

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi saat ini yang semakin luas menciptakan salah satu teknologi untuk menunjang aktivitas penjualan. Melalui teknologi *E-commerce* yang juga sudah tidak asing lagi bagi masyarakat karena mempermudah dalam transaksi antara penjual dan pembeli. *E-commerce* merupakan aktivitas pembelian, penjualan, dan pemasaran produk dengan menggunakan jaringan telekomunikasi, termasuk Internet[1]. *Electronic Commerce (E-Commerce)* didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan barang, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer, salah satu jaringan yang digunakan adalah internet yang berfungsi menghubungkan seluruh jaringan computer di seluruh dunia. Aksesnya yang mudah membuat internet dapat dijangkau oleh berbagai macam kalangan, kemudahan ini tidak disia-siakan para pengguna layanan internet terkhususnya pihak yang berkecimpung dalam perdagangan[2].

Saat ini aplikasi *E-commerce* tidak hanya berbasis aplikasi mobile, tetapi kini *e-commerce* juga sudah dapat di akses melalui platform *world wide web internet* (website) dapat menunjang aktivitas bisnis secara online. Penggunaan website pada *e-commerce* sebagai salah satu media pemasaran agar mencapai tujuan kepada bisnis dan mampu bersaing dengan teknologi yang terus berkembang ini[3].

Toko Garasi iPhone Second ini merupakan sebuah usaha yang bergerak di bidang penjualan unit *smartphone* iPhone bekas yang berada di kabupaten Majalengka. Usaha penjualan *smartphone* pada toko garasi iPhone second ini sudah berdiri sejak tahun 2019 yang berada di Jl. KH Abdul Fatah, Cikijing, Jawa Barat.

Proses penjualan yang berjalan di toko garasi iPhone second ini masih memanfaatkan fasilitas media sosial berupa instagram, melalui aplikasi media sosial instagram ini belum memberikan informasi yang lengkap kepada pelanggan, sehingga pelanggan mengalami kesulitan untuk mengetahui informasi pada produk secara jelas dan melakukan pembelian produk pada aplikasi instagram, dikarenakan instagram digunakan sebagai media promosi/pengenalan produk iPhone yang dijual. Toko garasi iPhone second juga dalam proses menginputkan data produk, harga produk beserta stock produk masih belum maksimal karena proses penginputan masih secara tertulis.

Konsumen tidak mengetahui deskripsi produk secara jelas, jumlah stock dan harga setiap unit/series unit nya. Hal ini menjadi kekurangan bagi toko garasi iPhone second. Melihat konsumen garasi iPhone second tidak hanya berdomisili wilayah majalengka saja maka proses transaksi secara *continue* pada waktu tertentu tidak dapat dilaksanakan secara tepat waktu. Dikarenakan dalam proses pembelian pada usaha ini belum memiliki sistem yang langsung terhubung pada aktivitas penjualan, pembelian dan pengiriman menggunakan ekspedisi, pada toko garasi iPhone second ini pelanggan harus melakukan

konfirmasi pembelian unit terlebih dahulu melalui fitur chatting (*Direct Messenger*) yang tersedia di sosial media instagram yang tidak memiliki notifikasi yang maksimal, kemudian dalam pengambilan unit dilakukan secara langsung ke toko garasi iPhone second. Untuk mengetahui lebih jelas mengenai produk yang akan dibeli pelanggan harus melakukan komunikasi melalui WhatsApp hal ini membuat proses pembelian tidak efektif. Meskipun pada proses transaksi di toko garasi iPhone second ini sudah menyediakan fitur transaksi berupa transfer, tetapi pelanggan mengalami proses pembelian yang memakan waktu banyak karena harus berpindah aplikasi. Hal ini membuat konsumen merasa kesulitan untuk melakukan pembelian unit *smartphone* iPhone di toko ini. Penjualan melalui platform yang tepat membantu untuk mempermudah toko dalam penjualan dan mempermudah pelanggan dalam berbelanja dengan informasi yang lengkap. Melalui *e-commerce* berbasis *website* juga membantu toko garasi iPhone second dalam proses penginputan data produk dan laporan penjualan di toko garasi iPhone second yang belum terkomputerisasi.

