

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi seperti sekarang ini persaingan dalam dunia usaha menjadi sangat ketat. Perusahaan saling berlomba-lomba dalam bersaing untuk mempertahankan usaha agar tetap kuat di tengah persaingan yang sengit. Menciptakan pelanggan baru dan mempertahankan pelanggan yang lama serta meningkatkan volume penjualan dengan strategi pemasaran melalui internet merupakan tujuan perusahaan. Menciptakan pelanggan baru atau mempertahankan pelanggan lama dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti terus meningkatkan kualitas produk serta mengeluarkan produk dengan inovasi yang lebih baru. Selain itu mempermudah cara memperoleh produk dengan berbagai teknologi internet juga sebagai salah satu alasan di mana pelanggan bertahan pada suatu produk.

Terutama *Fashion Shop* sendiri merupakan toko yang menjual berbagai jenis produk lengkap bervariasi untuk pria dan wanita dari pakaian, sepatu, tas, dan aksesoris brand-brand trendy kekinian, dalam menjalankan bisnis tentu setiap toko skala kecil maupun besar pasti menginginkan perkembangan yang positif. Dalam hal ini pemilik toko memanfaatkan adanya arus yang positif dalam perkembangan media sosial seperti Instagram, facebook, whatsapp untuk lebih membesarkan pangsa pasar, akan tetapi dengan semakin banyaknya pembeli dan banyaknya barang, pemilik toko mengalami kendala-kendala yang mempengaruhi kinerja dalam melayani konsumen.

Kendala Terutama *Fashion shop* dalam pengelolaan di toko antara lain pendataan barang masih manual dengan buruknya validitas pendataan, tidak memenuhi pendataan sistem pengiriman, tidak adanya rekap laporan dan juga sistem yang mendukung cashless dalam pembayaran. Migrasi dari sistem manual

menggunakan sistem E-commerce ini dikarenakan supaya mempercepat pendataan dan validitas data juga kejelasan rekapan keuangan dan grafik analisa.

Untuk penggunaan sistem manual, fitur yang tidak dimiliki adalah:

- Laporan keuangan tidak memberikan informasi secara detail. Baik neraca atau rugi laba.
- Komunikasi ke pelanggan kurang lancar. Ini terjadi karena pebisnis mengurus semua hal sendiri, mulai promosi produk, melayani 4 customer, menerima permintaan, mengurus pengiriman termasuk pembayaran.
- Transaksi kerap tertunda karena bergantung pada interaksi pembeli dan penjual. Kalau pembeli tidak tanggap merespons pertanyaan pembeli, niat untuk belanja bisa tertunda atau bahkan batal.

Dengan adanya layanan aplikasi *e-commerce* berbasis website banyak manfaat yang dapat memudahkan dalam proses jual beli atau jasa yang diberikan informasi tentang perusahaan dan penawaran-penawaran khusus bisa diakses calon *customer* dengan lebih jelas dan lengkap meskipun para calon *customer* tersebut mengakses internet dari perangkat mereka tanpa harus datang ke toko.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka penulis menyimpulkan pokok permasalahannya adalah “Bagaimana merancang dan membangun aplikasi *e-commerce* berbasis website menggunakan framework laravel” ?

### 1.3 Batasan Masalah

Supaya pembahasan lebih terarah serta tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka dibuat batasan-batasan sebagai berikut:

1. *E-Commerce* diaplikasikan untuk toko Terutama *Fashion Shop*.
2. Website dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan HTML5 dengan framework Laravel 5.8.

3. *Database* menggunakan MySQL.
4. Sistem pemesanan dan pembuatan laporan secara online.
5. Fitur jasa ongkos kirim masih disamakan, dikarenakan pesanan yang masih dalam lingkup satu provinsi.
6. Metode pembayaran via transfer bank yang diarahkan ke rekening bank toko.
7. Verifikasi pembayaran dengan upload bukti transfer ke website yang kemudian diverifikasi oleh admin.
8. Aplikasi memiliki 2 role user, admin sebagai pengelola website *E-commerce* dan user sebagai pembeli.
9. Tracking pengiriman barang melalui jasa ekspedisi terkait.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Membangun website aplikasi *e-commerce* Terutama *Fashion shop* untuk memudahkan penyampaian informasi dan display katalog dari produk-produk Terutama *Fashion shop*.
2. Membuat fitur website yang mampu menunjang kegiatan admin guna mempermudah pekerjaan dan mengurangi *human error*.
3. Sistem *e-commerce* yang berguna meningkatkan pelayanan kepada pelanggan, memberikan informasi yang cepat, tepat dan akurat guna mendukung kelancaran dalam memasarkan produk.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dalam penggunaan *e-commerce* sebagai sistem transaksi jual-beli di Terutama *Fashion Shop* adalah:

