

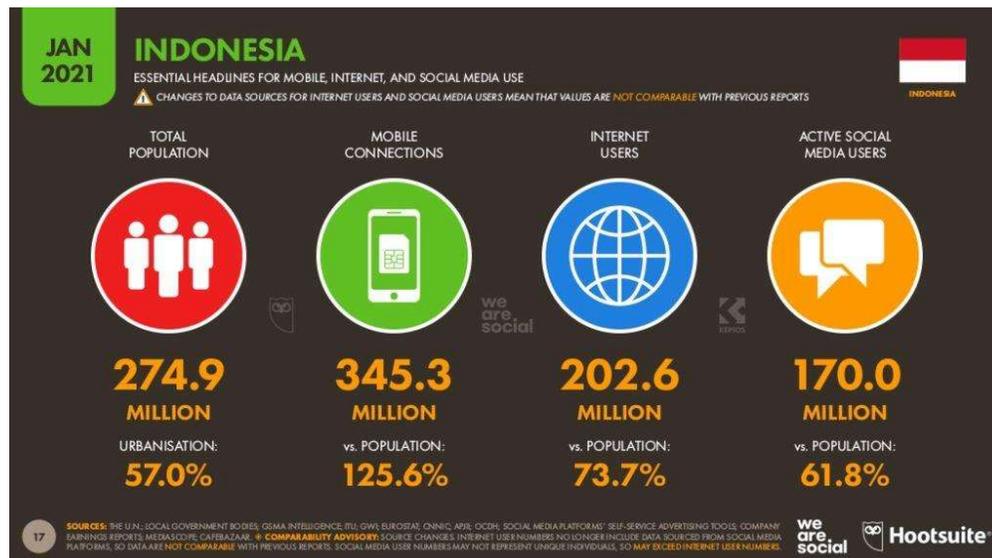
# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pertumbuhan teknologi begitu pesat dan mempengaruhi pertumbuhan sistem informasi sehingga membuat masyarakat mendapatkan informasi terkini dengan mudah. Siapa pun bisa menggunakan internet dari yang muda hingga tua. Selain kebutuhan manusia yang semakin meningkat, teknologi informasi juga berkembang sangat pesat. Teknologi memainkan peran yang besar dalam kehidupan manusia. Segala macam kehidupan memerlukan teknologi agar pekerjaan menjadi mudah dan kebutuhan bisa dengan cepat terpenuhi. Internet bisa tumbuh dan berubah dengan sangat cepat. Salah satunya adalah pada berbagai bentuk aktivitas yang bersifat konvensional, yang sekarang bisa dilakukan dalam bentuk maya. Berkat internet, siapa pun dapat berhubungan dengan orang lain di penjuru dunia. Siapa pun dapat mendapatkan dan mengirimkan bermacam informasi yang mereka butuhkan setiap saat.

Penggunaan internet telah berubah secara signifikan. We Are Social melaporkan bahwa pada tahun 2021 Indonesia memiliki 202,6 juta pengguna internet. Pada tahun sebelumnya, terjadi peningkatan sebesar 9.7%. Dengan total populasi 274,9 juta penduduk Indonesia, 73.7% penduduk Indonesia memiliki akses Internet. Banyak industri telah menerapkan teknologi Internet termasuk sektor *E-Commerce* perusahaan karena berbagai alasan, dan alternatif bisnis yang efisien waktu, tenaga dan biaya.



Sumber: wearesocial.com

**Gambar 1.1.** Persentase Pemakai Internet di Indonesia per Januari 2021

*E-Commerce* adalah salah satu aktivitas di internet yang mengenai transaksi perniagaan. Produk dan layanan diperjualbelikan secara daring melalui internet. *E-Commerce* adalah transaksi kontak bisnis antara pedagang dan pelanggan secara daring. Pelanggan dapat melihat produk di berbagai *platform*, mencari informasi produk, melakukan pemesanan, dan melakukan pembayaran dengan opsi yang tersedia. Dibandingkan dengan proses konvensional, pelanggan mengunjungi tempat penjualan. Akibatnya, penjualan menjadi tidak efektif dan tidak efisien.

