

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

CV. Creative IT Jogja merupakan sebuah *startup* yang didirikan pada tanggal 31 Oktober 2022, berada di wilayah Krandon, Kemas, Kelurahan Sendangtirto, Kec. Berbah, Kab. Sleman, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Sebagai perusahaan yang bergerak dibidang IT (*Information Technology*) yang memiliki usaha pembuatan *software*. Selain melakukan pembuatan software, CV. Creative IT Jogja menyediakan jasa perbaikan, pengembangan, *troubleshooting* dan *maintenance*. Saat ini CV. Creative IT Jogja membutuhkan sebuah aplikasi yang sesuai dengan jasa dan dapat mempermudah konsumen dalam berinteraksi dengan penjual sehingga mempermudah dalam melakukan transaksi. Aplikasi yang dibutuhkan CV. Creative IT Jogja adalah sebuah *E-Commerce* berbasis *website*. Karena *website* memiliki kompatibilitas terhadap berbagai perangkat dengan demikian dapat menjangkau pasar yang lebih luas dan biaya *maintenance* yang lebih terjangkau.

Untuk menjawab kebutuhan tersebut, aplikasi e-commerce yang akan dikembangkan harus dapat melaksanakan beberapa fungsi penting. Pertama, sistem harus memudahkan proses jual beli secara efisien dan *user-friendly*. Selanjutnya, aplikasi harus bisa secara otomatis mengkonfirmasi pembayaran setelah transaksi pengguna dilakukan, sehingga dapat mengurangi kesalahan dan mempercepat proses transaksi. Terakhir, manajemen katalog produk harus efektif agar konsumen dapat dengan mudah menemukan dan memilih produk yang mereka cari. Semua aspek ini harus diperhatikan dalam pengembangan aplikasi e-commerce yang efektif untuk keperluan CV. Creative IT Jogja.

Referensi Pertama dengan judul "Pengembangan Aplikasi *E-Commerce* pada PT. Solusi Informasi Berbasis *Web*" telah membahas mengenai sistem informasi berupa *E-Commerce* berbasis *Website* untuk PT. Panah Solusi Informasi. Proyek tersebut memiliki tujuan mempermudah pelanggan untuk melakukan transaksi dengan PT. Panah Solusi Informasi[1]. Referensi Kedua dengan judul "Implementasi *E-Commerce* Secara *Business To Customer* (B2C) Untuk

Peningkatan Penjualan Produk *Fashion* Menggunakan *ReactJS*” telah membahas mengenai sistem informasi yang dapat menyimpan pemrosesan data secara terpusat, terintegrasi ke dalam database dan dapat mempromosikan produk secara online. Proyek tersebut memiliki tujuan membantu dalam proses pembuatan laporan penjualan dan memberikan kemudahan kepada pelanggan dalam mendapatkan informasi maupun dalam membeli produk yang dijual oleh Zaurach.co[2]. Referensi ketiga dengan judul “Implementasi *Waterfall* dan *Agile* dalam Perancangan *E-Commerce* Alat Musik Berbasis *Website*” telah membahas mengenai perancangan sistem informasi *UML (Unified Modeling Language)* menggunakan metode *Waterfall* dan *Agile* untuk membuat aplikasi *E-commerce* berbasis *website*. Hasil yang diharapkan dari penelitian tersebut user dapat berbelanja dan melihat informasi mengenai seputar alat musik[3]. Referensi keempat berjudul “*Electronic Electronic Customer Relationship Management* Menggunakan *Framework Codeigniter* dengan Metode *Waterfall* berbasis *Website*” telah membahas mengenai perancangan sistem *E-Commerce* Budi Luhur menggunakan metode *waterfall*, Perancangan sistem menggunakan *E-CRM (Electronic Customer Relationship Management)*, *Framework Codeigniter*, bahasa pemrograman *PHP* dan database *MySQL*. Proyek tersebut memiliki tujuan memudahkan pelanggan dan pemilik toko dalam melakukan transaksi[4]. Referensi kelima berjudul “Penerapan Metode *Rapid Application Development* Dalam Membangun *Website E-Commerce*” telah membahas mengenai sistem informasi penjualan elektronik (*E-Commerce*) menggunakan metode *Rapid Application Development (RAD)*, bahasa pemrograman *PHP* dan database *MySQL*. Proyek tersebut memiliki tujuan membantu dalam proses transaksi penjualan dan mempersingkat proses laporan[5].

Berdasarkan uraian diatas, akan dirancang aplikasi berupa *E-Commerce* berbasis *website* menggunakan metode pengembangan *Rapid Application Development (RAD)* yang terdiri dari tahapan Perencanaan Kebutuhan, Desain, Pengembangan, serta Implementasi menggunakan *Framework Laravel* yang dituangkan dalam Tugas Akhir ini dengan judul : “**Pengembangan Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Pada CV. Creative IT Jogja**”. Diharapkan dengan aplikasi ini dapat memenuhi kebutuhan bisnis CV. Creative IT Jogja.

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah yang harus diselesaikan adalah:

"Bagaimana membangun aplikasi e-commerce berbasis website yang dapat melakukan proses jual beli, termasuk konfirmasi pembayaran otomatis oleh sistem, dan pengelolaan katalog pada CV. Creative IT Jogja?"

1.3 Tujuan Penelitian

1. Merancang kerangka sistem aplikasi berbasis *website* yang dapat menangani proses jual beli termasuk konfirmasi pembayaran otomatis oleh sistem, dan pengelolaan katalog.
2. Membangun sistem penjualan online yang dapat digunakan oleh CV. Creative IT Jogja.

1.4 Batasan Masalah

1. Penelitian ini menggunakan metode *RAD* sebagai pendekatan utama dalam pengembangan sistem.
2. Sistem dibangun menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, *Javascript*, dengan *framework* *PHP* *Laravel* dan *Livewire*, *framework* *CSS* *Bootstrap*, dan *MySQL*.
3. Penelitian ini tidak membahas masalah mengenai keamanan sistem.
4. Penelitian ini tidak membahas masalah mengenai tingkat efisiensi dan efektivitas sistem terhadap proses bisnis Cv. Creative IT Jogja.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Membantu CV. Creative IT Jogja dalam mengembangkan perusahaan
2. Mempersingkat penyelesaian masalah yang terdapat pada CV. Creative IT Jogja
3. Meningkatkan kepercayaan customer terhadap CV. Creative IT Jogja
4. Meningkatkan kredibilitas CV. Creative IT Jogja