Oleh karena itu untuk membantu serta memudahkan pemilik toko garasi iPhone second dalam proses penjualan unit *smartphone* iPhone agar dapat berjalan secara efektif, maka diperlukan melakukan penjualan melalui *e-commerce* berbasis *website*. Sistem ini juga dapat memudahkan pelanggan dengan toko garasi iPhone second ini agar dapat berkomunikasi dalam 1 (satu) sistem yang saling terhubung. Pada sistem penjualan ini dapat mempermudah pemilik dalam mengelola laporan penjualan. Pembangunan aplikasi *e-*

*commerce* ini dilakukan dengan memperhatikan berbagai aspek yang akan mendukung performa, skalabilitas, dan kemudahan pemeliharaan sistem.

Penelitian terdahulu tentang “Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Handphone (Studi Kasus Raya Selluler Demak)” pada penelitian ini memiliki persamaan berupa objek yang sama-sama berupa penjualan melalui e-commerce *smartphone* berbasis website yang bertujuan agar memudahkan para pembeli *smartphone* dalam berbelanja dan melakukan transaksi tanpa harus mendatangi langsung ke toko. Selain itu terdapat kemudahan bagi pemilik toko untuk melakukan pengelolaan laporan penjualan secara digital serta mengurangi resiko hilangnya data pelaporan[4].

Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Eko Susanto, Septiyan Bayu Saputro (2018) dalam judul “Rancang Bangun Aplikasi E-commerce *Smartphone* Second Dengan Metode Waterfall” Pada penelitian ini memiliki persamaan bahwa penjualan *smartphone* second masih banyak diminati oleh berbagai kalangan sehingga hal ini menunjukkan *handphone* model lama yang notabene *handphone* second masih memiliki pangsa pasar. Namun karena *handphone* second tidak seperti *handphone* baru maka untuk membeli *handphone* second diperlukan pengetahuan yang lebih tentang detail-detail *handphone*, karena setiap *handphone* second memiliki kualitas berbeda-beda. Selain itu ketersediaan informasi juga menjadi permasalahan. Sehingga pembelian *handphone* second saat ini kebanyakan dengan konsumen datang langsung untuk mengetahui informasi ketersediaan barang dan mengetahui kualitas barang, serta ber transaksi[5].

Untuk mengatasi masalah yang terjadi peneliti memberikan solusi berupa Rancang Bangun Aplikasi *E-commerce* Untuk Penjualan Berbasis *Webiste* agar membantu mempermudah proses penjualan agar terjadinya transaksi antar pemilik usaha dan konsumen. Sistem ini akan dibuat menggunakan Bahasa pemrograman php, html, css dan bootstrap dengan framework code igniter 3, serta database MySQL.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang sudah di paparkan maka peneliti mengangkat judul “Rancang Bangun Aplikasi *E-commerce* Berbasis *Website* Untuk Penjualan Di Garasi iPhone Second”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah adalah proses yang paling penting untuk menemukan masalah yang berada pada objek penelitian yang diteliti, penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Dalam proses penjualan di toko garasi iPhone second konsumen tidak dapat langsung membeli produk yang dijual melalui media sosial instagram karena platform ini bukan dirancang untuk transaksi penjualan langsung.
2. Informasi produk tidak lengkap, konsumen tidak mengetahui detail deskripsi, stock dan harga iPhone.
3. Transaksi tidak efektif, konsumen masih harus berpindah aplikasi untuk konfirmasi ketika pembelian produk dan melakukan pembayaran.
4. Proses pembuatan laporan penjualan dilakukan menggunakan *software microsoft excel* dengan memindahkan data dari buku penjualan, sehingga hal ini akan membutuhkan waktu yang sangat lama.