1. Dapat meningkatkan pangsa pasar (*market exposure*).

Transaksi *on-line* yang membuat semua orang di seluruh dunia dapat memesan dan membeli produk yang dijual hanya dengan melalui media komputer dan tidak terbatas jarak dan waktu.

2. Menurunkan biaya operasional (*operating cost*).

Transaksi *e-commerce* adalah transaksi yang sebagian besar operasionalnya diprogram di dalam komputer sehingga biaya-biaya seperti showroom, beban gaji yang berlebihan, dan lain-lain tidak perlu terjadi.

3. Meningkatkan *customer loyalty*.

Ini disebabkan karena sistem transaksi *e-commerce* menyediakan informasi secara lengkap dan informasi tersebut dapat diakses setiap waktu selain itu dalam hal pembelian juga dapat dilakukan setiap waktu bahkan konsumen dapat memilih sendiri produk yang dia inginkan.

## 1.6 Metode Penelitian

Tahap yang dilakukan dalam penelitian untuk tugas akhir ini yaitu :

1. Pengumpulan Data

- a. Observasi

Dalam metode observasi ini yang dilakukan penulis adalah melakukan pengamatan dan mempelajari semua permasalahan yang ada dilapangan

khususnya dalam rangka meningkatkan kinerja perusahaan dan dapat meningkatkan daya saing dengan toko yang lain.

b. Wawancara

Dalam metode ini yang dilakukan penulis adalah melakukan wawancara secara langsung dengan pemilik terutama *fashion shop* untuk mendapatkan data yang diperlukan.

c. Studi Literatur.

Dalam tahapan ini dilakukan pengumpulan data melalui berbagai referensi baik buku, *e-book*, jurnal, dan artikel yang berkaitan dengan penelitian untuk membantu menyelesaikan permasalahan.

2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dilakukan dengan melihat dari data yang sudah terkumpul dan penulis mengangkatnya kedalam sebuah solusi yang telah dijadikan judul.

3. Perancangan Aplikasi

Perancangan aplikasi yaitu melakukan desain dan koding untuk Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Fashion Shop Berbasis Website Pada CV.Teratama Menggunakan Framework Laravel.

4. Pengujian

Pengujian Aplikasi Fashion Shop Berbasis Website Pada CV.Teratama Menggunakan Framework Laravel setelah aplikasinya terbentuk. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui apakah website sudah berjalan dengan baik atau masih terdapat kesalahan/ error.

5. Penyusunan Laporan

Pada tahap ini dilakukan pembuatan laporan dari Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Fashion Shop Berbasis Website Pada CV.Teratama Menggunakan Framework Laravel berupa tugas akhir.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Pada bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan. Berikut ringkasan mengenai isi masing-masing bab.

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

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

Bab ini menguraikan tentang hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan film animasi yang dibuat, pemaparan teori termasuk software dan hardware yang digunakan.

### **BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan tentang analisis kebutuhan yang terdiri dari kebutuhan fungsional dan non fungsional, tahap pengembangan yaitu konsep cerita, pembuatan storyboard, tahap pra produksi yaitu modelling dan animating.

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

Berisi tentang proses produksi animasi, membuat layout, menyusun objek, memberikan efek visual, memberikan audio, serta membuat output file berupa video berformat MP4.

### **BAB V : PENUTUP**

Berisi kesimpulan dan pembahasan secara menyeluruh dari pembuatan aplikasi ini dan saran-saran yang ditunjukkan pada pihak tertentu.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang literatur-literatur yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini.

### **LAMPIRAN**

Berisi tentang semua lampiran yang dibutuhkan untuk pembuatan skripsi ini.