

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi informasi untuk memenuhi tuntutan hampir setiap elemen kehidupan sangatlah penting. Keberadaan internet yang berkembang pesat karena penggunaannya yang meluas, mendukung kemajuan teknologi informasi itu sendiri. Keberadaan jaringan internet saat ini menjadi model bisnis yang memiliki keunggulan kompetitif untuk bersaing. Situs web yang menjual barang dan jasa secara online dikenal sebagai "*situs web e-niaga*" atau "toko online". Situs web ini menggunakan media elektronik untuk menyampaikan informasi dan menjalankan bisnis. Bisnis online dan situs web *eniaga* memungkinkan pelanggan untuk melakukan transaksi di situs itu sendiri menggunakan kartu kredit atau perbankan online. Atau dengan menggunakan transfer melalui rekening bank atau menggunakan jasa perbankan lainnya. Internet dapat membantu meningkatkan penjualan suatu usaha karena mencangkup banyak kalangan dan banyak daerah.

Dikota batam terdapat banyak usaha mikro kecil menengah (umkm) dari online data system (ODS) di kementerian koperasi dan umk indonesia, terdapat 81.486 umkm yang berada dikota batam salah satunya ialah thrift m.s.

Umkm thrift m.s merupakan suatu usaha yang bergerak dibidang penjualan pakaian bekas impor maupun non impor, berupa baju, celana, gaun dan produk lainnya dengan model korean style usaha ini telah berjalan sekitar 4 tahun terakhir

yang awalnya bermodal 15.000.000 dan hingga kini pendapatan penjualan perbulannya sekitar 25.000.000 namun pendapatan ini sering mengalami penurunan karna terjadinya perang harga antar pesaing yang berada dilingkungan thrift m.s. Selama ini thrift m.s merasa pendapatan omset kurang memuaskan, dikarenakan proses bisnis masih dilakukan secara konvensional, dengan harga eceran 20-60rb/ produk dan harga reseller 450-750rb/ball dimana konsumen/pelanggan harus mendatangi toko untuk melakukan pembelian produk thrift m.s, dalam hal ini membuat konsumen mengalami kesulitan untuk melihat produk dan juga untuk melakukan pembelian produk yang tersedia.

Maka dari itu diperlukan Sistem penjualan secara *online* untuk memasarkan produk melalui website, yang memungkinkan untuk melakukan transaksi penjualan secara cepat walau jarak jauh digunakan sebagai platform untuk melakukan pembelian dan penjualan produk. Dengan harapan Umkm M.S. akan mendapatkan keuntungan dari menggunakan internet dengan memperkenalkan dan mengiklankan produk karena dapat menjangkau pasar yang besar dan luas.

Dari permasalahan diatas maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Rancang Bangun Sistem *E-Commerce* Berbasis *Codeignater Framework* Pada Umkm Thrift M.S” dengan harapan dapat membantu proses pemasaran dengan website berbasis *codeignater framework*.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah yang terjadi yaitu;

1. Penjualan dan pemasaran yang masih dilakukan secara konvensional.
2. Belum adanya sistem yang dipakai oleh Umkm thrift M.S dalam melakukan proses penjualan dan pemasaran.
3. Belum adanya pemecahan persoalan yang dapat membantu dalam mengembangkan penjualan dan pemasaran Umkm thrift M.S .
4. Pemasaran dan penjualan Umkm thrift M.S yang tidak menggunakan internet.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas sehingga batasan masalah yang dilakukan pada penelitian ini adalah;

1. Perancangan sistem informasi *e-commerce* yang dibangun berfokus pada satu thrift yaitu umkm thrift m.s.
2. Sistem hanya bisa dikelola oleh pihak umkm thrift m.s sebagai administrator.
3. Sistem berbasis *codeignater framework* dengan bahasa pemograman PHP dan *MYSQL*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari batasan masalah maka dirumuskan masalah sebagai berikut;

1. Bagaimana membangun sistem informasi Rancang Bangun Sistem *E-Commerce Berbasis Codeigneter Framework* Pada Umkm Thrift M.S.
2. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi Rancang Bangun Sistem *E-Commerce Berbasis Codeigneter Framework* Pada Umkm Thrift M.S.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini berdasarkan dari perumusan masalah sebagai berikut;

1. Untuk mengetahui bagaimana membangun sistem informasi Rancang Bangun Sistem *E-Commerce Berbasis Codeigneter Framework* Pada Umkm Thrift M.S.
2. Untuk mengetahui Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi Rancang Bangun *Sistem E-Commerce Berbasis Codeigneter Framework* Pada Umkm Thrift M.S.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan guna dalam bidang sosial dan pendidikan, namun manfaat dari penelitian ini adalah:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian secara teoritis diharapkan bisa bermanfaat sebagai berikut;

1. Sebagai dasar atau referensi, dan sebagai sumber informasi untuk penelitian selanjutnya.
2. Penambah sumber pengetahuan tentang perancangan Sistem *E-Commerce Berbasis Codeigneter Framework* Pada Umkm Thrift M.S.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian secara praktis diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut;

1. Bagi penulis, *output* yang dihasilkan bermanfaat tidak hanya sebagai portofolio masa depan, tetapi juga sebagai pengalaman dalam perancangan dan pembuatan *Sistem E-Commerce* Berbasis *Codeigneter Framework* Pada Umkm Thrift M.S.
2. Bagi pihak toko umkm thrift m.s, dapat membantu proses penjualan dengan website berbasis *codeignater framework* dan meningkatkan pertumbuhan, pendapatan dan proses bisnis.
3. Di kampus dapat digunakan sebagai bahan bacaan atau bahan referensi untuk *studi* lanjut oleh mahasiswa Universitas Putera batam saat Merancang *Sistem E-Commerce* Berbasis *Codeigneter Framework*