### 1.3 Rumusan Masalah

Dalam uraian latar belakang permasalahan, adapun rumusan masalahnya adalah :

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi *E-commerce* berbasis website dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP yang dapat membantu memudahkan penjualan produk kepada konsumen untuk keberlangsungan pembelian di Garasi iPhone Second?
2. Bagaimana penerapan *E-commerce* dalam penjualan iPhone di Garasi iPhone Second?

### 1.4 Batasan Masalah

Untuk memudahkan pemecahan masalah perlu dilakukan pembatasan sehingga permasalahan menjadi lebih sederhana. Batasan masalah tersebut meliputi :

1. Aplikasi *E-commerce* ini ditujukan untuk penjualan berbasis website yang akan mempermudah konsumen ketika membeli unit produk *smartphone* di toko garasi iPhone second.
2. Aplikasi E-commerce ini mempunyai beberapa fitur, yaitu :
  - a. Fitur register, fitur ini berfungsi untuk membantu pengguna dalam pembuatan akun.
  - b. Fitur login, proses untuk masuk kedalam sistem dari setiap user-nya.
  - c. Fitur kelola produk, untuk menambah, mengedit dan menghapus produk pada sistem.

- d. Fitur dashboard, fitur ini digunakan sebagai media informasi mengenai produk apa saja yang di jual.
  - e. Fitur detail produk, fitur ini menampilkan stock produk serta deskripsi produk.
  - f. Fitur transaksi, ini digunakan untuk melakukan pembayaran.
  - g. Fitur cetak laporan penjualan, fitur ini untuk mempermudah owner meninjau laporan penjualan pada produk yang dijual.
  - h. User yang didalamnya ada 3, yaitu pelanggan, admin dan owner dengan hak akses yaitu :
    - 1) Pelanggan : dapat membeli produk, melakukan transaksi dan mendapatkan informasi mengenai produk serta dapat melakukan refund & return produk.
    - 2) Admin : Mengelola data penjualan dan mengontrol seluruh data produk, stock produk, harga produk.
    - 3) Owner : Hanya menerima dan mencetak laporan penjualan.
3. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam adalah PHP, HTML, CSS dengan menerapkan framework *Code Igniter 3* (CI) dan untuk database yang digunakan sebagai penyimpanan data adalah *My Structure Query Language* (MySQL).

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Membangun aplikasi *E-Commerce* yang dapat membantu dalam proses penjualan unit produk dan memberikan informasi yang lebih jelas kepada

kosumen. Dengan menggunakan aplikasi e-commerce juga dapat mempermudah pemilik toko Garasi iPhone Second dalam mengelola produk dan laporan penjualan

## 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi beberapa pihak terkait proses yang dilaksanakan, adalah sebagai berikut :

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Dengan adanya penelitian ini peneliti dapat meng implementasikan mengenai perancangan sebuah aplikasi *E-commerce* berbasis *website* untuk mengelola penjualan dan melakukan transaksi.
- b. Diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan aplikasi *E-commerce* berbasis *Website*.

### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu :

- a. Bagi Peneliti, Dengan adanya aplikasi *E-Commerce* berbasis *website* dapat meningkatkan efesiensi proses penjualan pada toko garasi iPhone second.
- b. Bagi Peneliti, meningkatkan pengetahuan dalam pengembangan aplikasi e-commerce untuk Garasi iPhone. Proses pengembangan aplikasi juga meningkatkan keterampilan teknis peneliti dalam pemrograman, desain antarmuka pengguna, dan manajemen database. Membantu membuka peluang bisnis dalam penjualan produk iPhone secara online. Melalui aplikasi yang dikembangkan, peneliti dapat



memberikan kontribusi positif terhadap ekonomi lokal dengan memberikan kemudahan dalam mencari produk.

- c. Bagi Konsumen, dengan adanya aplikasi *E-commerce* berbasis *website*, konsumen akan dapat dengan mudah melakukan pembelian di garasi iPhone second melalui *website*.

