

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

CV. Sinar Asri merupakan salah satu usaha yang bergerak di bidang penjualan barang-barang *furniture* yang menawarkan berbagai macam-macam produk dan jenis. Dalam usaha yang bergerak dibidang penjualan *furniture*, CV. Sinar Asri belum memanfaatkan internet sebagai media penjualan sekaligus promosi untuk memperluas pangsa pasar dalam memasarkan produknya khususnya di wilayah Bogor Utara. Proses penjualan yang dilakukan pada CV. Sinar Asri masih menggunakan cara konvensional yaitu pelanggan datang ke toko untuk memesan produk *furniture*. Proses seperti ini dinilai kurang efektif apabila dilakukan terus-menerus jangka panjang, dikarenakan pelanggan CV. Sinar Asri biasanya tidak hanya berasal dari seputaran Bogor Utara tetapi juga berasal dari wilayah lain seperti, Kota Bogor, Bogor Barat, Bogor Selatan, Bogor Timur.

Pelanggan diluar Bogor Utara tersebut mengalami kesulitan dalam pemesanan *furniture* karena harus datang ke Toko CV. Sinar Asri dan bertanya langsung dengan pemilik toko mengenai detail dan harga *furniture* tersebut. Oleh karena itu, dengan memanfaatkan sebuah aplikasi sistem penjualan yang berbasis *e-commerce*, maka, CV. Sinar Asri dapat mempublikasikan segala informasi tentang produk yang ditawarkan kepada masyarakat luas khususnya masyarakat Bogor Utara, Kota bogor, Bogor Barat, Bogor Selatan, Bogor Timur. Melalui *e-commerce* pelanggan dapat melihat katalog produk yang dijual secara *online* dan melakukan pembelian langsung tanpa harus datang ke toko tersebut, sehingga memudahkan proses transaksi karena dapat dilakukan secara *online*.

Untuk mempermudah Toko CV. Sinar Asri dan Pelanggan CV. Sinar Asri maka dibutuhkan sebuah solusi berupa aplikasi yang dapat diakses secara publik dan mampu mengakomodir proses transaksi jual beli serta dapat meningkatkan tingkat objektivitas calon pembeli dalam proses pemilihan produk. Berdasarkan paparan diatas, penulis mengambil kasus tersebut ke dalam tugas akhir dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Produk Furniture Berbasis Website Pada CV. Sinar Asri”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana cara merancang aplikasi *e-commerce* produk *furniture* berbasis *website* sehingga penjual dan pembeli dapat melakukan transaksi secara *online*.

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu membangun sebuah *website e-commerce* untuk memudahkan proses transaksi pada CV. Sinar Asri.

1.4. Batasan Masalah

Agar pengerjaan tugas akhir ini lebih terarah dan mendapatkan hasil yang lebih spesifik, maka sistem yang akan dirancang dibatasi pada ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. *Database* yang digunakan adalah MySQL.
2. Demo sistem ditampilkan dengan sistem yang telah dihosting.
3. Metode pengembangan aplikasi menggunakan *prototyping*.
4. Sistem dapat melakukan proses transaksi penjualan dan pembelian.
5. Pembuatan sistem hanya diterapkan pada CV. Sinar Asri.

1.5. Metodologi Penelitian

a. Waktu dan Tempat penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan dimulai pada Oktober 2022 sampai dengan Januari 2023 dan bertempat di CV. Sinar Asri.

b. Pengumpulan data

Untuk mendapatkan data dan teori penunjang yang lengkap dan akurat, dalam menyusun tugas akhir ini maka digunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu:

1. Pengamatan (*observation*) yaitu mendatangi dan mengamati langsung objek yang diteliti, seperti mengenai proses sistem penjualan di CV. Sinar Asri.

2. Wawancara (*Interview*) yaitu salah satu cara untuk memperoleh data dengan mengajukan serangkaian pertanyaan secara langsung, dengan pemilik toko tentang bagaimana sistem yang berjalan saat ini.
3. Kepustakaan (*library*) yaitu cara untuk memadukan dan mensintesis seluruh materi yang ada dan berkaitan dengan topik masalah. Dengan mengungkapkan dasar teoritis, konseptual, logis dan hasil penelitian ataupun data sekunder lainnya.

1.6. State Of The Art

Tabel 1.1 *State Of The Art*

Jurnal	Pembahasan
<p>Rancang Bangun E-Commerce Toko Furniture</p> <p>Peneliti: Sandi Ardiansyah, Muh. Sofyan Hidayat Asman</p> <p>Tahun: 2019</p> <p>Nama Jurnal: Jurnal Informatika</p>	<p>Hasil Penelitian:</p> <p>Jurnal ini membahas pembuatan aplikasi <i>e-commerce</i> toko <i>furniture</i> berbasis <i>website</i> untuk mempermudah pelanggan mengetahui produk-produk yang ditawarkan pada toko tersebut lengkap dengan keterangan informasi dan dapat melakukan pembelian secara <i>online</i>.</p> <p>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian:</p> <p>Dengan menggunakan aplikasi <i>e-commerce</i> berbasis <i>website</i> sehingga bisa mempermudah CV. Sinar Asri dan juga pelanggan untuk mempublikasikan atau mendapat informasi mengenai produk dan dapat melakukan pembelian secara <i>online</i> maka jurnal ini dapat menjadi acuan untuk perancangan <i>website e-commerce</i>.</p>
<p>Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Untuk Usaha Penjualan Helm</p>	<p>Hasil Penelitian:</p> <p>Jurnal ini membahas pembuatan aplikasi <i>e-commerce</i> berbasis <i>website</i> untuk</p>

