

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi internet saat ini sangat pesat dan memberikan pengaruh yang signifikan dalam segala aspek kehidupan. Internet banyak membantu sehingga kita dapat berkomunikasi, berinteraksi, bahkan melakukan aktivitas perdagangan dengan orang lain secara cepat dan mudah melalui internet. *E-commerce* atau bisa disebut Perdagangan Online adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui internet atau jaringan komputer. Seluruh komponen yang ada dalam perdagangan diaplikasikan ke dalam *e-commerce* seperti layanan produk, cara memesan dan cara pembayaran. [1]

Penjualan online terutama *e-commerce* saat ini mulai marak di Indonesia, sebab memudahkan penjual dan pembeli untuk saling berinteraksi tanpa harus bertemu secara langsung. Pembuatan sistem yang terkoordinir dan bisa secara langsung terkoneksi dengan sistem transaksi Bank tentu sangat memudahkan penjual dan pembeli dalam melakukan transaksi. Oleh sebab itu, banyak orang memanfaatkan sistem jaringan internet terutama untuk bisnis dan usaha. Penjualan barang, jasa dan promosi dilakukan perusahaan untuk memajukan bisnis dan usahanya tersebut agar lebih dikenal masyarakat luas baik dalam maupun luar negeri melalui internet. [2]

Batik dan Jumputan "BONKID" adalah sebuah usaha batik sejak tahun 2018 yang menjual berbagai macam jenis batik yaitu batik tulis, batik cap, jumputan dan lain-lain. Pada toko Batik dan Jumputan "BONKID" penjualan dan promosi masih lingkup wilayah kecil belum mencapai ke wilayah-wilayah yang luas. Untuk mempermudah Perusahaan dalam penjualan dan memperluas wilayah pemasaran maka dibuat website dengan konsep *e-commerce*. [3]

Perkembangan *e-commerce* batik telah memberikan manfaat besar bagi industri batik di Indonesia. Beberapa manfaat tersebut antara lain:

1. Pemasaran yang lebih luas.
Dengan adanya *e-commerce*, pelaku industri batik dapat memasarkan produk mereka ke berbagai daerah, bahkan lintas negara. Hal ini membuka peluang baru untuk meningkatkan penjualan dan memperluas pangsa pasar batik.
2. Meningkatkan aksesibilitas.

E-commerce membuat batik menjadi lebih mudah diakses oleh konsumen. Mereka dapat memilih dan membeli batik kapan saja dan di mana saja melalui perangkat elektronik, seperti smartphone atau komputer.

3. Mempertahankan warisan budaya.

Melalui e-commerce, batik sebagai warisan budaya Indonesia dapat tetap hidup dan dikenal oleh masyarakat luas. Konsumen dari berbagai negara dapat mempelajari, menghargai, dan membeli batik sebagai bagian dari budaya Indonesia.

Meskipun e-commerce batik memiliki potensi dan manfaat yang signifikan, namun juga terdapat tantangan dan masalah yang perlu diatasi. Salah satunya adalah keaslian produk. Dalam e-commerce, ada risiko penjualan batik palsu atau berkualitas rendah yang dapat merugikan konsumen dan merusak citra batik sebagai produk unggulan Indonesia. Oleh karena itu, diperlukan langkah-langkah yang tepat untuk memastikan keaslian dan kualitas batik yang dijual melalui platform e-commerce. Logistik dan pengiriman juga menjadi tantangan dalam perdagangan batik melalui e-commerce. Batik tulis memerlukan penanganan khusus dan pengiriman yang hati-hati agar tidak rusak atau terjadi kerusakan pada proses pengiriman. Efisiensi dalam logistik dan pengiriman sangat penting agar konsumen menerima produk batik dalam kondisi yang baik.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu bagaimana cara membuat sistem informasi pemasaran berbasis website pada usaha Batik dan Jumputan "BONKID".

1. Bagaimana pengembangan usaha batik dan jumputan "BONKID" terhadap peningkatan pendapatan di Batik BONKID yang terletak Dalangan, Kebondalem Kidul, Prambanan.
2. Bagaimana meningkatkan jumlah penjualan produk batik melalui platform e-commerce, mengingat persaingan yang ketat.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membangun website e-commerce batik bonkid untuk memperluas jangkauan pasar dan sebagai media penjualan batik yang berada di Dalangan, Kebondalem Kidul, Prambanan.

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan ini lebih terarah, maka penulis memberikan batasan-batasan yang menjadi pembahasan dalam penelitian ini. Adapun batasan masalah- masalah tersebut sebagai berikut:

1. Pembuatan *website e-commerce* ini ditujukan kepada batik dan jumputan "BONKID", Klaten.
2. Data foto dan detail produk yang digunakan berasal dari toko batik dan jumputan "BONKID".
3. Website e-commerce yang dibangun tidak menyediakan pembayaran kartu debit maupun kartu kredit, proses pembayaran dilakukan dengan menggunakan scan QRIS.
4. Pengguna *website* di bagi menjadi 2 yaitu *user* dan *admin*.
5. *Website e-commerce* ini dibuat menggunakan *framework laravel*.
6. Perangkat keras yang digunakan yaitu komputer dan *smartphone* yang sudah terinstal *web browser*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat baik itu kepada masyarakat maupun pemilik usaha batik Bonkid. Dan ini manfaatnya untuk :

1. Masyarakat bisa mendapatkan informasi dengan mudah dan lengkap mengenai produk batik bonkid.
2. Meningkatkan peluang dalam bisnis dengan adanya *website* ini, ruang lingkup publikasi menjadi sangat luas dan diharapkan mampu meningkatkan daya beli masyarakat dan mempercepat penjualan produk.
3. Masyarakat bisa mengunjungi *website* batik bonkid untuk melakukan pembelian produk tanpa dibatasi jam buka toko.