### **1.7 Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan penelitian ini ada beberapa pertanyaan yang terkait dengan penelitian yang dilakukan. Adapun pertanyaan penelitian tersebut :

1. Bagaimana membangun aplikasi *E-commerce* berbasis *Website* yang dapat membantu pemilik dalam proses penjualan melalui *website* di toko garasi iPhone second?
2. Apakah membangun aplikasi *E-commerce* berbasis *website* ini dapat mempermudah toko garasi iPhone second dalam pengelolaan laporan penjualan?

### **1.8 Hipotesis Penelitian**

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu dengan adanya *aplikasi E-commerce* untuk penjualan berbasis *website* ini diharapkan dapat membantu proses pengelolaan penjualan pada toko garasi iPhone second dan kemudahan untuk konsumen dalam melakukan pembelian.

## 1.9 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan peneliti meliputi beberapa metode, yaitu metode pengumpulan data dan metode pengembangan sistem.

Pembahasan metode-metode tersebut adalah:

### 1.9.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mencari referensi dan teori dari jurnal mengenai analisa perancangan pembuatan aplikasi *E-commerce* dengan model B2C (*Bussines to Customer*) untuk dijadikan dasar penelitian.

#### 2. Observasi

Adapun metode pengumpulan data observasi dilakukan dengan meneliti sistem yang berjalan pada Toko Garasi iPhone Second.

#### 3. Wawancara

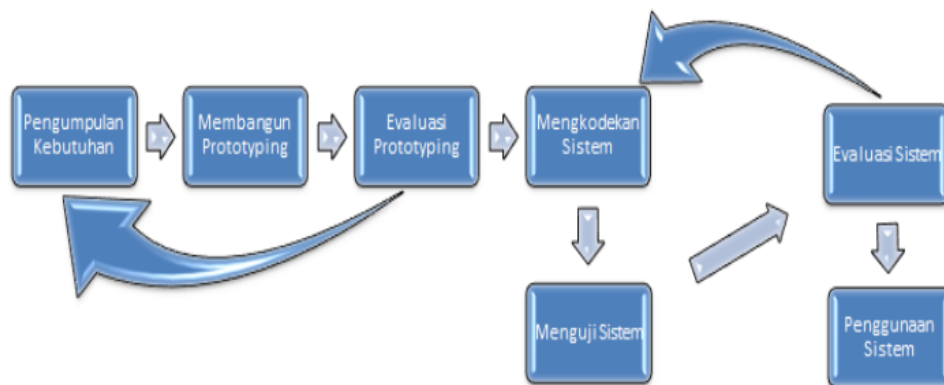
Pada metode wawancara ini, peneliti melakukan Tanya jawab secara online bersama salah satu pemilik Garasi iPhone Second yaitu Kang Isfalana, mengenai usaha yang akan diteliti.

### 1.9.2 Metode Pengembangan Sistem

Adapun metode pengembangan sistem yang diterapkan adalah *Prototyping*. Dengan menggunakan prototype maka pengguna dapat dengan mudah mendapat gambaran dari sistem yang sebenarnya. Prototype bukanlah bentuk lengkap sistem, akan tetapi tidak akan jauh

berbeda dengan sistem yang akan dibuat. Prototype mudah untuk dievaluasi ketika terdapat perbaikan pada sistem[6].

Metode Prototype merupakan salah satu metode siklus hidup sistem yang didasarkan pada konsep model bekerja (working model)[7]. Kelebihan menggunakan Metode Prototype dapat mempermudah untuk komunikasi yang efektif antara pengguna dan pengembang, dengan komunikasi maka pengembang dapat mempermudah dalam menentukan kebutuhan. Selain itu pengguna juga berperan aktif dalam pengembangan sistem akan lebih menghemat waktu dalam pengembangan sistem. Penerapan menjadi lebih mudah karena pemakai mengetahui apa yang diharapkannya membuat klien mendapat gambaran awal dari prototype[7].



