



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Perkembangan internet menyebabkan terbentuknya dunia baru yang disebut dunia maya. Di dunia maya, setiap individu memiliki hak dan kemampuan untuk berinteraksi dengan individu lain tanpa batasan apapun yang dapat menghalanginya. Sektor bisnis merupakan sektor yang paling terkena dampak dari perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi serta paling cepat tumbuh. Mobilitas manusia yang tinggi menuntut dunia perdagangan mampu menyediakan layanan jasa dan barang dengan cepat sesuai permintaan konsumen. Untuk mengatasi masalah tersebut, kini muncul transaksi yang menggunakan media internet untuk menghubungkan produsen dan konsumen.

*E-Commerce* adalah sebuah sistem jual beli yang bersifat *online*, dimana seorang pembeli tidak perlu selalu datang ke suatu toko ataupun perusahaan untuk membeli suatu barang. Saat ini *e-commerce* merupakan salah satu alternatif pilihan untuk sebuah perusahaan yang khususnya bergerak di bidang wiraswasta sebagai media informasi yang memudahkan adanya interaksi antara penjual dan pembeli tanpa dibatasi ruang dan waktu. Dengan didukung oleh perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih dan mudah didapat.

Salah satu perusahaan yang memerlukan *e-commerce* adalah perusahaan khusus yang menyediakan berbagai macam hasil produksi contohnya *online shop*, *fashion shop*, *furniture*, dan *restaurant*. Disini penulis akan mengambil contoh toko furniture sebagai salah satu perusahaan yang memerlukan *e-commerce*. Hal ini dikarenakan Penyajian informasi dan pemesanan pada toko ini yang masih dilakukan secara manual. Sehingga penulis mengambil salah satu sample dari Toko Furniture yaitu Toko Afirapa di Palembang.

Toko Afirapa merupakan sebuah bisnis yang bergerak dibidang penjualan aksesoris furniture seperti tempat tidur, lemari hias, lemari pakaian, kursi, rak piring, meja, dan masih banyak lagi. Sistem penjualan yang berjalan saat ini yaitu pembeli yang harus datang langsung ke Toko Afirapa untuk mencari dan memilih



barang yang akan dibeli, setelah mendapatkan barang yang dicari. Pembeli mendatangi kasir untuk bertransaksi, setelah melakukan pembayaran maka petugas toko akan memberikan kartu garansi dan akan memberikan nota pembayaran kepada pembeli. Lalu pembeli akan Mendapatkan barang yang sudah di beli, dan kasir akan membuat laporan transaksi penjualan secara manual untuk diberikan kepada pemilik toko.

Dalam Pengolahan data dan pembuatan laporan di Toko Afirapa sekarang ini adalah masih menggunakan buku besar untuk mencatat setiap transaksi dan menyimpan salah satunya sebagai bukti untuk kemudian melakukan penghitungan, Setiap hari seluruh faktur dan catatan transaksi yang ada dikumpulkan untuk memudahkan proses pengolahan data.

Pada penelitian ini akan dirancang suatu media pemasaran secara online salah satunya dengan *website* yang memungkinkan para konsumen untuk dapat melihat katalog produk yang ada serta melakukan pemesanan dengan lebih mudah pada Toko Afirapa. Pemilik toko juga tidak perlu khawatir dengan terbatasnya space pada toko, karena lewat *website* ini semua koleksi yang sudah tersimpan di database dapat dilihat oleh konsumen. Permasalahan ini dapat digambarkan pada tabel 1.1 sebagai berikut:

**Tabel 1.1** Data Barang pada Toko Afirapa Palembang

Nama Barang	Harga
Lemari Pakaian 3 pintu	Rp1.500.000
Lemari buku atau loker 4 susun	Rp400.000
Sofa liter L	Rp3.500.000
Bed sorong Fortuner	Rp3.000.000
Lemari belajar anak-anak	Rp800.000
Meja Hias aestestic kotak	Rp1.100.000
Meja tv keramik	Rp1.500.000
Lemari pakaian kaca 2 pintu	Rp1.800.000
Meja Hias kaca	Rp1.300.000
Lemari Serbaguna gold	Rp1.200.000
Rak piring biru 3k	Rp1.300.000
Rak piring gold 4K	Rp1.400.000
Lemari tv keramik jumbo	Rp2.800.000
Lemari pakain 3p motif bunga	Rp2.300.000

Lanjutan **Tabel 1.1** Data Barang pada Toko Afirapa Palembang

Lemari hias 2p	Rp2.000.000
Lemari pakaian 3p motif polos	Rp2.300.000
Lemari pakaian kayu 3p warna dark coklat	Rp1.200.000
Rak sepatu kayu sleding 2p	Rp800.000
Lemari pakaian 2p warna putih aestestic	Rp1.300.000
Meja hias putih mika	Rp1.000.000
Meja Hias motif kayu	Rp900.000
Meja tv motif bunga	Rp1.200.000
Meja tv minimalis warna coklat	Rp1.100.000
Rak piring warna putih 3k	Rp1.000.000
Meja kompor warna gold 6k	Rp1.200.000
Lemari excel serbaguna merek Arisa	Rp1.700.000

(Sumber: Toko Afirapa Palembang, 2020).

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka penulis bermaksud untuk membuat aplikasi *web e-commerce* untuk mempermudah transaksi, menambah ketertarikan pelanggan yang harapannya dapat meningkatkan *income* usaha dan nantinya akan dijadikan sebuah Laporan Akhir dengan judul “**Aplikasi E-commerce pada Toko Afirapa berbasis Website**”.

