



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat yang memberikan kemudahan-kemudahan dalam berbagai bidang, salah satunya internet. Menurut Pibriana dan Ricoida (2017:105), Internet adalah media yang menghubungkan antara suatu organisasi dengan konsumen yang membentuk suatu organisasi baru secara virtual. Hal ini membuat banyak pihak memanfaatkan internet untuk berbagai kepentingan, salah satunya kepentingan bisnis. Mulai dari perusahaan kecil hingga perusahaan yang besar memanfaatkan internet sebagai media untuk mempromosikan produk ke pasaran. Selain digunakan untuk media promosi, internet juga dapat dimanfaatkan sebagai media jual beli suatu produk atau jasa yang biasa dikenal dengan sebutan *e-commerce*.

E-Commerce (electronic commerce) adalah proses jual beli atau pertukaran produk, jasa, atau informasi secara elektronik menggunakan komputer melalui internet (Sutarman dikutip Handayani *et al*, 2016:107). *E-Commerce* berarti transaksi perdagangan secara elektronik yang mencakup proses jual beli, transfer atau pertukaran produk, layanan, atau informasi menggunakan jaringan komputer, termasuk internet (Turban dikutip Kasmi dan Candra, 2017:111). Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *e-commerce* adalah proses jual beli, transfer, atau pertukaran produk secara elektronik menggunakan komputer melalui akses internet.

Pada era digital seperti ini, manusia secara umum memiliki gaya hidup baru yang tidak bisa dilepaskan dari penggunaan berbagai perangkat elektronik. Teknologi dapat digunakan untuk mempermudah manusia dalam melakukan berbagai tugas dan pekerjaan, salah satunya penjualan *clothing* melalui media sosial. Menurut Parahita *et al* (2017:103), *Clothing* sendiri diartikan dengan pakaian, istilah yang digunakan untuk perusahaan yang memproduksi pakaian jadi dibawah *brand* mereka sendiri. Melihat peluang yang besar di bidang *clothing* dan



semakin tingginya kebutuhan masyarakat terhadap pelayanan yang berhubungan dengan *clothing*, membuat orang-orang ingin membuka usaha di bidang tersebut, salah satunya PT Journote Clothing. PT Journote Clothing adalah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan pakaian khususnya kaos, baik dengan desain dari perusahaan sendiri maupun sesuai pesanan konsumen. Perusahaan ini menyediakan berbagai jenis bahan seperti *Cotton Combed 30s*, *Polo*, *Cotton Combed 24s* (medium), *Misty Cotton* (premium), dan *Polka Cotton* (premium). PT Journote Clothing melakukan kegiatan pemasaran dan proses penjualan secara manual yaitu dengan datang langsung ke kantor serta melalui media sosial yaitu instagram. Kegiatan promosinya pun hanya dilakukan melalui instagram. Namun PT Journote Clothing menghadapi masalah dibidang pemasarannya, dimana perusahaan tersebut belum mempunyai toko online (*e-commerce*) sehingga proses pemasaran dan promosinya masih kurang maksimal. Hal ini mengakibatkan pendapatan yang diperoleh perusahaan tersebut kurang maksimal.

Dari latarbelakang masalah tersebut, PT Journote Clothing membutuhkan suatu aplikasi *e-commerce* berbasis web yang mampu mengupload produk secara *up to date*, melihat dan mencetak laporan pemesanan, dapat mencari laporan pemesanan, melakukan proses pemesanan, pembayaran, dan pengiriman produk serta *customer* dapat melihat riwayat pemesanan produk.

Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat meningkatkan ketertarikan *customer* terhadap produk serta memberikan keuntungan penjualan pada PT Journote Clothing secara maksimal. Adapun judul yang diajukan penulis dalam laporan ini yaitu **“Aplikasi E-Commerce Penjualan Pakaian pada PT Journote Clothing Berbasis Web”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan yang dibahas pada Laporan Akhir ini yaitu “Bagaimana cara membuat Aplikasi *E-Commerce* Penjualan Pakaian pada PT Journote Clothing Berbasis Web?”.