Gambar 1.1 Metode Pengembangan Sistem Prototype

## 1. Pengumpulan Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini dilakukan untuk memperoleh data secara lengkap mengenai identifikasi masalah dan kebutuhan dari pengguna.

### a. Survei

Tahap ini untuk mengetahui proses penjualan, transaksi, pembuatan laporan penjualan, penginputan data produk, stock, daftar harga yang dilakukan oleh toko garasi iPhone second, serta informasi mengenai produk yang dijual.

### b. Permasalahan yang dihadapi Toko Garasi iPhone Second

Pada proses pembelian pelanggan masih harus mendatangi toko secara langsung, penjualan menggunakan media sosial instagram belum memiliki aplikasi e-commerce dan pencatatan laporan penjualan, daftar harga masih belum maksimal.

### c. Pemecahan Masalah

Dengan permasalahan yang ada, dapat diatasi dengan pembuatan sistem Rancang Bangun Aplikasi E-commerce untuk penjualan berbasis website. Jadi setiap pesanan yang masuk, dan laporan penjualan setelah transaksi dapat tercatat otomatis pada database. Kemudian pelanggan juga sudah tidak perlu datang langsung ke toko untuk melakukan pembelian.

## 2. Pembuatan Prototyping

Pada tahap proses dalam pembangunan prototyping ini, proses ini hasil dari analisis kebutuhan yang dilakukan pada tahap awal untuk

menghasilkan dan menentukan dalam pembangunan *prototyping* yang sesuai dengan kebutuhan di Toko Garasi iPhone Second. Analisis kebutuhan yang dilakukan pada penelitian ini berupa analisis kebutuhan input, proses, dan *output*. Perancangan *prototyping* yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode *Unified Modelling Language* (UML) dan perancangan antarmuka.

### 3. Evaluasi Prototyping

Berdasarkan analisis kebutuhan dan pembangunan *prototyping* dari sistem, maka akan dilakukan sebuah evaluasi dari *prototyping*. Evaluasi *prototyping* ini melihat langkah tahap 1 dan 2 agar mempermudah dalam pembuatan sistem.

### 4. Pengkodean Sistem

Pengkodean sistem pada perancangan sistem aplikasi *e-commerce* untuk penjualan berbasis website di toko garasi iPhone ini menggunakan bahasa pemrograman php, html, css dan bootstrap dengan Framework Code Igniter 3, serta database MySQL.

### 5. Pengujian Sistem

Setelah pengkodean sistem selesai, maka akan dilakukan tahap pengujian sistem dengan menggunakan *white box* dan *black box*. *White box* digunakan untuk menguji kode program, sedangkan *black box* untuk menguji fungsi dan tampilan dari sistem yang dibangun apakah sudah berfungsi dengan baik dan sesuai dengan aplikasi atau tidak.

## 6. Evaluasi Sistem

Melakukan evaluasi dari semua tahap yang sudah dijalankan, jika tidak sesuai maka harus melakukan analisis kembali di tahap 1 dan 2 yaitu, pengumpulan kebutuhan dan pembangunan prototyping.

## 7. Penggunaan Sistem

Ketika sistem sudah selesai dan sesuai dengan kebutuhan, maka tahap terakhir adalah tahap implementasi sebuah sistem yang sudah dirancang dan dibangun.

### **1.9.3 Metode Penyelesaian Masalah**

#### **1.9.3.1 *E-Commerce***

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Eni Heni Hermaliani, dkk menyimpulkan bahwa adanya e-commerce dapat memudahkan masyarakat untuk memperoleh informasi aktual seperti hasil evaluasi, pengetahuan dan kegiatan pada home industry . Rita Irviani, dkk penelitian ini menjelaskan bahwa dengan aplikasi penjualan berbasis android dapat memudahkan komunikasi antara produsen, konsumen, pemasaran dan promosi barang atau jasa. Memperluas jangkauan calon konsumen dengan market yang luas serta memudahkan proses e-commerce[8].

*E- Commerce* berfungsi untuk memudahkan komunikasi antara produsen, konsumen, pemasaran dan promosi produk atau jasa. Memperluas jangkauan konsumen dengan pasar yang luas. Memudahkan

proses penjualan dan pembelian. Mempermudah pembayaran karena dapat dilakukan secara online. Memudahkan penyebaran informasi[9].

### **1.9.3.2 Penjualan Berbasis Website**

*Website* diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara dan atau gabungan dari semuanya, baik bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaring-jaringan halaman. HTML yang merupakan singkatan dari *Hyper Text Markup Language* adalah serangkaian kode program yang merupakan dasar dari representasi visual sebuah halaman Web[10].

Sistem berbasis *website* menawarkan berbagai keuntungan, termasuk kemudahan akses, skalabilitas, dan penggunaan yang mudah. Keuntungan utama dari sistem berbasis website adalah kemampuan untuk mencapai basis pengguna yang lebih luas, memfasilitasi akses dari berbagai perangkat, dan mengurangi biaya distribusi serta pemeliharaan. Namun, perlu diingat bahwa keamanan dan privasi data juga menjadi perhatian penting dalam mengimplementasikan sistem berbasis website. Sistem penjualan berbasis website, bisnis dapat mencapai konsumen dari berbagai lokasi di seluruh dunia. Konsumen dapat mengakses toko atau platform e-commerce dari perangkat apa pun yang terhubung ke internet, memberi potensi pasar yang lebih luas. Sistem penjualan berbasis website telah menjadi bagian integral dari strategi bisnis modern

Kelebihan-kelebihan sistem berbasis website membantu bisnis untuk berkembang, mencapai audiens yang lebih luas, dan meningkatkan efisiensi operasional.

Tujuan perancangan sistem berbasis website untuk menyediakan informasi dan layanan dengan mudah dan cepat. Pengguna dapat dengan cepat mencari informasi produk, layanan, atau konten lainnya melalui antarmuka yang mudah digunakan[11].

### **1.9.3.3 *Business To Customer (B2C)***

*Business To Customer (B2C)* merupakan bagian model dari proses *E-commerce* (penjualan melalui internet) penjualan dapat berupa produk atau jasa yang memiliki tujuan kepada individu/sebagai konsumen akhir, dimana para pelaku usaha dalam menjual produk atau jasa secara langsung kepada konsumen tanpa perantara. Dalam *Business To Customer (B2C)*, konsumen dapat membeli produk dan layanan dari perusahaan, serta melakukan aktivitas lain seperti promosi, pemesanan, dan pembayaran secara online. Konsep *Business To Customer (B2C)* memiliki kelebihan yang dapat memberikan keuntungan kepada pemilik usaha dengan terciptanya kemudahan dalam proses penjualan, kemudian mempermudah kepada konsumen dalam proses transaksi melalui sistem yang saling terhubung antara penjual dan pembeli. Oleh karena itu, banyak pelaku bisnis yang tertarik untuk mengimplementasikan konsep *Business To Customer (B2C)* dalam *E-Commerce*. (Isnain)



## **1.10 Sistematika Penelitian**

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORITIS**

Bab ini berisi tentang penjelasan dan semua materi yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

### **BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN**

Bab ini membahas tentang pembahasan dan penerapan semua unsur-unsur sistem yang telah dirancang dan dikembangkan.

### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Bab ini berisi tentang implementasi yang digunakan untuk mengaplikasikan perancangan baik mengetahui sejauh mana perangkat tersebut berguna dan bagaimana pengembangan berikutnya. Dari tahap tersebut kemudian dilanjutkan implementasi untuk menguji coba perangkat yang dibuat.

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

Bab ini merupakan bab terakhir dari penelitian, terdiri dari kesimpulan dan saran.