

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pasar *online* atau sering disebut juga Elektronik *Commerce* menjadi peluang baru dan menambah daya saing sistem transaksi pembelian, oleh karena itu sangat dibutuhkan dalam menghadapi persaingan pasar dalam mendapatkan hasil yang signifikan untuk menjalankan *E-Commerce*. Dimana kebutuhan teknologi sudah semakin canggih dan semakin berkembang, sehingga banyak masyarakat dalam beraktivitas sehari-hari dimudahkan dalam berinteraksi seperti transaksi, pembelian, penjualan, sewa-menyewa, portal berita dan lain sebagainya, yang semua dikemas praktis ke dalam sebuah teknologi informasi baik itu *mobile, apps*, ataupun *web*, sehingga masyarakat dapat memilih sesuai dengan keinginan mereka sendiri. Pada masa sekarang ini peranan internet sangat membantu dalam mengakses semua teknologi, dimana dapat memberikan kemudahan untuk mengakses informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat secara lengkap, *update*, dan terpercaya.

Teknologi yang berkembang dengan begitu cepat seharusnya dapat dimanfaatkan oleh pelaku bisnis. Pemanfaatan teknologi yang tepat tersebut dapat meningkatkan kinerja perusahaan. Proses bisnis yang

panjang, rumit dan membutuhkan waktu lama dapat menjadi lebih efisien dan membantu menekan biaya. *E-Commerce* merupakan salah satu teknologi yang semestinya dapat diterapkan dalam perusahaan. *E-Commerce* merupakan jawaban atas tuntutan globalisasi. Pertumbuhan pengguna internet yang berkembang dengan pesat seharusnya menjadi alasan mengapa perusahaan harus mencoba menerapkan *E-Commerce*. Walaupun memang perkembangan pengguna *E-Commerce* belum begitu mengesankan dibandingkan dengan pertumbuhan pengguna internet. Fenomena *E-Commerce* belum dapat dipahami dan didukung dengan baik terutama di negara berkembang seperti Indonesia. Konsumen masih belum memiliki kepercayaan terhadap keamanan bertransaksi, atas kesamaan produk yang ditampilkan. Hal ini diakibatkan karena masih ragunya konsumen terhadap kualitas produk, harga yang murah, dan keaslian barang.

Penerapan *E-Commerce* akan dapat meningkatkan keunggulan bersaing dari perusahaan. Implementasi dari *E-Commerce* membutuhkan strategi matang yang telah diputuskan oleh manajemen dari perusahaan, diantaranya mempersiapkan sumber daya perangkat teknologi dan sumber daya manusia yang handal dalam bidang teknologi informasi. Membangun sebuah sistem informasi untuk bertransaksi berjualan diperlukan beberapa aspek, seperti teknologi yang memadai, kebutuhan sumber daya manusia serta *user* atau para calon pemakai sistem. Memiliki mekanisme pelayanan dan transaksi yang cepat dan singkat dengan keamanan yang baik, Menjalin

kerja sama yang baik dengan para supplier dan distributor. Jika semua hal diatas dapat dilakukan dengan baik akan dapat meningkatkan keunggulan bersaing yang dimiliki perusahaan. Salah satunya yaitu *E-Commerce* dalam merancang sistem penjualan depot kusen.

Depot kusen yang ingin dijadikan penelitian ini berfokuskan pada Depot Kusen Aulia, Depot Kusen Aulia beralamat di Jalan Nusantara RT. 15, Indralaya Utara, Provinsi Sumatera Selatan ini merupakan penyedia jasa Tukang Kayu, pemasangan pintu dan jendela, jasa pertukangan, teralis dan pertukangan kayu lainnya, dikarenakan banyaknya depot kusen yang berada di Kabupaten Indralaya yang masih menggunakan sistem konvensional dimana jika pembeli ingin melihat lihat barang ataupun harga dari setiap kusen atau kayu yang ada, apa saja kayu yang masih tersedia ataupun sedang kosong, dan jika ingin memesan harus terlebih dahulu menunggu kayu dipesan dan datang ke depot tersebut, permasalahan inilah yang menjadikan peneliti tertarik dan ingin membuat *E-Commerce* berguna untuk para pembeli agar dapat mempermudah bagi pihak pembeli dan penjual untuk melihat langsung produk yang ditawarkan dan tidak perlu datang langsung pada depot tersebut.

