

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

E-Commerce adalah sebuah sistem jual beli yang bersifat *on-line*, dimana seorang pembeli tidak perlu selalu datang ke suatu toko ataupun perusahaan untuk membeli suatu barang. Saat ini *e-commerce* merupakan salah satu alternatif pilihan untuk sebuah perusahaan yang khususnya bergerak di bidang wiraswasta sebagai media informasi yang memudahkan adanya interaksi antara penjual dan pembeli tanpa dibatasi ruang dan waktu. Dengan didukung oleh perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih dan mudah didapat, perkembangan *e-commerce* pun semakin bertambah dan semakin diminati banyak perusahaan.

Menurut *survey* Merkteers bersama MarkPlus Insight, pengguna Internet di Indonesia pada 2012 mencapai 74 juta orang atau sekitar 28 persen dari jumlah penduduk Indonesia dan 95 persen dari pengguna internet mengakses internet dari ponsel pintar (Republika, 2013). Dengan melihat fakta ini, bisnis jual beli *template website* mempunyai peluang yang bisa dibilang menjanjikan.

Jika ditinjau dari sudut pandang klien atau konsumen, seringkali kita beranggapan bahwasanya hanya kota-kota besar lah yang menyediakan jasa pelayanan pembuatan *template* ataupun *website*. Padahal asumsi ini justru, menambah suatu permasalahan baru yaitu semakin jauh kita memesan barang atau jasa, kemungkinan besar semakin banyak pula biaya dan waktu yang kita butuhkan.

Untuk menjangkau konsumen, penyedia jasa pembuatan *template web* haruslah berusaha menarik calon klien melalui iklan di media online ataupun jejaring sosial, namun itu saja tidak cukup. Karena hal ini juga masih mendapatkan kendala. Yakni interaksi antara konsumen dan klien terbatas dan privasi pun juga mengalami masalah.

E-Commerce menjadi salah satu solusi yang dapat meningkatkan profit dan menekan jumlah biaya yang harus dikeluarkan oleh pihak penyedia jasa. Selain itu, keuntungan lainnya dapat dirasa oleh konsumen yang membutuhkan informasi secara detil namun terhalang oleh jarak dan waktu, dapat terbantu oleh

adanya sistem aplikasi *website e-commerce* ini, sehingga cukup hanya mencari di internet, maka semua informasi yang dibutuhkan secara detil dapat diperoleh secara mudah.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan pokok permasalahan, bagaimana membuat website *E-Commerce* penjualan *Web Template* yang interaktif dan *responsive*.

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

Tujuan Tugas Akhir ini adalah membuat aplikasi *e-commerce* penjualan *template web* berbasis PHP.

1.3.2 Manfaat

Manfaat yang ingin dicapai pada pembuatan Tugas Akhir ini adalah:

1. Bagi penulis:
 - a. Dapat sebagai bekal dan kesempatan untuk memanfaatkan teori yang telah diterima di bangku kuliah.
 - b. Mendapatkan pengalaman dan pembelajaran tentang bisnis jual beli *online*.
2. Bagi pengguna , sebagai sarana bisnis atau penambah devisa finansial.