Batam Collection merupakan usaha yang menjual tas, jam tangan, dan sepatu. Sebagai bagian dari bisnisnya, Batam Collection selalu menggunakan sistem penjualan manual, artinya pelanggan harus mengunjungi toko untuk melakukan pembelian secara langsung. Selain itu, promosi yang masih belum baik

mengenai bisnis Batam Collection berdampak negatif pada proses penjualan produk, seperti minimnya konsumen. Kegiatan pemasaran masih rendah dikarenakan hanya ada beberapa pelanggan yang datang ke toko tersebut. Pada tahun 2019, omzet penjualan dari Batam Collection mengalami penurunan sebesar 25% dari hasil pendapatan pada tahun lalu sebesar Rp 945.000.000,00. Penurunan omzet semakin signifikan saat terjadi pandemi COVID-19 pada tahun 2020 sebesar 40%. Tentunya Batam Collection harus bersaing cukup ketat dengan tempat usaha lain agar bisa menarik pelanggan tetap dan setia untuk pembelian di tokonya. Masalah tersebut jelas berpengaruh pada pemasaran yang masih belum baik. Terkait transaksi, Batam Collection tetap menggunakan cara manual. Akibatnya, banyak kekeliruan yang terjadi saat membuat laporan yang membuat pengusaha kesulitan mendapatkan informasi yang cepat dan akurat. *E-Commerce* mampu memenuhi kebutuhan dan memfasilitasi kegiatan komersial bisnis Batam Collection. Penelitian terdahulu dari (Hidayat et al., 2014) mengungkapkan, penggunaan *E-Commerce* dapat menguntungkan pelanggan maupun pemilik toko. Bagi pemilik toko, biaya operasional menjadi lebih murah, barang yang dijual bisa dikelola dengan baik dan mudah, masyarakat akan lebih mengenali toko karena akses yang luas, dan laporan penjualan dapat disusun dengan cepat. Bagi pelanggan, transaksi dan akses ke toko dapat dilakukan hanya dari rumah.

Berdasarkan apa yang diuraikan di atas, solusi yang diusulkan adalah dengan membuat suatu sistem *E-Commerce* dengan tujuan membantu pedagang dan pelanggan untuk bertransaksi secara daring di saat kondisi pandemi seperti yang sedang terjadi sekarang, serta membawa keuntungan bagi penjual yang dapat

meningkatkan pemasaran dan persaingan dengan usaha lain. Maka penulis mengangkat judul “**RANCANG BANGUN E-COMMERCE MENGGUNAKAN CMS OPENCART**”.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Pengidentifikasian masalah pada Batam Collection yaitu:

1. Keterbatasan pelayanan penjualan. Pelanggan hanya bisa mendapatkan informasi rinci tentang produk apabila langsung mengunjungi toko.
2. Ruang lingkup masih terbatas karena penjualan belum bersifat daring.
3. Proses yang cenderung lama karena pengendalian persediaan masih manual.

## **1.3. Batasan Masalah**

Beberapa masalah memiliki batasan, antara lain:

1. *Return* tidak dibahas dalam sistem ini.
2. Bahasa pemrograman menggunakan PHP melalui *software* XAMPP
3. Sasaran pada usaha ini adalah masyarakat yang memiliki akses internet.
4. Tujuan penelitian ini hanya untuk merancang suatu sistem, bukan untuk mengimplementasikannya.

## **1.4. Rumusan Masalah**

Beberapa rumusan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana merancang sistem *E-Commerce* pada toko Batam Collection menggunakan CMS OpenCart?

2. Bagaimana membangun sebuah sistem *E-Commerce* sehingga dapat memberi keuntungan bagi pelanggan maupun pemilik?

### 1.5. Tujuan Penelitian

Ada dua tujuan dari riset ini, yaitu:

1. Merancang sistem *E-Commerce* pada toko Batam Collection menggunakan CMS OpenCart.
2. Membangun sistem *E-Commerce* sehingga dapat memberi keuntungan bagi pihak pelanggan maupun pemilik.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat dari riset ini berupa :

1. Manfaat Teoritis
 

Penambahan ilmu pengetahuan tentang evaluasi dan perancangan sistem informasi penjualan. Selain itu juga sebagai bahan literatur bagi civitas akademika Universitas Putera Batam maupun intuisi pendidikan lain.
2. Manfaat Praktis
  - a. Penulis
 

Penambahan ilmu pengetahuan mengenai *E-Commerce* dan *OpenCart*.
  - b. Objek
 

Sebagai bentuk penerapan sistem penjualan daring di masa mendatang.
  - c. Masyarakat
 

Memudahkan masyarakat dalam mencari informasi mengenai *E-Commerce*.