

BAB I PENDAHULUAN

Bab Pendahuluan ini terdiri dari lima sub bab yang meliputi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Pembahasan, Ruang Lingkup Kajian, Sumber Data, dan Sistematika Penyajian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Muncul dan berkembangnya usaha – usaha baru membuat persaingan di dunia bisnis semakin ketat. Untuk dapat terus mempertahankan bisnis tersebut berbagai upaya dilakukan. Salah satu upaya tersebut adalah memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini, yaitu *internet*. *Internet* merupakan sebuah sistem komunikasi global yang menghubungkan komputer – komputer dan jaringan komputer di seluruh dunia.

Pemanfaatan jaringan *internet* dalam bidang bisnis atau yang disebut *E-Commerce* merupakan hal yang tidak asing lagi. Dewasa ini begitu banyak terlihat situs-situs yang menjual produk-produk secara *online* menggunakan sarana *E-Commerce*.

Penggunaan sistem *E-Commerce* sangat menguntungkan banyak pihak, baik konsumen maupun produsen, karena dengan *E-Commerce*, waktu dan biaya dapat dihemat. *E-Commerce* dapat memudahkan pelanggan dalam memenuhi kebutuhan tanpa harus pergi ke pasar. *E-Commerce* juga menyediakan banyak kemudahan dan kelebihan jika dibandingkan dengan cara layanan konvensional, diantaranya proses relative lebih cepat dan informasi tentang produk tersedia secara lengkap. Walaupun tidak membeli secara *online*, konsumen tetap bisa mendapatkan banyak informasi penting tentang suatu produk yang diinginkannya.

Melihat perkembangan dari penggunaan *internet* dalam bidang bisnis, salah satu peluang bisnis yang dirasakan memiliki

peluang yang cukup besar adalah minimarket. Hal ini terinspirasi karena melihat fenomena pada kebanyakan supermarket yang sering terjadi antri pada saat pembayaran. Oleh karena itu, untuk dapat meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan maka diperlukan pemasaran *online* 24 jam lewat *internet* yang dapat diakses di rumah sehingga pelanggan tidak perlu lagi berbelanja ke minimarket jika lagi sibuk atau tidak sempat ke minimarket.

Dalam tugas akhir ini akan dirancang dan dibuat sebuah aplikasi *E-Commerce* yang menyediakan jasa layanan pemesanan dan pembelian barang kebutuhan rumah tangga secara online, yang dapat menerapkan *Customer Relationship Management* di dalamnya. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan sebelumnya, permasalahan utama yang dikaji dalam Tugas Akhir ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membuat aplikasi *E-Commerce* yang mempermudah pembeli dalam memperoleh produk tanpa harus berbelanja di pasar?
2. Bagaimana merancang dan membuat aplikasi *E-Commerce* yang dapat mendukung *Customer Relationship Management*?
3. Bagaimana menerapkan aplikasi *E-Commerce* yang dapat mendukung *Customer Relationship Management*?
4. Bagaimana merancang sebuah aplikasi *E-Commerce* yang efektif dan efisien?
5. Bagaimana cara mengakses data dan informasi di dalam sebuah aplikasi *E-Commerce*?
6. Bagaimana cara mengelola data pemesanan di dalam sebuah aplikasi *E-Commerce*?

1.3 Tujuan Pembahasan

Pelaksanaan tugas akhir dalam bentuk desain dan implementasi aplikasi *E-Commmerce* ini bermaksud untuk membantu dan mempermudah

memasarkan barang agar lebih efektif sehingga antara produsen dan konsumen tidak perlu langsung bertemu satu sama lain.

Sedangkan tujuannya, antara lain:

1. Merancang dan membuat aplikasi *E-Commerce* yang mempermudah pembeli dapat melakukan transaksi pembelian secara *online* kapan saja asalkan terkoneksi dengan *internet*.
2. Merancang dan membuat aplikasi *E-Commerce* yang dapat mendukung *Customer Relationship Management*.
3. Menerapkan aplikasi *E-Commerce* yang dapat mendukung *Customer Relationship Management*.
4. Merancang sebuah aplikasi *E-Commerce* yang efektif dan efisien.
5. Menjelaskan cara pengaksesan data dan informasi di dalam sebuah aplikasi *E-Commerce*.
6. Menjelaskan cara mengelola data pemesanan di dalam sebuah aplikasi *E-Commerce*.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Ruang lingkup pembuatan Tugas Akhir ini, sebagai berikut:

1. Transaksi jual beli hanya dapat dilakukan oleh member yang berada di daerah Bandung.
2. Minimarket hanya menjual produk makanan, minuman, pembersih, kebutuhan dapur, kebutuhan mandi, dan kebutuhan bayi.
3. Pembayaran dilakukan secara konvensional setelah barang diantar, pembeli membayar secara tunai.

1.5 Sumber Data

Sumber- sumber yang diperlukan untuk pembuatan aplikasi *E-Commerce* ini berasal dari internet dan beberapa buku yang dipelajari oleh programmer sendiri.

1.6 Sistematika Penyajian

Adapun sistematika penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang dari permasalahan, rumusan masalah, tujuan dari pembuatan laporan ini, ruang lingkup kajian, sumber data, serta sistematika penyajian.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori penunjang yang mendasari Tugas Akhir ini, agar pembaca dapat memahami apa yang dibahas.

BAB III ANALISA DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis sistem, rancangan sistem, dan perancangan program aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi *capture* program dan hasil yang dicapai.

BAB V PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi hasil pengujian program yang telah dibuat dan pengujian berdasarkan kuisioner.

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari seluruh proses yang terjadi selama melakukan penyusunan laporan Tugas Akhir dan saran perbaikan dan pengembangan sistem yang diberikan sebagai bahan pertimbangan di waktu yang mendatang.