

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era globalisasi ini, tingkat penggunaan teknologi informasi semakin lama semakin meningkat. Begitu juga dengan tingkat penggunaan internet. Dalam beberapa waktu terakhir ini, begitu merembaknya media internet dimana-mana, khususnya di Indonesia. Internet tidak hanya berpengaruh pada aktivitas penduduk sehari-hari tapi juga berpengaruh pada aktivitas bisnis. Kemajuan teknologi informasi, mendorong banyak manusia untuk menciptakan inovasi baru untuk membantu manusia dalam mendapatkan informasi. Kecepatan dan keakuratan informasi yang dulu memerlukan waktu yang lama kini dalam hitungan detik informasi tersebut sudah dapat diterima dan sudah kewajiban perusahaan untuk menyediakan informasi tersebut agar cepat dan mudah diterima konsumen.

Meningkatnya perkembangan komputer dan teknologi informasi telah memberikan dampak yang cukup besar terhadap perusahaan dan organisasi. Dalam dunia bisnis kebutuhan akan teknologi informasi sekarang ini merupakan suatu kebutuhan yang sangat vital, sebab sudah banyak jalannya bisnis dikendalikan dan tidak terlepas dari teknologi informasi. Bahkan hampir semua bidang sekarang ini mulai menerapkan teknologi informasi dalam pengembangannya, dikarenakan oleh kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh teknologi tersebut yaitu pengolahan data dan penghematan waktu yang digunakan untuk memprosesnya.

Teknologi informasi merupakan salah satu sumber daya penting dalam perusahaan. Sistem informasi dan teknologi informasi digunakan semaksimal mungkin untuk mendukung proses bisnis, sehingga banyak perusahaan yang sudah menerapkan konsep berbasis teknologi informasi, seperti *Enterprise Resource Planning*, *Supply Chain Management*, *Customer Relationship Management*, *E-commerce*, dan lain-lain. “kemajuan di bidang teknologi, komputer, dan

telekomunikasi mendukung perkembangan teknologi internet. Dengan internet pelaku bisnis tidak lagi mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi apapun, untuk menunjang aktivitas bisnisnya, bahkan sekarang cenderung dapat diperoleh berbagai macam informasi, sehingga informasi harus disaring untuk mendapatkan informasi yang tepat dan relevan. Hal tersebut mengubah abad informasi menjadi abad internet.

Penerapan dari sistem informasi penjualan atau *e-commerce* salah satunya adalah menggunakan sistem informasi berbasis *website*. *Website* digunakan dalam penerapannya karena *website* adalah wadah/tempat dalam melakukan interaksi antar pengguna. *Website* digunakan dalam perusahaan untuk memudahkan dan melakukan pencarian. Salah satu jenis layanan berbasis internet yang populer dan memudahkan perusahaan dalam mendapatkan informasi adalah melalui *website*. *Website* atau situs *web* merupakan kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, gambar, data animasi, suara, video, atau gabungan dari berbagai macam data *digital* lain.

E-commerce merupakan suatu kontak transaksi perdagangan antara penjual dan pembeli dengan menggunakan media internet. Keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan transaksi melalui *e-commerce* adalah untuk meningkatkan pendapatan dengan menggunakan penjualan online yang biayanya lebih murah. Sistem *e-commerce* ini akan menampilkan semua persediaan dari berbagai jenis produk yang ditawarkan lengkap dengan spesifikasi dan harga produk, sehingga penjual dan pembeli dapat mengakses ketersediaan produk serta dapat bertransaksi secara *online* kapan saja dan dimana saja. *E-commerce*, merupakan bagian penting dari perkembangan teknologi dalam dunia internet. Pemakaian sistem *e-commerce* sangat menguntungkan banyak pihak, baik konsumen, produsen maupun penjualan. Bagi pihak konsumen, menggunakan *e-commerce* dapat menghemat waktu dan biaya. Tidak perlu berlama-lama antri untuk mendapatkan suatu barang maupun jasa yang diinginkan. Selain itu, dapat diperoleh harga terkini dan bisa jadi harga barang atau jasa yang ditawarkan melalui *e-commerce* bisa lebih murah dibandingkan dengan harga lewat perantara baik *agen* maupun toko, karena jalur distribusi barang dan jasa dari produsen ke konsumen lebih pendek dan singkat dibandingkan dengan tempat penyedia barang dan jasa.

Variasi mobil merupakan sebuah tempat yang menawarkan dan melayani jasa perawatan dan variasi mobil kepada pelanggan. Jasa perawatan mobil yang ditawarkan pada umumnya seperti cuci mobil dan salon mobil. Variasi mobil artinya melakukan perubahan atau penggantian (beberapa) bagian mobil dari keadaan semula agar mobil terlihat lebih menarik.