## 1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, terdapat beberapa masalah yang akan di bahas dalam laporan ini antara lain :

1. Proses pencatatan dan pengolahan data penjualan pada Toko Afirapa masih belum dilakukan secara maksimal seperti masih menggunakan buku untuk mencatat laporan penjualan.
2. Penyajian informasi bagi konsumen masih manual seperti informasi harga dan detail produk. Sehingga konsumen harus datang langsung ke toko untuk mengetahuinya. Hal tersebut tidak efisien karena memakan waktu konsumen.
3. Pemesanan produk atau barang yang masih manual yaitu para konsumen harus datang langsung ke toko, menyebabkan proses transaksi jual beli kurang efektif dan efisien.



Dari ketiga masalah di atas dapat dirumuskan menjadi satu masalah yaitu “Bagaimana merancang dan membuat suatu Aplikasi *E-commerce* pada Toko Afirapa berbasis *website*? ”.

### **1.3. Batasan Masalah**

Agar penyusunan Laporan Akhir ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas diantaranya:

1. Aplikasi yang dibangun untuk mendapatkan informasi bagi konsumen, berupa harga dan detail dari produk yang akan dijual di Toko Afirapa. Data yang digunakan dalam pembangun website e-commerce ini adalah data produk, data penjualan, detail produk, harga produk, gambar produk, dan stok produk.
2. Aplikasi ini digunakan oleh pihak Penjual dari Toko Afirapa dan Konsumen yang berada di Kota Palembang.
3. Aplikasi yang dibuat ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.

### **1.4. Tujuan dan Manfaat**

#### **1.4.1. Tujuan**

Adapun tujuan dari penulisan Laporan Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Memenuhi salah satu syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan Diploma III di Politeknik Negeri Sriwijaya Jurusan Manajemen Informatika.
2. Memperoleh suatu Aplikasi Aplikasi *E-commerce pada Toko Afirapa Berbasis Website* dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan database *MySQL*.

#### **1.4.2. Manfaat**

Adapun manfaat dari penulisan Laporan Akhir ini adalah sebagai berikut :



1. Memberikan kemudahan bagi Toko Afirapa agar mendapatkan konsumen dari beberapa wilayah di Kota Palembang.
2. Memudahkan pelanggan agar dapat langsung melakukan pemesanan produk furniture yang tersedia dengan menggunakan website sehingga lebih mudah dan efisien.

## **1.5. Metodologi Penelitian**

### **1.5.1. Lokasi Pengumpulan data dan Waktu pelaksanaan**

Dalam penulisan Laporan Akhir ini yang menjadi objek penelitian adalah Toko Afirapa yang berlokasi di Jalan Lettu Karim Kadir, Gandus, Kec. Gandus, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30149. Telp: +6281369103542.

### **1.5.2. Metode Pengumpulan Data**

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

#### **1. Data Primer**

Menurut Herviani dan Febriansyah (2016:23), " Data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data dari pihak pertama kepada pengumpul data yang biasanya melalui wawancara. Pada penyusunan laporan akhir ini peneliti menggunakan cara-cara sebagai berikut:

##### **a. Wawancara**

Menurut Syamsudin (2014:410), "Wawancara adalah kumpulan informasi yang digali melalui tanya jawab lisan dan percakapan sehari-hari". Penulis melakukan wawancara dengan salah satu petugas Toko Afirapa yang akan dibutuhkan penulis untuk Laporan Akhir ini.

##### **b. Observasi**

Menurut Syamsudin (2014:404), "Observasi adalah aktivitas mencatat suatu gejala atau peristiwa dengan bantuan alat atau instrumen untuk merekam/mencatatnya guna tujuan ilmiah atau tujuan lainnya". Disini penulis



mengamati atas apa yang dikerjakan oleh setiap bagian kerja pada Toko Afirapa.

## 2. Data Sekunder

Menurut Herviani dan Febriansyah (2016:24), “Data sekunder merupakan suatu cara membaca, mempelajari dan memahami dengan tersedianya sumber-sumber lainnya sebelum penelitian dilakukan”. Data sekunder yang penulis dapatkan bersumber dari petugas Toko Afirapa.

### 1.6. Sistematika Penulisan

Agar pembahasan Laporan Akhir ini dapat memberikan gambaran sesuai dengan tujuan, maka penulisan Laporan Akhir ini disusun dengan sistematika sebagai berikut :

#### **BAB I           PENDAHULUAN**

Pada bab ini penulis menguraikan secara garis besar mengenai Laporan Akhir ini seperti latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan

#### **BAB II           TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini akan menjelaskan tentang teori-teori yang berkaitan dengan judul Laporan Akhir ini, yaitu teori umum, teori khusus dan teori program. Teori umum merupakan teori yang berkaitan dengan pengertian-pengertian yang menjadi judul penulisan laporan. Teori khusus menjelaskan tentang perancangan sistem yang digunakan. Teori program menjelaskan sekilas tentang program yang digunakan dalam membuat sistem yang berhubungan dengan rancangan yang akan digunakan.

#### **BAB III         GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

Pada bab ini menguraikan gambaran umum dari Toko Afirapa Palembang seperti Sejarah, Visi dan Misi Instansi, serta Deskripsi



Struktur Organisasi dan hal lainnya yang berkaitan Toko Afirapa Palembang.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi uraian mengenai rancangan dan pembuatan Aplikasi *E-commerce* pada Toko Afirapa berbasis *website* yang meliputi penentuan alat dan bahan yang dipakai dalam penulisan, pendefinisian masalah, studi kelayakan, perancangan aplikasi program, hasil dari perancangan aplikasi program serta cara pengoperasian program.

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini berisi kesimpulan yang ditarik dari hasil keseluruhan dari aplikasi yang telah dibuat, serta memberikan saran untuk membantu dalam pengembangan aplikasi yang telah dibuat untuk kedepannya.