

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Menurut laporan Nielsen Indonesia yang dipublikasikan triwulan pertama tahun ini, konsumen Indonesia mulai menyukai belanja online seiring dengan meningkatnya penetrasi internet di Indonesia. Mereka senang membaca ulasan dan mencari informasi mengenai produk dan jasa yang dibutuhkan.[1]

Adapun keuntungan toko online bagi penjual adalah antara lain jangkauan pasar lebih luas, lebih menghemat biaya karena barang yang dijual hanya perlu dipajang di toko online saja, dan informasi barang yang dijual bisa lebih banyak, sehingga pembeli atau konsumen memiliki gambaran mengenai barang yang hendak dibeli.[2]

Toko Pakaian Idaman Ambarawa atau sering disebut juga dengan Toko Idaman adalah layaknya toko pakaian biasa yang menyediakan berbagai pakaian pria dan wanita dengan berbagai ukuran, jenis dan warna. Pada sistem yang berjalan di toko ini tidak ada media promosi bahkan hanya mengandalkan display di toko saja, sedangkan pesaing toko bukan hanya satu level dengan toko seperti Toko Pakaian Idaman Ambarawa saja akan tetapi persaingan dengan kelas yang lebih tinggi seperti swalayan yang sudah mulai masuk kawasan pedesaan. Sedangkan untuk pengecekan barang yang tersedia digudang hanya dilakukan secara manual, sehingga suatu jenis barang yang sudah habis terkadang tidak diketahui baik oleh karyawan atau pemilik toko sendiri. Oleh karena itu toko ini membutuhkan aplikasi *e-commerce* yang bisa memenuhi kebutuhan toko pakaian ini agar bisa eksis di dunia maya maupun nyata, baik sebagai media promosi

maupun sebagai media jual beli. Serta sebagai sarana untuk memudahkan pengecekan barang yang tersedia di gudang secara cepat. Masalah tersebut yang menarik diangkat menjadi topik dalam skripsi ini karena dengan dibangunnya *e-commerce* ini maka akan semakin meningkatkan kinerja perusahaan untuk lebih memperluas area pemasaran.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, terdapat permasalahan yang terdapat pada Toko Pakaian Idaman adalah sebagai berikut:

Bagaimana menerapkan aplikasi *e-commerce* pada Toko Pakaian Idaman, sehingga dapat memudahkan perusahaan dalam memasarkan dan menjual produk tersebut ?

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian skripsi ini, hanya dibatasi permasalahan pada Toko Pakaian Idaman yang meliputi:

1. Penggunaan metode terstruktur dengan tahap System Development Life Cycle.
2. Analisis masalah dengan menggunakan metode TOWS (*Threat Opprtunities Weakness Strenghts*).
3. Penerapan konsep *partial e-commerce*.
4. Menyediakan 2 cara transaksi jual beli, yaitu: transfer dan cod (*cash on delivery*).

5. Dalam penulisan skripsi ini diteliti menggunakan metode pengembangan SDLC (*System Development Life Cycle*) sampai tahap implementasi level konstruksi tetapi tidak sampai level instalasi, pelatihan, dan garansi.
6. Penelitian ini hanya pada batas tahap ujicoba sebelum diimplementasikan.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari perancangan *e-commerce* ini adalah:

1. Mengembangkan keilmuan yang diperoleh dibangku kuliah.
2. Sebagai syarat kelulusan atau sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi.

Adapun tujuan dari perancangan *e-commerce* ini adalah:

1. Memperluas daerah pemasaran produk.
2. Membuat suatu perusahaan lebih cepat dan lebih banyak dalam menemukan pelanggan, supplier yang lebih baik dan rekan bisnis yang baru.
3. Mengurangi biaya pembuatan laporan (report) transaksi, pemrosesan, pendistribusian, penyimpanan, dan pencarian informasi yang menggunakan kertas.
4. Memungkinkan pelanggan melakukan transaksi selama 24 jam sehari.
5. Menyediakan pilihan produk lebih banyak kepada pelanggan, sehingga pelanggan bisa memilih berbagai produk dari berbagai vendor.

## **1.5 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan di dalam skripsi ini adalah:

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Di dalam metode pengumpulan data ini diambil beberapa metode yaitu:

#### **1.5.1.1 Metode Observasi**

Dalam metode ini penelitian dilakukan dengan mendatangi langsung Toko Pakaian Idaman Ambarawa untuk mendapatkan data-data seperti kebutuhan sistem, merancang dan membuat aplikasi website.

#### **1.5.1.2 Metode Wawancara**

Dalam metode ini dilakukan wawancara kepada pemilik toko secara langsung untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan.

#### **1.5.1.3 Metode Studi Pustaka**

Sebagai bahan referensi tertulis, di penelitian ini dikumpulkan data dengan browsing internet, membaca literatur, jurnal, dan bahan-bahan yang berkaitan dengan masalah penelitian. Kemudian informasi yang didapatkan perlu didukung dengan teori-teori yang mendukung penelitian ini. Dalam hal ini diambil teori dari beberapa buku ilmiah mengenai konsep dasar, dan hal yang lain tentang *e-commerce*.

#### 1.5.1.4 Metode Studi Kasus

Melengkapi referensi untuk bahan penelitian maka dalam penelitian ini diteliti beberapa toko online yang telah besar untuk mengambil beberapa konsep dan juga sebagai pembandingan terhadap penelitian ini.

### 1.6 Sistematika Penulisan

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini dijelaskan garis besar dari penelitian yang akan dibuat, antara lain latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan penelitian.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini dijelaskan tentang kajian pustaka, konsep dasar informasi, konsep dasar internet, konsep dasar website, konsep dasar *e-commerce*, serta beberapa informasi tentang analisis sistem yang digunakan.

#### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini, akan membahas mengenai langkah-langkah dalam proses penelitian, dimana pada proses tersebut, akan dilakukan analisa mengenai permasalahan di dalam perancangan website dan serta perancangan desain interface website.

#### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat, disertai dengan pembahasannya.

**BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang sudah dilakuka