Dengan makin meningkatnya pertumbuhan jumlah mobil dan minat masyarakat menggunakan kendaraan pribadi di kota bandar lampung dan kepadatan *mobilitas* masyarakatnya menyebabkan masyarakat di kota bandar lampung ini membutuhkan sebuah informasi atau tempat yang menawarkan jasa perawatan mobil atau jasa salon mobil.

Kondisi pasar bengkel baik motor dan mobil di kota bandar lampung saat ini sangat menjanjikan. Hal ini tidak lain karena makin bertambahnya minat masyarakat dalam bidang *otomotif*. Berbagai aspek modifikasi pada mobil mulai dari *velg* dan ban, *bodywork*, *shockbreaker*, atau penambahan aksesoris variasi seperti stiker *wrapping full body*, *decal* stiker mobil, *decal cutting* stiker mobil yang ringan menjadikan banyaknya jenis bengkel dan toko variasi yang muncul dengan spesialisasi yang berbeda.

Dengan adanya suatu tempat yang sekaligus memberikan pelayanan perawatan dan salon mobil di bandar lampung untuk memfasilitasi kebutuhan masyarakat akan perawatan dan variasi aksesoris mobil ini menjadi penting, terutama di kota yang mempunyai mobilitas masyarakat yang tinggi. Kemajuan teknologi akan membuat manusia selalu berpikir cepat untuk semakin memilih segala sesuatu secara singkat.

1.2 Ruang Lingkup

Dari latar belakang permasalahan diatas, ruang lingkup dalam penelitian ini adalah :

1. Lokasi penelitian berada pada Toko Variasi Mobil di Bandar Lampung.
2. Hanya menyajikan variasi barang dan aksesoris khusus mobil.
3. Menyajikan banyak kategori Barang, Pemesanan dan identitas toko.
4. Sistem dibangun menggunakan sistem berbasis *Web*
5. Sistem dibangun menggunakan *tools Visual Studio Code* dengan Bahasa pemograman *PHP* dan database *Mysql*.

6. Fitur sistem informasi *E-commerce* ini mempunyai 3 halaman dan fitur sebagai berikut :
- a. Halaman *Website* umum/*Home* Sistem Informasi *E-commerce* :
 1. Fitur kategori, *Search*, menu penjualan barang, *Login Reseller & Login User*, pilihan sistem *marketplace*.
 - b. Halaman *Website Login Reseller* :
 1. *Dashboard* (data pelapak, total belanja, total penjualan, modal penjualan, produk pribadi)
 2. Referensi (nomor rekening, keterangan, data produk, alamat cod)
 3. Fitur transaksi
 4. Laporan (data keuangan)
 5. *Edit Profile*
 6. *Logout*
 - c. Halaman *Website Login Admin* :
 1. *Dashboard* (jumlah *Reseller*, jumlah konsumen, total produk, *application buttons*)
 2. Master Data (Data Konsumen, Data *Reseller*, transaksi, *report*)
 3. Menu Utama (identitas *website*, menu *website*, menu *tag*, halaman baru)
 4. Modul Iklan (iklan *Website*)
 5. Modul *Web* (*logo website*, *template website*, *background website*)
 6. Modul *Users* (manajemen *user*, manajemen modul)
 7. *Edit Profile*
 8. *Logout*

1.3 Rumusan Masalah

Latar belakang yang telah di uraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu Bagaimana membangun Sistem Informasi *E-commerce* yang menyajikan informasi penjualan dan transaksi pemesanan barang variasi mobil melalui *website* ?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah sistem yang terdapat informasi penjualan barang dan aksesoris khusus mobil yang ada di Bandar Lampung serta mempermudah pemesanan dan transaksi terhadap *customer* dengan berbasis *website*.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat *Teoritis* :

Secara *Teoritis* hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu :

- a. Memberikan informasi penjualan variasi khusus mobil berbasis *website*.
- b. Mempermudah transaksi untuk *customer* dalam pembelian barang dan informasi.
- c. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *website*.

1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu :

- a. Bagi penulis
Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung dalam pembuatan program *website E-commerce*.
- b. Bagi Masyarakat
Memberikan informasi dan pemesanan yang efisien dan efektif terkait penjualan barang variasi khusus mobil dalam *website e-commerce* di Bandar Lampung.
- c. Bagi *Institut*
 1. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmunya sebagai bahan evaluasi.

2. Memberikan gambaran tentang kesiapan mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I

PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, ruang lingkup, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi serta beberapa *literature review* yang berhubungan dengan penelitian.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan *diagram* alir pemecahan masalah, metode-metode pendekatan, analisis berjalan, desain usulan dan desain terperinci.

BAB VI

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi spesifikasi perangkat yang digunakan, implementasi *program* dan kelayakan *system*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan Analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN