

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

E-commerce atau bisa disebut Perdagangan elektronik atau e-dagang adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui internet atau jaringan komputer. Seluruh komponen yang ada dalam perdagangan diaplikasikan ke dalam *e-commerce* seperti *customer service*, layanan produk, cara pembayaran dan cara promosi. Perkembangan internet yang semakin maju merupakan salah satu faktor pendorong berkembangnya *e-commerce*. Internet merupakan salah satu jaringan global yang menghubungkan jaringan komputer diseluruh dunia, sehingga memungkinkan terjalinnya komunikasi dan interaksi antar satu perusahaan dengan konsumen. Dengan adanya fasilitas internet data-data bisa disimpan, diambil dan dikirimkan secara mudah keseluruh penjuru dunia dengan berbagai cara, data dan informasi yang ada dapat dihubungkan dengan mudah dan cepat hanya dengan menggunakan *hyperlinks*(penghubung visual).

Dalam dunia bisnis memudahkan pendekatan produk kepada konsumen untuk melihat dan bertransaksi melalui media website. Generasi baru para pembeli online di Indonesia kini berusia lebih muda dan lebih bersedia untuk membelanjakan lebih banyak uang mereka di berbagai situs belanja online. Hal ini diungkapkan melalui sebuah survei yang dilakukan oleh perusahaan penyedia teknologi pembayaran global, Visa. Survei ini menemukan bahwa 76 persen dari pengguna internet di Indonesia pernah berbelanja secara online dalam kurun waktu 12 bulan terakhir. Para pembeli online ini cenderung berusia lebih muda dibandingkan para pembeli offline, dimana hampir separuh dari para pembeli online (48%) berusia 18-30 tahun. Mereka juga memiliki pemasukan rata-rata lebih besar serta membelanjakan rata-rata Rp 5,5 juta per tahun untuk belanja online.

Toko Batik Jember adalah sebuah toko yang menjual kain batik dari jember dan bertempat di Jl. Mawar 75 Jember - Jawa Timur. Beberapa produk yang ditawarkan oleh Toko Batik Jember terdiri dari berbagai jenis seperti kain batik, baju batik, tas, topi dan juga dapat memesan kain batik sesuai dengan motif,

warna yang kita inginkan. Sistem penjualan yang dipakai saat ini adalah pembeli datang langsung ke Toko Batik Jember dan melakukan pemilihan barang-barang atau produk yang sukainya kemudian melakukan transaksi pembayaran ke pemilik toko dan mengambil produk yang dibelinya setelah selesai melakukan pembayaran. Permasalahan yang terjadi pada toko batik jember yaitu bagaimana meningkatkan calon pembeli dalam melakukan pembelian di toko batik jember dengan penduduk yang berada diluar kota dan pembeli masih banyak mengalami kesulitan dalam menentukan produk yang akan dibeli. Selain itu masih membuat laporan penjualan yang manual yaitu dengan mencatat nota penjualan dalam lembaran-lembaran kertas yang menyebabkan penumpukan dokumen bahkan ada kemungkinan akan hilang atau rusak.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dibuat sistem aplikasi *e-commerce*, melalui website *e-commerce* lebih mudah dilihat oleh banyak orang sekaligus, dan transaksi tanpa harus datang ketempat dimana Toko Batik Jember berada, melainkan transaksi bisa dilakukan dengan cara transfer melalui bank tertentu. Perusahaan juga dapat memperluas daerah pemasaran tanpa harus mengeluarkan biaya lebih mahal. Dengan demikian, aplikasi *e-commerce* dapat menjadi alternative untuk memenangkan dunia persaingan dalam bisnis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu :

Bagaimana membuat program aplikasi *e-commerce* yang dapat membantu memasarkan barang-barang atau produk yang ada di Toko Batik Jember sehingga dapat meningkatkan hubungan dengan pelanggan. Sehingga diharapkan mampu memberikan informasi mengenai Toko Batik Jember dan dapat membantu pemasaran di Toko Batik Jember.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari membangun E- Commerce pada Batik Jember adalah sebagai berikut :

- a) Proses pengiriman produk dilakukan setelah pembeli mengirimkan bukti pembayaran.
- b) Hanya sebatas sampai pada tahap pemesanan dan pembayaran yang dilakukan dengan cara transfer. Proses transfer ini sendiri berada di luar e-commerce atau berada diluar sistem website.
- c) Tidak membahas mengenai keamanan sistem (security) secara mendalam.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan dari Tugas Akhir ini adalah :

- a. Membuat desain Aplikasi E-Commerce pada Toko Batik Jember.
- b. Membuat Aplikasi E-Commerce pada Toko Batik Jember.

1.4.2 Manfaat

- a. Untuk meningkatkan penjualan Toko Batik Jember
- b. Untuk memperkenalkan Toko Batik Jember pada masyarakat luas.
- c. Untuk memberi kenyamanan bagi pembeli dari luar kota yang hendak membeli produk Toko Batik Jember tanpa harus datang ke toko.
- d. Untuk memudahkan admin dalam membuat laporan keuangan.