

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Penggunaan teknologi sangat memberikan manfaat yang besar terhadap dunia bisnis. Perusahaan yang menggunakan teknologi merupakan perusahaan yang mampu bersaing dalam kompetisi. Salah satu teknologi yang dapat meningkatkan persaingan bisnis adalah penggunaan *electronic commerce (e-commerce)*, dimana *e-commerce* digunakan untuk memasarkan berbagai macam produk maupun jasa baik dalam bentuk fisik maupun digital.

Saat ini strategi yang baik sangat diperlukan dalam memasarkan produk. *E-commerce* sangat tepat digunakan dalam memasarkan produk – produk yang dijual oleh suatu toko. *E-commerce* dapat memudahkan transaksi antara penjual dan pembeli yang berbeda tempat serta pembeli dapat mengetahui info produk seperti harga, model, warna, dan info produk lainnya dengan mudah. Perkembangan *e-commerce* sangat cepat meningkat di Indonesia, hal tersebut mengharuskan semua pelaku usaha untuk dapat beradaptasi dengan menjual produknya secara online. Teknologi yang semakin maju dapat mempermudah proses bisnis suatu usaha [1].

CV. TALENTA NUSA TRIKARYA adalah salah satu *pioneer* desain interior di Bangka. Berdiri pada tahun 2016, Talenta interior menawarkan jasa desain *interior* sekaligus pembuatan Furniture seperti *kitchenset*, tempat tidur, meja, backdrop tv, partisi, dan lain-lain. Penulis memilih melakukan penelitian di Talenta Interior dengan alasan karena Talenta Interior merupakan perusahaan yang sudah paten secara legalitas atau sudah terdaftar dan terjamin profesionalitasnya dalam bekerja. lalu memiliki prospek dalam bidang Interior di Bangka. Talenta interior dulu hingga saat ini memasarkan produknya dengan cara membagikan brosur atau mengupload gambar produk ke sosial media. Untuk layanan pemesanan online hanya dilakukan dengan menggunakan Aplikasi *chatting* seperti *whatsapp*, dimana untuk saat ini kurang efektif, *admin* harus mebalas satu perasatu *chatting* konsumen, dan jikalau konsumen meminta contoh produk *admin* harus

mengirim satu per satu gambar.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis menyajikan sebuah penelitian dimana penelitian ini merancang dan membangun sebuah aplikasi *E-Commerce* untuk CV. Talenta Nusa Trikarya. Penggunaan *E-Commerce* dalam desain interior telah menarik minat banyak pihak karena dapat melihat macam-macam model atau desain tanpa harus ke gallery atau kantor. Selain itu, E-Commerce juga cocok untuk penjualan furniture secara daring. Sehingga implementasi aplikasi ini dapat memudahkan admin dalam melakukan transaksi secara *online*, menyediakan katalog desain, serta informasi perusahaan. Aplikasi ini juga bisa di akses untuk *public* yang bertujuan agar konsumen bisa menyesuaikan kebutuhan interiornya dan transaksi yang lebih mudah.

Adapun penelitian terdahulu tentang aplikasi *e-commerce* seperti penelitian yang dilakukan oleh Endah Rika Prifina, Evri Ekadiansyah pada tahun 2022 mengenai E-Commerce pada CV. Tino Meubel Berbasis Web dan Android[2], penelitian yang dilakukan oleh Bambang Dwi Hartono pada tahun 2019 mengenai Penerapan aplikasi Marketplace Furniture Berbasis Android sebagai media informasi progress order bagi pemesanan[3], penelitian Adam Surya Wijaya, Johannes Fernandes Andry pada tahun 2021 mengenai Perancangan Aplikasi E-Commerce Berbasis Android Pada Ud Hoky Celluler Shop[4].

Sesuai dengan permasalahan dan kondisi yang ada saat ini, maka dibuatlah sebuah aplikasi dengan judul Aplikasi E-Commerce Berbasis Android di CV. Talenta Nusa Trikarya.

1.2. Rumusan Masalah

Di bawah ini adalah rumusan masalah dibalik permasalahan diatas, yaitu:

1. Bagaimana cara order furniture di Talenta Interior secara daring?
2. Bagaimana membangun aplikasi *e-commerce* berbasis Android pada CV. Talenta Nusa Trikarya?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan aplikasi ini meliputi *public* dan *Admin* perusahaan.
2. Aplikasi ini tidak bisa menambahkan produk jualan secara langsung.
3. Aplikasi ini belum mempunyai fitur cetak laporan atau *generate* PDF
4. Aplikasi ini belum mempunyai fitur lupa password
5. Aplikasi bertujuan untuk memasarkan produk lebih luas sekaligus proses transaksi secara daring atau online.
6. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Prototype*.
7. Menggunakan *database* *MYSQL*.
8. Minimal versi Android 11

1.4. Tujuan Penelitian

Beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mampu membangun Aplikasi penjualan berbasis Android.
2. CV. Talenta Nusa Trikarya dapat mengimplementasikan aplikasi penjualan tersebut.
3. Memberikan kemudahan dalam memasarkan produk dan transaksi secara daring atau *online*.

1.5. Manfaat Penelitian

Adanya sistem aplikasi *E-Commerce* ini dimaksudkan untuk memudahkan Admin Talenta interior menyediakan katalog desain dan mengelola transaksi.

1.6. Sistematika Penulisan

Klasifikasi tersebut disusun untuk memberikan gambaran tentang penelitian yang dilakukan. Sistem penulisan skripsi adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan berbagai konsep teori dasar yang terkait dengan topik penelitian saat ini untuk membantu menganalisis masalah penelitian sebelumnya.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas tentang metode penelitian yang digunakan saat membangun aplikasi manajemen aset berbasis Android.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini, latar belakang organisasi, struktur organisasi serta peran dan wewenangnya, sistem yang sedang berjalan, analisis hasil solusi, analisis kebutuhan sistem yang diusulkan, analisis sistem, desain sistem, hasil dan pengujian dibahas secara rinci.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran berdasarkan penelitian ini dan dikomunikasikan kepada para pemangku kepentingan.