

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada era ini, perkembangan teknologi informasi sudah sangat maju sehingga informasi menjadi sumber daya yang mudah untuk diakses, terutama dengan pemanfaatan *internet*. *Internet* adalah sistem global yang menghubungkan jaringan komputer di seluruh dunia. Selain itu, *internet* juga berfungsi sebagai alat untuk mencari informasi yang dibutuhkan serta memfasilitasi komunikasi bagi masyarakat umum. . Banyak aplikasi telah dirancang dan diimplementasikan menggunakan *internet*, termasuk *World Wide Web*, *E-Mail*, *Newsgroup*, distribusi informasi audio dan video, *game*, transfer *file*, dan *login* jarak jauh ke komputer yang jauh. Salah satu tujuan dari *Internet* adalah untuk mendukung berbagai aplikasi baru dari waktu ke waktu. (Clark, 2018). *Internet* memungkinkan pengembangan bisnis, terutama penjualan produk secara online. Penjualan ini dimungkinkan karena di dunia online saat ini terdapat layanan website yang dapat menawarkan layanan belanja atau bisnis online. *Internet* juga telah berkembang menjadi infrastruktur komunikasi yang relatif murah dan dapat diterima secara luas di masyarakat, menunjukkan keuntungan penggunaan *internet* sebagai alat penunjang bisnis. Hal ini disebut sebagai dengan istilah *Electronic Commerce (E-Commerce)*.

*E-Commerce* dapat dikenal sebagai aktivitas jual-beli barang atau jasa antara perusahaan, pelanggan, dan sebagainya melalui transaksi elektronik yang dilakukan secara *online* menggunakan *Internet* atau jaringan komputer lainnya. (OECD, 2019). Saat ini, *e-commerce* menjadi sebuah pilihan bisnis menarik yang menawarkan berbagai keuntungan bagi semua pihak yang terlibat. *E-commerce* memungkinkan penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi tanpa harus bertemu secara langsung, namun tetap memberikan banyak manfaat dalam proses transaksi tersebut. *E-Commerce* memungkinkan berbisnis dengan cepat, tanpa proses yang rumit, di mana pembeli hanya perlu mengikuti ketentuan--ketentuan yang dibutuhkan oleh

penjual. Setelah memenuhi syarat-syarat yang ditentukan, pembeli dapat memilih produk yang ditawarkan oleh penjual dan melanjutkan transaksi. Setelah itu, pembeli hanya perlu menunggu produk yang telah dipesan tiba di alamat yang telah diindikasikan sebelumnya saat melakukan pemesanan. *E-commerce* memiliki ruang lingkup yang luas, tidak hanya mencakup transaksi jual-beli barang, tetapi juga melibatkan layanan pelanggan, kolaborasi dengan mitra bisnis, serta bisnis online antara organisasi. (Saputra, Ishak, & Setiaji, 2019)

Envy Bali Clothing adalah perusahaan yang berfokus pada penjualan pakaian. Dalam usahanya untuk memperluas bisnisnya, saat ini Envy Bali Clothing menggunakan media sosial sebagai *platform* untuk mempromosikan dan menjual produknya. Meskipun bukan praktik yang buruk, namun metode ini terbukti kurang efektif dalam menyampaikan informasi dan memfasilitasi proses transaksi. Media sosial yang digunakan oleh Envy Bali Clothing hanya sebatas menampilkan gambar produk dan deskripsi singkat produk, sehingga memaksa konsumen atau calon pembeli menggunakan fitur chat pribadi dari media sosial untuk meminta informasi lebih detail mengenai produk yang diinginkan. Masalah lain dengan menggunakan media sosial sebagai media penjualan adalah perlu melakukan pendataan dari setiap transaksi. Selain itu, media sosial yang digunakan tidak dapat menampilkan kategori produk secara terstruktur dan stok produk selalu ditanya oleh calon pembeli serta pendataan yang dilakukan secara manual lebih berisiko terjadi kesalahan dan memakan waktu.

Dalam penelitian ini, akan dibahas mengenai perancangan aplikasi E-Commerce berbasis website menggunakan metode *Object-Oriented Analysis and Design* (OOAD) serta *Unified Modeling Language* (UML) sebagai alatnya. Aplikasi ini akan dikembangkan dengan menggunakan framework Codeigniter, dengan tujuan untuk menciptakan sebuah aplikasi *e-commerce* yang khusus dirancang untuk toko Envy Bali Clothing sebagai media penjualan online sehingga dapat melakukan penjualan produknya secara *online*, mempermudah pembeli di luar daerah untuk melakukan pembelian produk dengan menampilkan informasi lengkap mengenai produk

yang tersedia dan susunan kategori produk yang terstruktur, memperluas media promosi, dan memudahkan pihak Envy Bali Clothing dalam melakukan pembuatan laporan tanpa harus melakukan pendataan dari masing-masing transaksi secara manual. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini akan digunakan sebagai bahan untuk tugas akhir dengan judul yang akan ditentukan, yaitu **“PERANCANGAN APLIKASI E-COMMERCE SEBAGAI MEDIA PENJUALAN PADA TOKO ENVY BALI CLOTHING”**

