

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Toko Ajun elektronik merupakan toko yang menjual elektronik kebutuhan rumah tangga, toko ini berdiri pada tanggal 23 Januari 2017, toko ini berawal dari usaha toko kecil menengah yang berada di desa Kelapa kecamatan kelapa Bangka Barat, Ajun elektronik berasal dari nama pemilik toko itu sendiri. Toko ini dulunya masih bermula menyewa ruko-ruko di pinggiran jalan kelapa Bangka Barat, seiring berjalannya waktu toko ini mulai berkembang dan akhirnya membuat tempat miliknya sendiri. Toko ini masih memakai sistem konvensional yaitu kalau ada pembeli yang ingin membeli barang yang diinginkan, pembeli harus datang membeli dan mendatangi toko ini, kondisi ini membuat pemasaran dan penjualan terambat oleh jarak dan waktu. Selain itu, promosi pada Toko Arjun elektronik belum sepenuhnya dilaksanakan dengan baik karena hanya dilakukan dengan menginformasikan langsung kepada pembeli yang datang ke toko. Sehingga menyebabkan konsumen yang berada ditempat yang jauh kesulitan dalam informasi stok dan informasi disko dari barang yang disediakan. Toko Ajun elektronik dalam pembuatan laporan rekapitulasi (ringkasan) penjualan masih menggunakan cara manual dan belum terperinci dengan baik. Untuk memecahkan masalah ini maka, diperlukan suatu sistem perdagangan online atau lebih dikenal dengan istilah *E-commerce*.

E-commerce didefinisikan sebagai aktivitas pengguna teknologi informasi dan komunikasi pengolahan digital dalam melakukan transaksi bisnis untuk menciptakan, mengubah, dan mendefinisikan kembali hubungan anatara penjual dan pembeli. Dan dapat diartikan juga sebagai aktivitas transaksi jual beli barang, servis atau transmisi dana atau data dengan menggunakan elektronik yang terhubung dengan *internet*. Konsumen dapat membeli barang tanpa harus datang

langsung ke toko karena dengan *E-commerce* konsumen dapat melakukan pembelian kapan saja dan dimana saja.

Berdasarkan pemaparan diatas maka saya akan membangun suatu aplikasi yang dapat memberikan solusi permasalahan yang dihadapi, maka solusi dari yang akan saya usulkan yang berjudul “Opitimasi *E-commerce* Pada Toko Ajun Elektronik Kelapa Bangka Barat” ini diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah yang selama ini dialami.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah yang diteliti meliputi hal sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat pelanggan memperoleh informasi produk-produk yang ditawarkan oleh Toko Ajun elektronik?
2. Bagaimana cara mempermudah pemilik toko dalam mengelolah data transaksi dan barang elektronik?
3. Bagaimana mempermudah pelanggan yang ingin bertransaksi diluar waktu dan tempat penjualan?

1.3 Batasan Masalah

Untuk mengatasi masalah supaya tidak meluas maka perlu dibatasi masalahnya agar lebih terarah dan sesuai dengan yang diharapkan. Adapun batasan masalah dari pembangunan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Jenis *E-commerce* yang digunakan adalah *business to consumer*(B2C).
2. Informasi yang disajikan hanya meliputi pemesanan, penjualan, dan informasi produk.
3. Perancangan ini diharapkan dapat menjelaskan fungsinya untuk memperluas penjualan barang elektronik guna meningkatkan penjualan yang optimal.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan :

1. Terbentuknya web E-commerce sebagai sarana mempromosikan produk secara digital.
2. Terbentuknya layanan yang efektif dan efisien kepada konsumen tanpa terhambat jarak dan waktu.
3. Mempermudah calon konsumen untuk melakukan pembelian dan pembayaran tanpa terhambat jarak dan waktu.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat :

1. Bagi Peneliti
Sebagai syarat menyelesaikan pendidikan juga untuk menambah ilmu pengetahuan dan membandingkan teori yang diperoleh selama perkuliahan.
2. Bagi Pihak Usaha
Dapat menjadi bahan evaluasi bagi usaha bahwa dengan *e-commerce* dapat meningkatkan dan memperluas area transaksi jual beli tanpa ada keterbatasan waktu dan tempat.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini terdapat sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi definisi *e-commerce*, jenis-jenis *e-commerce*, metodologi Metodologi FAST (*Framework for the Application of Systems Thinking*), pengembangan sistem *website*, *tools* pengembangan sistem, perancangan basis data.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Model pengembangan perangkat lunak, pengembang sistem *website*, metode penelitian, *tools* pengembangan sistem, perancang basis data.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisikan uraian mengenai hasil analisis yang meliputi sejarah organisasi, struktur organisasi, tugas dan wewenang, analisa proses bisnis, *activity diagram*, analisa keluaran dan Masukan, analisa kebutuhan, identifikasi kebutuhan, *usecase diagram*, deskripsi *usecase*, ERD, transformasi dari ERD ke LRS, LRS, table, spesifikasi basis data, *class diagram*, *deployment diagram*, *sequence diagram*, racangan layar dan tampilan layar.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dari apa yang akan dibuat serta saran yang diharapkan penulis agar laporan dapat lebih baik lagi dimasa yang akan datang

