

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

*E-commerce* adalah suatu proses transaksi penjualan atau pembelian yang dilakukan dengan menggunakan media elektronik, seperti *internet*. Kemudahan transaksi jual beli dan pembayaran menjadi salah satu keunggulan dari *e-commerce*.

Banyaknya kebutuhan akan barang dan jasa menjadikan *e-commerce* menjadi salah satu usaha yang menjanjikan. Ditambah dengan banyaknya perusahaan-perusahaan yang bergerak di bidang yang sama merupakan halangan besar bagi kemajuan perusahaan. Persaingan yang cukup ketat membuat pemilik berpikir lebih keras tentang strategi penjualan. Biaya yang semakin besar, dengan tingkat penjualan yang tetap atau menurun membuat perusahaan tidak dapat bertahan.

*E-commerce* merupakan salah satu alternatif solusi strategi penjualan bagi toko laptop. Lewat perantara *e-commerce*, produknya dapat disebarluaskan secara merata kepada masyarakat luas. Dengan harganya yang tidak jauh berbeda, informasi tentang produk yang dijual pun dapat dilihat dengan terperinci beserta gambarnya, sehingga dapat membuat calon konsumen yang melihat menjadi tertarik. Dengan adanya seperti ini diharapkan penjualan produk laptop bagi perusahaan dapat meningkat.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari penjelasan di atas ditemukan beberapa masalah, yaitu :

1. Bagaimana membuat perusahaan dapat meningkatkan penjualannya?
2. Bagaimana membuat *user* dapat melakukan transaksi pemesanan dengan mudah?

3. Bagaimana membuat transaksi *online* dengan menggunakan alat pembayaran kartu kredit untuk memudahkan konsumen?

### 1.3 Tujuan Pembahasan

Dari permasalahan di atas, pembuatan *e-commerce* untuk perusahaan laptop bertujuan untuk :

1. Membuat *e-commerce* yang dapat meningkatkan penjualan perusahaan
2. Membuat *e-commerce* yang *user-friendly*, agar dapat menarik calon konsumen untuk membeli
3. Membuat transaksi *online* dengan menggunakan kartu kredit

### 1.4 Ruang Lingkup Kajian

*E-commerce* yang akan dibuat mempunyai batasan-batasan masalah sebagai berikut :

#### A. Batasan *Hardware*

Pembuatan *e-commerce* ini mempunyai batasan *hardware* :

1. *Pentium 4 2,4 Ghz*
2. *Memory 256 MB DDR3200*
3. *Harddisk 250GB*

#### B. Batasan *Software*

Pembuatan *e-commerce* ini mempunyai batasan *software* :

1. Hanya bekerja pada sistem operasi *windows*
2. Pembuatan *e-commerce* menggunakan *php*
3. *Database* yang digunakan menggunakan *mysql*

#### C. Batasan Aplikasi

1. Pengguna *e-commerce* ini dibedakan menjadi dua, yaitu admin selaku administrator, dan *user* selaku konsumen
2. Calon konsumen yang bermaksud melakukan pemesanan akan mengisi *form* pendaftaran

3. Pembayaran dilakukan pada *e-commerce* dengan menggunakan kartu kredit
4. Pemesanan hanya dapat dilakukan setelah calon konsumen berhasil melakukan *login*.

## 1.5 Sistematika Penyajian

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini akan disusun dalam enam bab yang disusun sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan, batasan masalah, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir.

### **Bab II KAJIAN TEORI**

Bab ini berisi dasar-dasar teori atau metode penunjang yang digunakan dalam mendukung pembuatan aplikasi ini.

### **Bab III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM**

Dalam bab ini ini berisi tentang semua pembahasan secara lengkap mengenai analisis pemecahan masalah, perancangan desain aplikasi / *user interface*, *ER-Diagram*, dan penjelasan sistem.

### **Bab IV HASIL PENELITIAN**

Bab ini berisikan penjabaran dari tiap *method* atau fungsi utama yang dibuat beserta *screenshot* yang menggambarkan aplikasi ini.

### **Bab V PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN**

Bab ini berisi laporan dari pengujian *user Interface* oleh *user* (*blackbox testing*).

## **Bab VI SIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi tentang kesimpulan-kesimpulan yang didapat penulis setelah mengerjakan tugas akhir ini, dan saran-saran untuk penulis untuk mengembangkan tugasnya menjadi lebih baik.