## 1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, berikut ini adalah identifikasi masalah yang diidentifikasi.:

1. Pembeli di luar daerah masih perlu melakukan banyak tahap untuk melakukan proses transaksi.
2. Pihak toko Envy Bali Clothing masih perlu melakukan pendataan setiap ada transaksi yang dilakukan lewat sosial media.
3. Informasi produk yang disediakan untuk pembeli di luar daerah tidak terlalu lengkap karena keterbatasan fitur sosial media yang digunakan.

Berikut adalah beberapa rumusan masalah yang dapat diajukan berdasarkan latar belakang tersebut.:

1. Bagaimana cara untuk merancang aplikasi *e-commerce* sebagai media penjualan pada toko Envy Bali Clothing?

## 1.3 Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

### 1.3.1 Ruang Lingkup

Penelitian ini akan difokuskan pada perancangan aplikasi *e-commerce* berbasis website untuk Envy Bali Clothing. Aplikasi ini menggunakan framework Codeigniter dengan bahasa pemrograman PHP sebagai dasarnya, dan MySQL sebagai database. Selain itu,

aplikasi ini akan didukung dengan penggunaan CSS, Bootstrap, dan penerapan metodologi OOAD dan UML sebagai alat pemodelan visual.

### **1.3.2 Batasan Masalah**

Penelitian ini akan difokuskan pada pengembangan aplikasi *e-commerce* khusus untuk toko Envy Bali Clothing yang dapat mempermudah proses transaksi online bagi pembeli, memperluas media promosi, serta memudahkan Envy Bali Clothing dalam pembuatan laporan. Perancangan aplikasi ini direncanakan akan selesai dalam waktu 4 bulan.

## **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

### **1.4.1 Maksud Penelitian**

Penelitian ini bermaksud untuk menghasilkan aplikasi *e-commerce* untuk toko Envy Bali Clothing agar dapat mempermudah pembeli melakukan transaksi secara *online* dan mempermudah pendataan transaksi *online* serta dapat menyediakan informasi produk yang lengkap untuk pembeli *online*.

### **1.4.2 Tujuan Penelitian**

Berikut merupakan tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Menghasilkan aplikasi *e-commerce* untuk toko Envy Bali Clothing yang dapat mempermudah transaksi secara *online*.
2. Menghasilkan aplikasi *e-commerce* untuk toko Envy Bali Clothing yang dapat mempermudah pendataan transaksi online.
3. Menghasilkan aplikasi *e-commerce* untuk toko Envy Bali Clothing yang menyediakan informasi lengkap untuk pengunjung.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan perancangan yang dibuat, maka akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Toko Envy Bali

Aplikasi *E-Commerce* ini dapat membantu mempermudah pembelinya dalam melakukan transaksi *online*, mempermudah melakukan pendataan dari transaksi online dan menyediakan informasi yang lebih lengkap untuk pembeli onlinenya.

2. Bagi Penulis

Bagi penulis sendiri merupakan suatu keuntungan untuk dapat mengembangkan dan mengimplementasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan. Kemudian penulis mendapatkan pengalaman dari penelitian yang dilakukan.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Pada penelitian ini, terdapat 5 bab yang digunakan dalam sistematika penulisannya, yaitu sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini terdapat latar belakang permasalahan yang menjadi fokus penelitian, identifikasi dan perumusan masalah, cakupan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta tata cara penulisan yang akan digunakan.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini menguraikan secara sistematis tentang fakta-fakta dan teori yang digunakan sebagai pendukung latar belakang masalah, termasuk teori penelitian yang menjadi dasar dalam penelitian ini.

#### **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab ini, akan dibahas mengenai objek penelitian yang menjadi fokus, dilakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan, serta menganalisis kebutuhan yang diperlukan dalam proses perancangan.

#### **BAB IV HASIL DAN RANCANGAN SISTEM**

Bab ini memaparkan hasil analisis sistem dan perancangan sistem yang meliputi analisis rancangan sistem, rancangan diagram sistem, rancangan antarmuka pengguna, serta rancangan implementasi.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini menjelaskan kesimpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Bab daftar pustaka ini memuat referensi-referensi yang telah digunakan oleh peneliti dalam penyusunan laporan.

#### **LAMPIRAN**

Bab lampiran berisi dokumen-dokumen tambahan yang ditambahkan untuk melengkapi laporan akhir.