<p>Peneliti: Tyas Armanda, Ade Dwi Putra</p> <p>Tahun; 2020</p> <p>Nama Jurnal: Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)</p>	<p>mempermudah dalam melayani pembelian secara <i>online</i> dan mempermudah dalam pengelolaan barang yang ada pada toko.</p> <p>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian: Dengan menggunakan aplikasi <i>e-commerce</i> berbasis <i>website</i> sehingga bisa mempromosikan informasi mengenai produk dan informasi mengenai toko tersebut maka jurnal ini dapat menjadi acuan untuk perancangan <i>website e-commerce</i>.</p>
<p>Model Web E-Commerce Guna Memperluas Pemasaran Produk Furniture</p> <p>Peneliti Elly Yanuarti, Parlia Romadiana, Kiswanto</p> <p>Tahun 2021</p> <p>Nama Jurnal Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi</p>	<p>Hasil Penelitian: Jurnal ini membahas pembuatan aplikasi berbasis <i>website e-commerce furniture</i> untuk promosi dan pemasaran pemilik toko, serta untuk pelanggan memesan <i>furniture</i> secara <i>online</i> menggunakan <i>website</i>.</p> <p>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian: Dengan menggunakan aplikasi berbasis <i>website e-commerce</i> dan juga menggunakan Bahasa pemrograman <i>PHP</i> dan juga basis data <i>query</i> jurnal ini dapat dijadikan acuan dalam pembuatan aplikasi dengan bahasa pemrograman <i>PHP</i> dan dengan basis data <i>query</i>.</p>
<p>Pembuatan E-Commerce Pada Raja Komputer Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan Database MYSQL</p> <p>Peneliti:</p>	<p>Hasil Penelitian: Jurnal ini membahas pembuatan aplikasi berbasis <i>website e-commerce</i> pada Raja Komputer untuk mempermudah pelanggan mendapatkan informasi tentang produk</p>

<p>Reza Hermiati, Asnawati, Indrakenedi</p> <p>Tahun: 2021</p> <p>Nama Jurnal: Jurnal Media Infotaman</p>	<p>yang ditawarkan serta mempermudah proses transaksi.</p> <p>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian: Dengan menggunakan aplikasi berbasis <i>website e-commerce</i> dan dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan <i>database</i> MYSQL maka jurnal ini dapat menjadi acuan untuk perancangan <i>website e-commerce</i> menggunakan bahasa pemrograman PHP dan <i>database</i> MYSQL.</p>
<p>E-Commerce Untuk Pengembangan Penjualan Produk UMKM Di Desa Subah Dengan Rekomendasi Produk Menggunakan Algoritma Apriori</p> <p>Peneliti: Dadang Dwi P, Bambang Agus H., S.Kom., M.Kom, Noora Qotrun N.,S.T.,M.Eng</p> <p>Tahun: 2021</p> <p>Nama Jurnal: Pengembangan Rekayasa dan Teknologi</p>	<p>Hasil Penelitian: Jurnal ini membahas pengembangan sistem <i>e-commerce</i> yang dapat mempermudah konsumen lokal maupun non lokal dalam mendapatkan produk UMKM Desa Subah dan meningkatkan daya penjualan serta bersaing dalam penjualan produk-produk makanan ringan dengan menggunakan <i>e-commerce</i>.</p> <p>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian: Alasan tinjauan pada penelitian ini karena pembuatan aplikasi <i>e-commerce</i> pada CV. Sinar Asri ini dapat melakukan transaksi jual beli pada suatu produk <i>furniture</i> yang ada di <i>database website</i> dan dapat mempermudah pelanggan CV. Sinar Asri dalam mendapatkan produk <i>furniture</i>.</p>

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran secara umum mengenai permasalahan dan pemecahannya. Penyusunan ini diuraikan dalam beberapa pokok permasalahan yang terbagi dalam beberapa bab. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pembahasan pada bab ini yaitu mengenai pendahuluan penelitian yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian, *state of the art*, dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Pembahasan pada bab ini yaitu mengenai landasan teori penelitian yang terdiri dari teori dasar mengenai *website*, *e-commerce*, *database*, bahasa pemrograman *PHP*, dan *framework Laravel*.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pembahasan pada bab ini yaitu mengenai analisis dan perancangan dari pembuatan keseluruhan aplikasi *e-commerce* produk *furniture* berbasis *website*.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pembahasan pada bab ini yaitu hasil implementasi dari analisis perancangan aplikasi pada produk *furniture e-commerce* berbasis *website* menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *Framework Laravel*.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pembahasan pada bab ini yaitu mengenai kesimpulan dan saran dari proses pembuatan aplikasi pada produk *furniture e-commerce* berbasis *website* menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *Framework Laravel*.