

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Arti bisnis berbasis web adalah situs yang digunakan untuk pertukaran transaksi, ada juga kepentingan lain, yaitu perdagangan informasi elektronik. juga interaksi bisnis yang dapat membantu menghubungkan organisasi, klien dan juga area lokal atau pertemuan melalui pertukaran elektronik, yang juga mengelola pertukaran elektronik barang dagangan, administrasi, dan data.

Family Vaporshop adalah sebuah toko rokok elektrik yang biasa dikenal dengan sebutan vape, mengapa disebut rokok elektrik karena pembakaran rokoknya tersebut tidak menggunakan api melainkan menggunakan panas yang dihasilkan oleh aliran Tenaga berasal dari baterai di dalam rokok elektrik. Toko Family Vaporshop menjual aksesoris embel-embel yang berhubungan dengan rokok elektrik, seperti kapas, kawat, baterai vape dan menjual cairan atau cairan untuk membumbui e-rokok dan juga mod. Kisaran harga cairan di toko Family Vaporshop cukup masuk akal dan tidak jauh berbeda dengan toko lain.

Media promosi atau pemasaran pada toko ini yaitu melalui media sosial instagram yang hanya melakukan promosi saja atau hanya dijadikan katalog untuk pembeli agar dapat melihat dan memilih sebelum pembelian, Pembeli tidak dapat melakukan pemesanan melalui web Instagram entertainment Jadi pembeli dapat datang ke toko Vaporshop untuk melakukan pembelian, namun bagi pembeli yang sudah mengetahui atau yang pernah membeli di biasanya akan menghubungi penjual via telepon lalu melakukan pemesanan, kemudian penjual akan mengirimkan pesanan kepada pembeli.

Dealer juga mengadakan pertemuan dan diskusi antar pedagang dan pelanggan rokok elektrik, pertemuan dan diskusi ini digunakan sebagai media

informasi untuk kegiatan yang akan dilakukan oleh masing-masing penjual rokok elektrik. Dengan begitu transaksi jual beli toko Family Vaporshop harus dilakukan melalui telepon dan selanjutnya datang langsung ke toko tersebut. Membuat laporan keuangan atas barang dagangan masih belum diperbarui dan disimpan secara alami karena penjual memindahkan data yang ditulis ke Microsoft Succeed, sehingga data tersebut tidak disimpan secara otomatis setelah pertukaran terjadi.

Jadi bisa dikatakan bahwa biaya dan gaji menjadi kurang terkontrol. Dengan adanya peran bisnis Online, dipercaya dapat membantu kerja sama bursa dan board di toko-toko Family Vaporshop dan selanjutnya meningkatkan kemajuan toko sehingga pemasaran menjadi lebih luas. Maka dari itu peneliti merancang dan mengembangkan website berbasis E-commerce sebagai salah satu solusi atas permasalahan pada toko Family Vaporshop.

Dari masalah – masalah yang telah diuraikan diatas, peneliti akan melakukan penelitian dengan menggunakan metode pendekatan sistem E-commerce. Dengan metode ini akan dilakukan pendekatan dengan mendefinisikan sistem menjadi kumpulan objek sehingga akan memudahkan dalam pembangunan sistem. Sedangkan untuk model pengembangan sistem, peneliti akan menggunakan model *FAST* yang dinilai cocok karena telah mengikuti *Systems Development Life Cycle (SDLC)* dalam tiap tahapannya.

Berdasarkan latar belakang belakang diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Peningkatan Daya Saingan Toko Vape Family Vaporshop Pangkalpinang Melalui Implementansi E-commerce”**

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Kesulitan pembeli yang harus datang langsung ketoko di karenakan jauh dari rumah pembeli
2. Apakah terdapat pengaruh harga terhadap pembelian?
3. Apakah terdapat pengaruh distribusi terhadap keputusan pembelian?
4. Media pemesanan yang digunakan saat ini Instagram, namun Instagram hanya dijadikan sebagai katalog.

1.3 Batasan Masalah

Adapun hal-hal yang menjadi Batasan masalah dalam pembahasan penelitian skripsi ini :

1. Dapat membatasi penelitian pada pengalaman pengguna dalam berbelanja vape secara online. Meliputi proses pembelian, kepuasan pelanggan, masalah pengiriman, dan kualitas produk
2. Item yang dijual adalah item yang muncul di daftar situs
3. Fokus pada analisis platform e-commerce tertentu yang menyediakan produk vape dan perbandingannya, termasuk fitur, kebijakan, dan pengalaman pengguna di masing-masing platform
4. Sistem Informasi e-commerce tidak menerima hutang dalam bentuk apapun
5. Pada sistem penjualan tidak menerima retur apabila barang yang sudah dibeli rusak ditangan konsumen
6. Refund barang tidak bias dilakukan begitu saja, harus ada alasan yang tepat dan jelas

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penulis membuat tujuan antara lain sebagai berikut adalah

1. Tujuan penelitian dapat berfokus untuk menganalisis perilaku pembeli dalam e-commerce vape, seperti preferensi produk, faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan pembelian, dan kecenderungan konsumen dalam berbelanja vape secara online
2. Dapat Memperluas penjualan dan mempercepat pemesanan dalam pelayanan jarak jauh
3. Sebagai media promosi bagi toko Family vaporshop di kalangan penggunaan internet
4. Tujuan penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efisiensi distribusi produk vape melalui e-commerce dan perbandingannya dengan distribusi melalui saluran penjualan konvensional
5. Kemudahan konsumen untuk belanja di media sosial

1.4.2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat bagi konsumen dan Pemilik Usaha. Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Konsumen
 - a. Mempermudah Konsumen dalam proses pembelian vape secara *delivery order* menggunakan sistem informasi *e-commerce* secara online
 - b. Proses pembelian konsumen tidak harus datang ketoko, cukup membuat pesanan dari sistem informasi e-commerce, menunggu produk yang di kirim oleh kurir.
 - c. Membuat pesan dapat di lakukan kapan saja selama persediaan di etalase toko masih ada
2. Pemilik usaha
 - a. Sebagai media promosi dalam penjualan rokok elektrik (vape)
 - b. Memberikan kemudahan terhadap transaksi penjualan.
 - c. Menjadi sumber keuntungan (*Income*) maupun *omzet* dari penjualan secara online selain penjualan langsung dari to

1.5 Sistematika Penulisan

Penulis akan membahas tentang sistematika penyusunan laporan skripsi ini sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini akan mengkaji landasan, definisi masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penyusunan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bagian ini penulis akan memahami hipotesis yang akan digunakan sebagai pembantu yang akan membidik penyelidikan dan rencana aplikasi bisnis berbasis web sebagai media untuk penawaran dan pajangan di toko Family Vaphorshop dan ada bagian dari buku, Sumber perangkat/pemrograman yang digunakan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bagian ini memuat pendekatan yang digunakan pencipta, serta model yang dibuat dan langkah-langkah yang terkait dengan eksplorasi yang digunakan.

BAB IV PEMBAHASAN

Bagian ini berisi rencana bisnis berbasis web, penyelidikan proses bisnis, kerangka kerja berjalan, pemeriksaan info dan hasil, pemeriksaan kerangka kerja yang diusulkan, penggambaran kasus penggunaan, investigasi kerangka kerja, rencana kerangka kerja. Grafik pergerakan, garis besar susunan, ERD (Entity Relationship Diagram), perubahan ERD ke LRS, tabel dan penentuan informasi.

BAB V PENUTUP

Bagian ini adalah tentang akhir dan ide yang benar-benar diharapkan oleh pencipta sehingga skripsi ini menjadi hebat dan bermanfaat