

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut survei yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik per Juni 2021, ada sebanyak 64 (enam puluh empat) juta pelaku kegiatan UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah). Dari jumlah tersebut, baru terdapat 2.361.423 (dua juta tiga ratus enam puluh satu ribu empat ratus dua puluh tiga) usaha yang melakukan kegiatan *e-commerce* di Indonesia. Jenis usaha yang berada pada kelompok makanan, minuman, dan bahan makanan merupakan jenis barang atau jasa yang paling banyak terjual melalui kegiatan *e-commerce* dengan persentase 40,86 (empat puluh koma delapan puluh enam) persen. Sebanyak 54,66 (lima puluh empat koma enam puluh enam) persen pelaku *e-commerce* menawarkan barang dan jasanya melalui sosial media, seperti *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, dan sebagainya. Dari pelaku usaha yang menggunakan *e-commerce* baru terdapat 2,38 (dua koma tiga puluh delapan) persen yang sudah mulai menawarkan produknya melalui *platform e-commerce* sendiri. Diantara usaha yang menawarkan produknya pada *platform e-commerce* sendiri tersebut di bidang makanan dan kuliner ada beberapa perusahaan seperti, *Pizza Hut*, *Hokben*, *Outerbloom*, *Holland Bakery*, dan masih banyak lagi yang sudah menawarkan produknya melalui *platform e-commerce* sendiri. Penjualan melalui *platform e-commerce* sendiri bertujuan agar para pelanggan usaha tersebut dapat langsung membeli barang atau jasa yang mereka tawarkan pada sistem mereka, sehingga memudahkan pemilik usaha untuk memantau aktivitas jual beli pada barang atau jasa yang mereka tawarkan. Selain hal itu, dengan dibuatnya *platform e-commerce* khusus usaha tersebut juga agar mempermudah para pelanggan untuk mengetahui keaslian barang atau jasa yang ditawarkan.

Diana Cake adalah sebuah usaha yang bergerak dalam bidang kuliner. Usaha ini menyajikan berbagai produk berupa kue buatan rumahan sendiri dan juga buatan mitra yang berafiliasi dengan Diana Cake. Selama ini, Diana Cake hanya menjajakan produknya pada tempat usahanya dan juga pada *marketplace* sosial media seperti *Facebook*. Pada *marketplace Facebook*, Diana Cake memiliki kendala seperti proses verifikasi produk yang

ingin ditawarkan terkadang memerlukan waktu yang lama sampai produk tersebut dapat dilihat di *marketplace*, lalu sulitnya menawarkan produk unggulan karena produk tersebut tertimpa dengan produk yang baru diunggah sehingga halaman profil *marketplace* menjadi terlihat tidak rapi dan profesional. Hal ini juga menjadi masalah ketika ada akun lain yang memiliki nama akun yang sama, sehingga calon pembeli tidak mengetahui bahwa produk bukan dijual oleh Diana Cake sehingga jumlah pelanggan ada kemungkinan semakin berkurang. Selain itu, tidak adanya fitur pencarian produk pada halaman profil penjual *marketplace* juga menjadi kendala bagi calon pembeli untuk mencari produk secara spesifik yang ditawarkan oleh Diana Cake, contohnya ketika mencari kue untuk ulang tahun, kue kering, dan sebagainya.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penulisan tugas akhir ini adalah bagaimana membuat *platform e-commerce* yang mandiri bagi usaha Diana Cake.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari pembuatan tugas akhir ini adalah dengan membuat sebuah aplikasi *e-commerce* berbasis web khusus untuk Diana Cake.

Adapun manfaat pembuatan aplikasi *e-commerce* khusus untuk Diana Cake yang diharapkan adalah sebagai berikut.

- 1) Dapat membantu usaha Diana Cake untuk meningkatkan pelayanan bagi pelanggannya.
- 2) Dapat mempermudah usaha Diana Cake untuk melakukan promosi produk dan transaksi secara *online*.
- 3) Dapat membantu usaha Diana Cake untuk mengetahui lalu lintas pengunjung yang melihat produk yang ada di aplikasi yang dibuat sehingga dapat membantu untuk membuat keputusan proses bisnis dimasa mendatang.
- 4) Dapat memudahkan proses bisnis Diana Cake dengan Mitra.

5) Dapat mempermudah proses penyimpanan data pemesanan dan laporan penjualan.

1.4. Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan masalah yang bertujuan agar pembahasan yang dibahas tidak menyimpang dari topik pembahasan. Batasan tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) Kegiatan berupa merancang sebuah aplikasi *e-commerce* berbasis web untuk usaha Diana Cake.
- 2) Fitur yang akan dibangun diantaranya katalog produk, transaksi produk dengan menggunakan *payment gateway*, *dashboard* Diana Cake, dan *dashboard* pelanggan.
- 3) Menggunakan alat berupa *UML (Unified Modelling Language)* untuk menganalisa sistem.
- 4) Menggunakan bahasa pemrograman *PHP (Perl Hypertext Preprocessor)* dan *Mysql* untuk pembuatan *database* sistem.

1.5. State of The Art

State of the art merupakan *review* dari literatur sejenis yang sudah dilakukan sebelumnya dan dijadikan sebagai referensi dalam penelitian ini. Adapun *state of the art* yang dijabarkan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 1. 1. Tabel State of The Art

Judul Jurnal	Pembahasan
<p>Rancang Bangun Sistem E-Commerce Cake and Bakery pada CV. Al-Rusdak</p> <p>Peneliti</p> <p>Muh Mudrikul Falaq</p>	<p><u>Hasil Penelitian:</u></p> <p>Sebuah aplikasi <i>E-Commerce</i> dengan memanfaatkan metode <i>RAD (Rapid Application Development)</i>.</p> <p><u>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian:</u></p>

<p>Lokasi</p> <p>Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah</p> <p>Tahun</p> <p>2014</p>	<p>Literatur ini menjabarkan proses perancangan sistem menggunakan <i>RAD (Rapid Application Development)</i> yang digunakan dalam penelitian ini secara lengkap mulai dari perencanaan sampai proses implementasi dan pengetesan aplikasi sesuai dengan metode perancangan yang akan digunakan pada pembuatan aplikasi ini sehingga dapat menambah referensi untuk mengimplementasikan pada pembuatan aplikasi.</p>
<p>Implementasi <i>Framework CodeIgniter</i> dalam Perancangan Aplikasi <i>E-Commerce</i> Berbasis Website (Studi Kasus: Tiara Brand)</p> <p>Peneliti</p> <p>Dhea Andarweni, Agung Triayudi, dan Agus Iskandar</p> <p>Lokasi</p>	<p><u>Hasil Penelitian:</u></p> <p><i>Sebuah aplikasi E-Commerce dengan memanfaatkan framework Codeigniter.</i></p> <p><u>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian:</u></p> <p><i>Proses pemesanan di literatur ini dijelaskan dengan cukup baik dan adanya tampilan fitur payment gateway yang nantinya dijadikan rujukan dalam pembuatan fitur payment gateway pada aplikasi yang dibuat.</i></p>

<p>Lembaga Komunitas Informasi Komunikasi Aceh (KITA)</p> <p>Tahun</p> <p>2021</p> <p>Nama Jurnal</p> <p>Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)</p>	
<p>Pemanfaatan Tautan Obrolan <i>WhatsApp</i> pada <i>E-Commerce</i> dan Pelatihan Aplikasi Pencatatan Keuangan Pada Kelompok Usaha Jasa Boga Aghnia</p> <p>Peneliti</p> <p>Rio Yunanto dan Tiara Rahmasari</p> <p>Lokasi</p> <p>Universitas Komputer Indonesia</p> <p>Tahun</p> <p>2021</p>	<p><u>Hasil Penelitian:</u></p> <p>Pemanfaatan <i>link chat</i> aplikasi <i>Whatsapp</i> pada sebuah aplikasi berbasis web dapat digunakan untuk mempromosikan produk dan jasa dari suatu usaha.</p> <p><u>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian:</u></p> <p>Jurnal ini membahas fitur <i>chat</i> menggunakan aplikasi <i>Whatsapp</i> dengan menggunakan link chat dengan adanya fitur tersebut dapat menjadi referensi penggunaan fitur <i>chat Whatsapp</i> yang akan digunakan pada aplikasi yang akan dibuat.</p>

<p>Nama Jurnal</p> <p>ABDIKAMSIA: Pengabdian Kepada Masyarakat Sistem Informasi Akuntansi</p>	
<p>Pembuatan Website Katalog Produk UMKM Untuk Pengembangan Pemasaran dan Promosi Produk Kuliner</p> <p>Peneliti</p> <p>Ferry Rahmat Astianta Bukit dan Fahmi Fahmi</p> <p>Lokasi</p> <p>Universitas Sumatera Utara</p> <p>Tahun</p> <p>2019</p> <p>Nama Jurnal</p> <p>JPPM (Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat)</p>	<p><u>Hasil Penelitian:</u></p> <p>Sebuah situs web untuk pelaku UMKM, selain itu terdapat juga grafik dari jumlah konsumen yang membeli produk melalui <i>website</i> yang dibuat meningkat seiring berjalannya waktu. Meningkatnya jumlah konsumen dikarenakan oleh meningkatnya jumlah pengunjung <i>website</i>. Dengan meningkatnya jumlah konsumen, maka penjualan meningkat dan berimbas pada meningkatnya jumlah keuntungan.</p> <p><u>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian:</u></p> <p>Dengan adanya bukti peningkatan jumlah konsumen yang dijelaskan pada karya ilmiah ini menjadi dasar bahwa aplikasi ini dibuat untuk meningkatkan jumlah penjualan produk yang dipasarkan pada aplikasi yang akan dibuat. Dan dalam karya ilmiah juga terdapat <i>use case</i></p>

	<p><i>diagram, activity diagram, dan ERD (Entity Relationship Diagram) yang bisa menjadi inspirasi dalam perancangan aplikasi.</i></p>
<p>Implementasi Website Berbasis Search Engine Optimization (SEO) Sebagai Media Promosi</p> <p>Peneliti Mardhiya Hayaty dan Dwi Meylasari</p> <p>Lokasi Universitas Muria Kudus</p> <p>Tahun 2017</p> <p>Nama Jurnal <i>Indonesian Journal on Networking and Security.</i></p>	<p><u>Hasil Penelitian:</u></p> <p>Penerapan teknik <i>SEO On Page</i> dapat meningkatkan <i>SERP website</i> di mesin pencari dan mendapat <i>traffic visitor</i> dari mesin pencari <i>google</i>. <i>Website snap.studio</i> yang semula tidak terindeks telah berhasil terindeks oleh <i>google</i> berada di halaman pertama dalam pencarian <i>google</i> dengan waktu kurang dari 3 bulan.</p> <p><u>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian:</u></p> <p>Adanya penerapan teknik <i>Search Engine Optimization (SEO) on page</i> yang dapat digunakan pada web yang dirancang agar meningkatkan kesadaran konsumen terhadap web yang dirancang.</p>

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun bertujuan untuk memberikan gambaran umum dari penelitian yang dilakukan pada laporan yang disusun. Sistematika penelitian Tugas Akhir disusun sesuai dengan buku panduan teknis penulisan Tugas Akhir Mahasiswa Institut Teknologi Indonesia. Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pendahuluan dari penelitian yang dilakukan. Bab ini disajikan dengan menguraikan latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, *state of the art*, serta sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini berisi kriteria tinjauan literatur atau pustaka yang dipilih. Bab ini disajikan dengan menguraikan *information literacy* dalam konteks *active learning* dan kompetensi dalam *information literacy*.

BAB 3 ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi uraian metode pengembangan dan perancangan aplikasi yang digunakan mulai pada saat mengumpulkan data sampai perancangan sistem.

BAB 4 IMPLEMENTASI

Bab ini berisi uraian pembahasan dari istilah yang dipakai dalam perancangan sistem, hasil perancangan sistem, dan hasil uji coba aplikasi yang telah dibuat.

BAB 5 PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari uraian yang sudah diterangkan pada bab-bab sebelumnya serta saran baik dalam penyusunan laporan Tugas Akhir maupun pengembangan sistem lebih lanjut.