

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, penerapan teknologi informasi sangat berkembang pesat di Indonesia melalui internet khususnya di bidang perekonomian dan bisnis. Penggunaan internet disebut sebagai penunjang utama di dalam memberikan kemudahan dan kelancaran proses perekonomian dan bisnis. Teknologi informasi berupa internet yang sedang marak di Indonesia yaitu sarana jual beli secara online yang biasa disebut *e-commerce*. *E-commerce* merupakan sebuah media berbasis *website* yang memerlukan akses internet (bersifat *online*) yang digunakan untuk berbelanja dan bertransaksi secara mudah dan cepat. *E-commerce* dijadikan media peluang bisnis yang efisien dikarenakan lebih praktis dan mudah digunakan (*user-interface*). Di dalam *e-commerce* sendiri sistem dapat menyimpan keseluruhan informasi secara aman dan rahasia sehingga tergolong nyaman bagi penggunaannya. Oleh karena itu, banyak perusahaan-perusahaan besar maupun menengah yang bergerak di bidang perdagangan menjadikan *e-commerce* sebagai media promosi produk serta dapat dengan mudah meningkatkan kualitas layanan dan menambah peluang calon konsumen yang lebih tinggi sehingga meningkatkan daya saing tersendiri.

CV Santana Sepeda Sejahtera merupakan sebuah usaha bisnis milik pribadi yang bergerak di bidang manufaktur perakitan yang mendistribusikan sepeda. Sejauh ini, produk CV Santana Sepeda Sejahtera belum dikenal luas oleh masyarakat dikarenakan perusahaan ini berdiri pada tanggal 31 Maret 2017. Selain itu, kekurangan lainnya juga sering terjadi seperti kesalahan dalam memproses data pencatatan (produk yang terjual atau produk yang dipesan lupa dicatat, dan pembuatan laporan yang mengalami kesulitan, sehingga memerlukan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikannya).

Oleh sebab itu, CV Santana Sepeda Sejahtera membutuhkan sarana promosi/periklanan seperti *e-commerce* untuk menunjang nilai *cyberpreneurship* agar dapat mengenalkan produknya kepada masyarakat secara mudah dengan

transaksi *online* serta sistem yang terkomputerisasi untuk kegiatan menyimpan atau memproses data atau proses *input* dan *ouput*.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis ingin merancang sebuah sistem informasi penjualan yang berbasis web berbentuk e-commerce dengan harapan agar perusahaan ini dapat meningkatkan peluang bisnis, daya saing dan mempermudah pengaplikasian segala kebutuhan. Dengan ini, penulis mengambil judul penelitian skripsi “**RANCANG BANGUN APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS WEB DALAM MENUNJANG CYBERPRENEURHIP PADA CV SANTANA SEPEDA SEJAHTERA.**”

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang yang telah dijelaskan, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian skripsi ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sistem informasi berbasis web yang baik dan memenuhi kebutuhan pengguna pada CV Santana Sepeda Sejahtera?
2. Bagaimana proses bisnis penjualan produk pada CV Santana Sepeda Sejahtera berbasis *e-commerce* yang akan dibuat?

1.3 Batasan Masalah

Adapun hal yang menjadi batasan-batasan masalah dalam pembahasan penelitian skripsi ini, antara lain :

1. Dalam penelitian ini, penulis hanya menerapkan 4 tahapan model *waterfall*, yaitu Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak, Desain atau Perancangan Sistem, Pembuatan Kode Program dan Pengujian Perangkat Lunak.
2. Sistem penjualan *online* ini membahas mengenai perancangan media pemasaran/promosi produk CV Santana Sepeda Sejahtera.
3. Penelitian ini melakukan analisa dan perancangan sistem informasi penjualan *online* pada CV Santana Sepeda Sejahtera.

4. Dalam penelitian dan sistem penjualan *online* yang dibuat penulis hanya membahas dan merancang sistem mengenai proses bisnis untuk pelanggan dari pendaftaran pelanggan, kemudian *login*, setelah itu melihat produk, lalu membuat pesanan dan melakukan pembayaran secara manual tetapi dengan media perantara antara admin dengan pelanggan melalui web (dikonfirmasi oleh admin) sedangkan untuk admin terdiri dari proses pendaftaran admin, kemudian *login*, lalu menginput data produk dan hanya mencetak output atau keluaran berupa daftar pesanan yang dibuat oleh pelanggan. Sistem informasi penjualan *online* pada CV Santana Sepeda Sejahtera yang berbasis web ini dirancang dengan perangkat lunak seperti: *Adobe Photoshop, Sublime Text, Bootstrap Template, Xampp, Database PhpMyAdmin dan Bahasa Pemrograman : PHP.*

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Sebagai penulis dari laporan ini, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan yaitu ingin mempermudah CV Santana Sepeda Sejahtera di dalam mempromosikan produknya dan mempermudah pengaplikasian segala kebutuhan melalui web berbentuk *e-commerce* secara *online*.

Dengan adanya penelitian skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perusahaan sebagai berikut:

1. Menyimpan dan menampilkan data penting seperti data admin, data pelanggan, data produk, data transaksi dan laporan penjualan.
2. Memberikan data transaksi dan laporan penjualan yang dibutuhkan.
3. Mengenalkan dan menginput produk-produk terbaru ke dalam web *e-commerce*.
4. Memahami dan menerapkan *e-commerce* dalam peluang bisnis.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan merupakan gambaran keseluruhan dari kerangka penyusunan sebuah laporan secara rinci dan terukur dengan tujuan untuk memudahkan penulis di dalam menyusun laporan secara alur dari awal

penyusunan sampai dengan selesai. Dalam penyusunan skripsi ini terdapat sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini, membahas mengenai topik utama penelitian seperti latar belakang yang menjadi gambaran penelitian, perumusan masalah yang menjadi bahasan dalam penelitian, batasan masalah sebagai ruang lingkup dalam penelitian, tujuan dan manfaat dari penelitian yang dilakukan serta sistematika penulisan yang menjadi kerangka atau panduan penyusunan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini, menjelaskan mengenai teori-teori dasar yang menjadi bagian dari rancang bangun sebuah aplikasi *e-commerce* berbasis web pada perusahaan dimana terdapat referensi maupun kutipan dari buku, jurnal dan sumber referensi lainnya yang mendukung penyusunan skripsi.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini, menjelaskan tentang metodologi penelitian untuk sistem informasi yang akan dirancang serta tahapan model *waterfall* sebagai pengembangan perangkat lunak, metode berorientasi objek dalam pengembangan perangkat lunak, dan *UML (Unified Modelling Language)* sebagai alat bantu pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian skripsi.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini, menjelaskan tentang analisis masalah sistem yang berjalan, analisis hasil solusi, analisis kebutuhan sistem usulan, analisis sistem, perancangan aplikasi *e-commerce* berbasis web dan pengujian aplikasi.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini, merupakan bagian penutup dari penelitian skripsi yaitu menjelaskan tentang kesimpulan dan saran dari penelitian guna penyempurnaan ke depan yang lebih baik.