*E-Commerce* ini akan dibangun secara menarik yang dimana untuk proses penawaran produk, setiap pelanggan dapat melihat-lihat dulu produk yang ditawarkan oleh Depot Kusen Aulia, lalu di dalam *E-Commerce* Depot Kusen Aulia hanya menampilkan produk-produk buatan sendiri beserta deskripsi lengkap produk tersebut, untuk transaksi antara pembeli

dan penjual akan disediakan fitur *form upload* bukti pembayaran yang akan di verifikasi oleh penjual, peneliti menggunakan tahapan metode *RUP*, *RUP* menggunakan konsep *object oriented*, dengan aktifitas yang berfokus pada pengembangan model dengan menggunakan *Unified Model Language(UML)*. Hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk pemilik depot karna selain untuk mempermudah dari pihak pemilik pemilik juga bisa mengadakan promosi atau sebagainya untuk menarik pelanggan melihat *website* depot kusen tersebut dan dapat menaikkan tingkat promosi dan pelanggan, jadi *website* ini menguntungkan bagi kedua belah pihak.

Berdasarkan uraian diatas maka dibutuhkan informasi yang memudahkan promosi ataupun informasi pada tempat depot kusen tersebut agar mempermudah pembeli. Maka dari itu, penulis tertarik membuat aplikasi berbasis *website* untuk pencarian tempat kursus dengan judul **“Rancang bangun *E-Commerce* Pada CV. Depot Kusen Aulia Berbasis *Web Service*”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang sebelumnya, maka penelitian akan membahas “Bagaimana Merancang sebuah *E-Commerce* Pada CV. Depot Kusen Aulia Berbasis *Web Service*?”.

## 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan menjadi lebih terarah dan tidak menyimpang, maka permasalahan dibatasi pada beberapa hal yaitu:

1. Data yang digunakan dalam *E-Commerce* ini adalah data barang, data kategori, harga produk, gambar produk dan stok produk yang berasal dari CV. Depot Kusen Aulia.
2. Proses yang digunakan meliputi: transaksi produk, penjualan, dan katalog produk.

## **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Membangun aplikasi yang dapat mempermudah dalam promosi Depot Kusen Aulia
- b. Membangun sebuah aplikasi yang dapat melakukan pemesanan dan penjualan produk kusen khususnya, jendela, pintu dan kusen.
- c. Membangun aplikasi yang dapat menampung dan mengelola data produk mulai dari stok, harga sampai persediaan produk.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat bagi CV. Depot Kusen Aulia yaitu adalah sebagai berikut:

1. mempermudah dalam kegiatan promosi produk-produk yang dimiliki.
2. Membantu pembeli dalam memilih bentuk atau desain produk yang diinginkan.
3. Membantu dalam mengontrol stok persediaan yang ada dimiliki.

## **1.5 Metodologi Penelitian**

### **1.5.1 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di CV. Depot Kusen Aulia yang berada di Kabupaten Ogan Ilir Indralaya, Provinsi Sumatera Selatan

### **1.5.2 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data skripsi ini yang digunakan terdiri dari tiga macam teknik pengumpulan data:

1. Observasi.

merupakan pengamatan langsung terhadap sistem yang sudah ada, apakah sudah sesuai dengan kebutuhan perusahaan dan memenuhi standar prosedur CV. Depot Kusen Aulia.

2. Wawancara.

Yaitu menanyakan secara langsung kepada pihak-pihak yang bersangkutan dengan pembuatan Sistem informasi ini serta penyusunan laporan ini, misalnya pada pimpinan atau pegawai yang dapat membantu memberikan keterangan yang diperlukan.

3. Dokumentasi.

Berasal dari kata dokumen yang berarti barang tertulis, metode dokumentasi berarti tata cara pengumpulan data dengan cara mencatat atau merecord data-data yang sudah ada. Metode dokumentasi ini adalah mencari data mengenai hal – hal atau variable yang berupa catatan buku, surat, transkrip, majalah, surat, dan lain – lain.

#### 4. Studi Literatur (*Literature Research*).

Melakukan penelitian dengan cara mempelajari buku, jurnal, dan bacaan lainnya yang berkaitan dengan judul penelitian.

### **1.6 Sistematika penulisan**

Sistematika ini secara garis besar dapat memberikan gambaran isi, yang berupa susunan bab dari hasil penelitian.

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini penulis menguraikan Latar Belakang penelitian, Perumusan Masalah penelitian, Tujuan dan Manfaat penelitian skripsi, Metodologi penelitian, serta Sistematika penelitian.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Membahas tentang teori yang mendukung terhadap masalah yang dibahas dalam penyusunan penelitian skripsi ini yang terdiri dari pengertian teori sistem.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menguraikan tentang proses perancangan dalam tahap pembuatan sistem informasi. Pada pembuatan sistem informasi ini perancangan yang digunakan adalah *Usecase Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram*

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

Bab ini menguraikan tentang pengujian sistem secara detail. Sesuai dengan rancangan dan berdasarkan komponen / *tools* / bahasa pemrograman yang dipakai.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini menguraikan tentang beberapa kesimpulan dari permasalahan pada bab-bab sebelumnya serta memberikan pengembangan saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.