyak waktu luang

UD. Vespa Otomotif Jambi merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penjualan *spare part* dan aksesorisnya khususnya untuk motor vespa. Dalam penjualan UD. Vespa Otomotif Jambi masih menunggu datangnya pelanggan ke tempat atau melalui telepon sehingga omset dari penjualan susah meningkat dan jangkauan wilayah pemasaran sangat kecil cakupannya. Dan dalam promosi produk, perusahaan hanya menggunakan brosur yang dicetak setiap bulannya untuk disebarluaskan kepada pelanggan sehingga wilayah promosi sangat kecil dan promosi juga dilakukan dari mulut ke mulut yang menyebabkan informasi produk tidak tersampaikan dengan baik.

Oleh karena itu dibutuhkan solusi yaitu sistem *e-commerce* yang dapat mempromosikan produk yang dijual dengan mencakup seluruh wilayah Indonesia dan memberikan seluruh informasi yang dibutuhkan, serta pelanggan juga dapat memesan secara *online* tanpa harus datang ke tempat sehingga memudahkan pemesanan produk dan dapat meningkatkan omset penjualan dari perusahaan. Dan sistem juga memberikan kemudahan dalam pengiriman barang dengan memberikan nomor dan foto resi pengiriman sehingga pelanggan dapat mengecek status pengiriman barangnya.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk mengangkat topik tersebut menjadi skripsi yang berjudul **“Perancangan *E- Commerce* Sebagai Media Promosi dan Penjualan Produk pada UD. Vespa Otomotif Jambi”**.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang tersebut diatas, maka dapat dirumuskan bahwa permasalahan yang dihadapi oleh perusahaan adalah “Bagaimana menganalisis permasalahan promosi dan penjualan yang terjadi dan merancang *e-commerce* sebagai media promosi dan penjualan produk pada UD. Vespa Otomotif Jambi”.

1.3 PEMBATAAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar dari tema dan judul penelitian, maka penulis melakukan pembahasan yang lebih spesifik berdasarkan tema dan judul tersebut. Adapun batasan masalahnya mencakup :

1. Aplikasi yang dirancang membahas mengenai penjualan produk *spare part* dan aksesoris motor, juga membahas mengenai pengiriman produk dan konfirmasi pembayaran serta terdapat laporan penjualan yang dapat dicetak sesuai dengan kebutuhannya.
2. Aplikasi ini dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database MySQL*.
3. Pemodelan sistem yang akan dikembangkan menggunakan UML yang terdiri dari *usecase diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu :

1. Menganalisis sistem promosi dan penjualan yang sedang berjalan pada UD. Vespa Otomotif Jambi.
2. Merancang aplikasi *e-commerce* sebagai media promosi dan penjualan pada UD. Vespa Otomotif Jambi

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam melakukan penelitian ini yaitu :

1. Untuk membantu pihak perusahaan agar dapat mempromosikan produk yang akan ditawarkan kepada pelanggan dan meningkatkan omset penjualan dan juga membantu perusahaan dalam mengelola stok barang.
2. Memberikan referensi bagi peneliti selanjutnya yang sama pembahasannya mengenai sistem *e-commerce*.
3. Bagi masyarakat, memberikan kemudahan dalam mendapatkan informasi mengenai produk *spare part* dan aksesoris motor dan memudahkan dalam memesan produk yang diinginkan

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah dalam memahami penulisan laporan penelitian ini, maka penulis menyajikan sistematika penulisan penelitian ini sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab landasan teori ini terdiri dari konsep-konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka atau landasan yang digunakan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan berupa pengertian dasar, teori PHP dan alat bantu perancangan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab metodologi penelitian ini berisi mengenai parameter penelitian, metode penelitian yang digunakan, dan teknik pengumpulan data penelitian.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab analisis dan perancangan ini berisi mengenai profil perusahaan, analisis sistem yang telah ada, analisis perbandingan metode yang digunakan, analisis kebutuhan perangkat lunak, serta perancangan output, input, struktur data, struktur program, serta algoritma program.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Dalam bab implementasi dan pengujian ini berisi mengenai hasil dari implementasi perangkat lunak yang telah selesai, pengujian perangkat lunak dan memberikan rekomendasi berdasarkan hasil analisis yang ada.

BAB VI : PENUTUP

Dalam bab penutup ini terdiri atas kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian yang penulis lakukan.