1.3 Batasan Masalah

Agar penulisan Laporan Akhir ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka penulis membatasi pokok permasalahan yaitu:

1. Pengguna aplikasi ini yaitu admin, *customer*, dan pimpinan.
2. Admin mengelola data produk, data pemesanan, validasi data pembayaran, dan informasi *customer*.
3. *Customer* dapat melakukan registrasi, memilih produk di katalog, melakukan pembayaran, dan melihat riwayat pemesanan.
4. Pimpinan menerima informasi *customer*, produk, dan mencetak laporan.
5. Aplikasi ini dibuat menggunakan Bahasa Pemrograman *PHP* dan *Database MySQL*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari penyusunan laporan akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan pemasaran pakaian pada PT Journote Clothing menjadi lebih efektif.
2. Membangun sebuah aplikasi *e-commerce* penjualan pakaian pada PT Journote Clothing.
3. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan bagi mahasiswa/i Program Studi D-III Manajemen Informatika Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya.

1.4.2 Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah PT Journote Clothing dalam memasarkan pakaian kepada *customer*.
 2. Menerapkan ilmu pemrograman yang telah didapatkan selama kuliah di jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya.
 3. Memberikan referensi bagi mahasiswa semester akhir berikutnya dalam proses penulisan Laporan Akhir.
-



1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Lokasi Pengumpulan Data

Lokasi penelitian yang dilaksanakan oleh penulis dilaksanakan di PT Journote Clothing yang beralamat di Jl. Adas Manis No.2 Blok A3 RT 09 RW 03, Kebun Bunga, Kec. Sukarami, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30152.

1.5.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah dengan cara berikut:

1. Data Primer

Menurut Siregar (2015:16), Data primer adalah data yang dikumpulkan oleh peneliti sendiri secara langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilaksanakan. Pada penyusunan laporan kerja praktik ini peneliti menggunakan cara-cara sebagai berikut:

a. Wawancara

Menurut Siregar (2015:18), Wawancara adalah proses tanya jawab yang dilakukan antara pewawancara dengan narasumber untuk memperoleh keterangan/data dengan tujuan penelitian, sambil bertatap muka dengan menggunakan alat yang dinamakan panduan wawancara. Penulis melakukan wawancara dengan CEO PT Journote Clothing mengenai data yang akan dibutuhkan penulis untuk Laporan Akhir ini.

b. Observasi

Menurut Siregar (2015:19), “Observasi atau pengamatan langsung adalah kegiatan pengumpulan data dengan melakukan penelitian langsung terhadap kondisi lingkungan objek penelitian yang mendukung kegiatan penelitian, sehingga didapat gambaran secara jelas tentang kondisi objek penelitian tersebut”. Berdasarkan observasi yang penulis lakukan, kendala yang dihadapi adalah belum adanya aplikasi *e-commerce* PT Journote Clothing membuat setiap *customer* yang ingin mendapatkan informasi katalog produk dapat melihat instagram perusahaan maupun dengan cara mendatangi langsung kantor perusahaan tersebut.



2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan peneliti dari berbagai sumber yang telah ada (peneliti sebagai tangan kedua). Data sekunder dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti buku, laporan, jurnal, dan lain-lain. Data sekunder yang penulis dapatkan bersumber dari web PT Journote Clothing dan juga dari buku – buku penunjang baik buku pribadi maupun buku yang dapat dipinjam di perpustakaan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan akhir ini terdiri dari 5 (lima) BAB, berikut adalah sistematika penulisan dari laporan akhir ini :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang akan digunakan untuk dasar pembahasan laporan. Secara garis besar landasan teori ini akan membahas tentang pengertian yang berkaitan dengan judul, teori umum, teori khusus mengenai teori perancangan sistem, dan teori program yang berkaitan dengan aplikasi yang digunakan.

BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Bab ini menguraikan tentang gambaran umum PT Journote Clothing, visi dan misi, struktur organisasi, serta hal lain yang berhubungan dengan PT Journote Clothing.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pembahasan dari masalah yang ada melalui perancangan Aplikasi *E-Commerce* Penjualan Pakaian pada PT Journote Clothing.

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab terakhir dari laporan ini berisi kesimpulan dan saran dari Laporan Akhir yang berguna bagi semua pihak dan sebagai bahan tinjauan untuk pihak yang membacanya.