

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Penggunaan internet tumbuh sangat cepat, lebih dari setengah jumlah penduduk Indonesia kini telah terhubung dalam jaringan internet. Pada tahun 2016 [1]terdapat 132,7 juta orang terhubung di internet, naik 51,8 persen dibandingkan dengan tahun 2014 sejumlah 88 juta pengguna. Selain digunakan untuk *browsing*, *email*, *upload/download* konten, dan bermain *games online* sebanyak 97,4% atau 129,2 juta adalah pengguna media sosial [2] sedangkan 93,1 % atau 123,5 juta adalah pengakses konten-konten komersial. Pesatnya perkembangan internet mendorong meningkatnya transaksi jual beli *online* yang berdampak pada cara perdagangan tradisional. Perdagangan yang tadinya dilakukan secara langsung, berkembang menjadi penjualan melalui website atau disebut juga *ecommerce*. Semakin mudahnya jual beli online serta berbagai macam bentuk pembayaran seperti transfer ATM, i-banking, dan metode pembayaran lainnya, seakan seperti pupuk untuk tanaman perdagangan.

Dengan tingginya penggunaan *social media* menjadikan berkembangnya sistem jual beli secara online yang mendorong terciptanya *social commerce*. Sehingga *Social commerce*[3] menjadi bagian dari electronic commerce (e-commerce) yang melibatkan penggunaan *social media*, dimana media online tersebut mendukung interaksi sosial dan kontribusi *user* dalam membantu proses pembelian barang atau jasa secara online. Didasari oleh menjamurnya *online shop*

diberbagai *social media* terutama jejaring sosial seperti facebook, Cahayalathifa collection yang merupakan toko penyedia barang berupa perlengkapan muslimah yang bergerak dalam penjualan online melalui *social media* menginginkan sebuah *onlineshop* yang berbeda agar mendapat keunggulan dalam persaingan.

Pada dasarnya toko Cahayalathifa Collection menggunakan *social media* dalam proses promosi dan penjualan, dalam hal pencatatan laporan transaksi masih menggunakan sistem manual. Dalam sistem penjualan, pengunjung selalu menanyakan ketersediaan barang melalui chat instagram, wa, ataupun sms dan membuat proses pemesanan lebih lama tergantung respon dari penjual. Didasari pada keresahan tersebut, peneliti ingin membuat sebuah sistem *ecommerce* yang memanfaatkan *social media* facebook, untuk itu peneliti akan menggunakan sistem *social commerce*.

Dalam membuat sistem *social commerce*, dibutuhkan website *ecommerce* yang terhubung dengan *social media* sebagai sarana promosi untuk menarik pelanggan. Diharapkan sifat dari *social media* yang membawa komunikasi dua arah antar user dapat menjadi ajang diskusi antar user, serta berbagi pengalaman ataupun produk kepada user lain.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari latar belakang tersebut adalah apa yang diperlukan untuk membangun sistem penjualan berbasis *social commerce*?

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak meluas maka diperlukan batasan masalah. Maka diperlukan batasan permasalahan, yaitu :

1. Lingkup penelitian dilakukan di toko Cahayalathifa Collection.
2. Sistem hanya memberikan informasi barang yang tersedia, serta proses pembelian barang tersebut.
3. Sistem memiliki fitur *sharelink* alamat *website*, *login*, *comment*, serta *like* menggunakan akun *social media* yaitu facebook.
4. Sistem informasi ini mengolah data pemesanan , transaksi penjualan , data barang , dan data pembeli.
5. Sistem informasi ini menampilkan laporan transaksi pembelian untuk pelanggan, laporan transaksi penjualan untuk penjual, dan laporan barang.
6. Pembayaran transaksi dilakukan secara offline, dimana pembeli melakukan transfer uang secara manual pada rekening yang ditetapkan.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

1. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menerapkan program aplikasi yang berbasis internet dalam bidang penjualan yang terhubung dengan media sosial.
2. Sistem mempermudah pelanggan dalam mengakses, mendapatkan informasi yang dibutuhkan, dan melakukan transaksi pemesanan.

3. Sebagai syarat kelulusan untuk menyelesaikan program Strata satu Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Membantu memperluas penyaluran informasi produk dengan memanfaatkan *social media* facebook.
2. Memudahkan pelanggan dalam pembelian dan transaksi.
3. Mengurangi tingkat kesalahan manusia atau *human error* dalam transaksi dan pengolahan data, serta meminimalkan biaya promosi.

1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut :

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1.6.1.1. Metode Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengamati langsung pada Toko Cahayalathifa Collection guna mendapat data produk yang dijual dan kegiatan yang sedang berlangsung.

1.6.1.2. Metode Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung kepada pemilik Toko Cahayalathifa Collection demi memperoleh data yang dibutuhkan.

1.6.2. Metode Analisis

Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan aplikasi.

1.6.3. Metode Perancangan

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pengguna.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai informasi toko dan dasar – dasar teori yang berhubungan dengan permasalahan dalam penelitian yang sedang dilakukan. Seperti pengertian *E-Commerce*, Penjelasan *Social Commerce*, serta

penjelasan lainnya yang dirasa perlu dan berhubungan dengan toko ataupun penulisan penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menganalisis sistem yang sedang berjalan saat ini menggunakan *flowmap* (alur dokumen), metode alirnya menggunakan data *flowdiagram* (DFD), pemodelan datanya menggunakan *entityrelationship diagram* (ERD) dan juga merancang sistem yang akan dibangun yang nantinya akan mengacu pada sistem yang saat ini sedang berjalan, sehingga sesuai dengan karakteristik sistem manual yang sudah ada.

BAB IV PENGUJIAN

Berisi Implementasi Sistem yang menjelaskan tentang implementasi hasil dari analisis dan perancangan sistem ke dalam bentuk bahasa pemrograman. Serta kebutuhan dalam mengembangkan sistem. Selain itu, akan dibahas tentang pengujian perangkat lunak yang di buat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari implementasi sistem yang telah dibangun dan mengajukan saran sebagai pengembangan sistem selanjutnya untuk lebih menyempurnakan sistem di masa yang akan datang.