

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang Masalah

Saat ini, kemajuan di bidang teknologi informasi semakin berkembang. Hal ini mendorong manusia untuk berinovasi mencari kemudahan dalam melakukan segala aktivitasnya. Adapun saat ini teknologi yang banyak dipakai orang adalah internet. Dengan internet, seseorang dapat dengan mudah mencari informasi yang dibutuhkannya.

Awalnya, perusahaan menjual barang pada konsumen secara tradisional yaitu konsumen datang ke suatu toko, lalu memilih barang kemudian membeli barang. Hal ini juga berpengaruh terhadap omzet perusahaan tersebut. Dengan adanya aplikasi online, maka diharapkan dapat meningkatkan omzet perusahaan tersebut.

Aplikasi penjualan atau yang sering kita kenal dengan *e-commerce* adalah suatu aplikasi penjualan online yang menjual barang di internet. Pada umumnya terbagi menjadi 2 bagian yaitu B2B (*Business to Business*) dan B2C (*Business to Customer*). Dalam kasus ini, lebih bersifat B2B yaitu penjualan barang dari perusahaan kepada perusahaan.

Adapun teknologi yang digunakan adalah bahasa pemrograman PHP dengan databasenya MySQL. Pemrograman PHP dan MySQL ini banyak dipakai dalam membuat aplikasi *e-commerce* karena kompatibel dengan beberapa *Operating System*.

## 1.2. Rumusan Masalah

Aplikasi ini merupakan pengembangan dari Kerja Praktek sebelumnya yang berjudul Aplikasi Penjualan Online dengan PHP dan MySQL. Dalam aplikasi sebelumnya, pembayaran hanya

sebatas konfirmasi lewat *email*, tidak adanya stok update barang dan bahasa yang digunakan hanya bahasa Inggris.

Hal tersebut menimbulkan kendala dari berbagai pihak yaitu *user* dan perusahaan. Kadang – kadang, ada *user* tertentu yang kurang mengerti dengan bahasa Inggris. Selain itu, pihak perusahaan tidak mengetahui apabila barang yang dijual telah habis / kosong. Dalam pembayaran juga kurang efektif karena harus transfer melalui bank.

Untuk memecahkan masalah – masalah tersebut, maka akan dilakukan pengembangan – pengembangan seperti berikut ini :

1. Pembuatan *dual language* (bahasa Indonesia dan bahasa Inggris).

Bahasa Indonesia dan bahasa Inggris diterapkan pada sisi *user*, sedangkan untuk *admin* hanya disediakan bahasa Inggris.

2. Pembayaran melalui sistem *paypal*.

User yang hendak melakukan pembayaran harus membayar melalui sistem *paypal*.

3. Adanya stok barang sehingga mengetahui jumlah persediaan barang yang ada.
4. Keamanan website dalam registrasi anggota dan login administrator dengan *captcha*.
5. SMS pemberitahuan kepada *user* apabila uang yang telah dibayar telah diterima oleh perusahaan.
6. Penerapan *google analytic* pada website sehingga mengetahui produktivitas website tersebut.
7. Sistem *paging* untuk meningkatkan efektivitas website.
8. Fungsi *searching* untuk mencari nama produk.

### 1.3. Tujuan Pembahasan

Dengan dibuatnya aplikasi *e-commerce* ini diharapkan dapat :

- Mempermudah pembayaran yang dilakukan yaitu dengan menggunakan sistem *paypal*.
- Mempercepat pembelian barang yang dibutuhkan dengan adanya fungsi *searching*.
- Mempercepat akses website dengan adanya *paging* pada bagian produk dan informasi.
- Mempermudah *user* untuk mengetahui status transaksi apabila telah melakukan pembayaran.
- Mengetahui seberapa besar produktivitas website sehingga dapat meningkatkan penjualan barang.

#### 1.4. Ruang Lingkup Kajian

Adapun batasan – batasan dalam aplikasi *e-commerce* ini adalah :

- User yang mau membeli barang harus registrasi dulu pada *form registration (sign up)*.
- Data yang digunakan dalam website ini adalah *dummies* (bukan data sebenarnya).
- Bahasa yang digunakan dalam web adalah bahasa Inggris, tetapi untuk bagian user disediakan bahasa Indonesia.
- *Paypal* yang digunakan hanya dapat menerima uang, tetapi tidak dapat melakukan pembelian barang.
- Jumlah barang yang hendak dibeli adalah jumlah maksimum stok barang yang ada (tidak dapat memesan barang).

#### 1.5. Sumber Data

Adapun sumber – sumber data yang penulis peroleh adalah dari internet, buku / literatur / studi pustaka, dan tanya jawab kepada pemilik dari perusahaan.

## **1.6. Sistematika Penyajian**

Bab I. Pendahuluan.

Bab ini membahas latar belakang, perumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data dan sistematika penyajian.

Bab II. Kajian Teori

Bab ini membahas teknologi – teknologi yang digunakan dalam membangun aplikasi beserta penjelasannya.

Bab III. Analisis dan Rancangan Sistem

Bab ini membahas identifikasi kebutuhan sistem, desain perangkat lunak, komponen perangkat lunak, konsep eksekusi dan desain antar muka.

Bab IV. Hasil Penelitian

Bab ini membahas hasil yang telah dicapai dan kesesuaian dengan rancangan yang telah dibuat.

Bab V. Pembahasan dan Uji Coba Hasil Penelitian

Bab ini membahas rencana pengujian sistem terimplementasi, perjalanan teknologi pengujian, ulasan hasil evaluasi.

Bab VI. Simpulan dan Saran

Bab ini membahas keterkaitan antara kesimpulan dengan hasil evaluasi, keterkaitan saran dengan hasil evaluasi, dan rencana perbaikan terhadap saran yang diberikan.