

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

*Raja Digital Store* adalah sebuah toko yang bergerak dibidang penjualan produk digital yang telah beroperasi dalam beberapa tahun terakhir. *Raja Digital Store* ini menawarkan berbagai macam produk digital seperti *e-book*, *software*, aplikasi premium, dan lain sebagainya. Dalam era digital yang semakin maju seperti sekarang ini, banyak orang yang memilih membeli produk digital karena lebih praktis dan mudah diakses kapan saja dan di mana saja. Namun, saat ini proses transaksi di *Raja Digital Store* masih menggunakan sistem manual, di mana pelanggan harus menghubungi secara langsung melalui telepon atau pesan teks untuk memesan produk yang mereka inginkan.

Sistem transaksi manual yang digunakan oleh *Raja Digital Store* menghadapi beberapa masalah yang perlu diatasi. Salah satu masalahnya adalah kurangnya efisiensi dalam proses transaksi karena memakan banyak waktu dan tenaga. Hal ini dapat menghambat pertumbuhan bisnis dan membatasi jumlah transaksi yang dapat dilakukan. Selain itu, terdapat resiko kesalahan yang dapat terjadi saat mencatat pesanan dan melakukan pembayaran, mengakibatkan kekeliruan dalam pengiriman produk atau kesalahan dalam proses pembayaran.

Untuk mengatasi masalah ini, *Raja Digital Store* berencana untuk membuat sebuah *website* yang dirancang untuk menjual produk digital agar lebih efisien dan praktis. *Website* ini akan menyediakan formulir pemesanan produk yang mudah diakses oleh pelanggan. Selain itu, untuk mempermudah proses pembayaran, sistem pembayaran akan diarahkan ke aplikasi *WhatsApp* yang populer saat ini. Pelanggan akan diarahkan ke halaman pembayaran yang terintegrasi dengan *WhatsApp*, di mana mereka dapat mengonfirmasi pesanan dan melakukan pembayaran dengan lebih cepat dan mudah.

Dengan adanya *website* ini, *Raja Digital Store* dapat meningkatkan efisiensi dalam proses transaksi. Pelanggan tidak perlu menunggu lama untuk mendapatkan respons dan konfirmasi pesanan mereka. Selain itu, sistem pembayaran yang

terarah ke *WhatsApp* akan mengurangi risiko kesalahan manusia dan mempercepat proses pembayaran. Hal ini akan memperluas keterjangkauan pelanggan dan meningkatkan kepuasan mereka dalam berbelanja produk digital di *Raja Digital Store*.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis mengambil sebuah topik penelitian skripsi yang berjudul “*PERANCANGAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PRODUK DIGITAL BERBASIS WEB PADA TOKO RAJA DIGITAL STORE PANGKALPINANG DENGAN MODEL RAD*”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bedasarkan latar belakang dan solusi yang diusulan, rumusan masalah yang muncul adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sebuah *website* khusus yang dapat memudahkan pelanggan dalam melakukan transaksi?
2. Bagaimana meningkatkan efisiensi proses transaksi di *Raja Digital Store*?
3. Bagaimana mengurangi resiko kesalahan manusia dalam pencatatan pesanan dan pembayaran?
4. Bagaimana meningkatkan keterjangkauan pelanggan dan memperluas jangkauan pasar?
5. Bagaimana mengimplementasikan sistem pembayaran yang terarah ke *WhatsApp* melalui *website*?

## **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penyelesaian masalah ini, beberapa batasan yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut :

1. Fokus pada penjualan produk digital di *Raja Digital Store*, tidak mencakup penjualan produk fisik.
2. *Website* hanya akan menyediakan sistem pembayaran terarah ke *WhatsApp* , tidak mencakup integrasi dengan sistem pembayaran *online* lainnya.
3. Pengiriman roduk hanya dilakukan secara digital, tidak melibatkan pengiriman fisik atau pengiriman CD/DVD.

## **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat sistem informasi penjualan dari yang manual menjadi terkomputerisasi.
2. Meningkatkan efisiensi dan produktivitas dalam proses transaksi, sehingga dapat meningkatkan jumlah pesanan yang dapat di proses oleh *Raja Digital Store*.
3. Mengurangi resiko kesalahan manusia dalam pencatatan pesanan dan pembayaran, sehingga meningkatkan keakuratan dan kualitas layanan yang diberikan kepada pelanggan.
4. Memperluas jangkauan pasar dengan meningkatkan keterjangkauan pelanggan melalui adanya *platform online* yang dapat diakses kapan saja dan dari mana saja.
5. Menyediakan kemudahan bagi pelanggan dengan menyediakan sistem pembayaran terarah ke *WhatsApp* .

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan pengalaman belanja yang lebih baik dengan menyediakan informasi produk yang lengkap dan transparan melalui *website*.
2. Meningkatkan kepuasan pelanggan dengan memudahkan akses dan pembayaran melalui sistem pembayaran yang diarahkan ke *WhatsApp* .
3. Mengurangi biaya operasional dengan mengurangi resiko kesalahan saat mencatat pesanan dan pembayaran, serta meningkatkan efisiensi penggunaan sumber daya.

## **1.5 Sistematika Penelitian**

Sistematika penelitian skripsi ini terdiri dari 5(lima) bab sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

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

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini membahas tentang landasan teori yang diambil dan digunakan dalam melakukan penelitian sekaligus penelitian terdahulu yang berhubungan dengan pembuatan sistem informasi penjualan produk digital berbasis *web* pada Toko *Raja Digital Store*.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini menjelaskan model pengembangan sistem dan tools/alat bantu pengembangan sistem yang digunakan untuk penelitian.

### **BAB IV PEMBAHASAN**

Pada bab ini membahas tentang profil tempat riset, tugas dan wewenang di setiap bagaian, tinjauan umum yang disertai struktur organisasi , tugas dan wewenang, analisa sistem, rancangan sistem serta rancangan antar muka.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian terakhir dari bab-bab yang ada, dimana bab ini menguraikan kesimpulan yang merupakan hasil penulisan skripsi dan juga saran-saran dari penulis untuk meningkatkan kemampuan sistem dalam pengembangannya.