

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat memberikan berbagai macam kemudahan bagi manusia dalam melakukan kegiatan setiap hari, salah satunya adalah kegiatan transaksi jual beli. Perubahan pandangan masyarakat yang membuat mereka lebih memilih sistem *online* ketimbang sistem manual untuk memberi kemudahan dalam memenuhi kebutuhan hidup menuntut para pelaku usaha untuk bersaing lebih lagi dalam mengembangkan strategi bisnis (Khoiri & Mumtaha, 2019). Oleh karena itu muncul *e-commerce* yang merupakan sebuah proses transaksi penjualan dan pembelian sebuah produk secara *online* menggunakan komputer dan internet sebagai perantara (Nuraeni & Astuti, 2019). Disinilah peran teknologi informasi dapat membantu perkembangan sektor perekonomian, salah satunya Usaha Mikro, Kecil dan Menengah.

Usaha Mikro, Kecil dan Menengah atau yang sering disebut dengan UMKM dapat didefinisikan sebagai sebuah unit usaha yang dimiliki dan dikelola oleh perorangan atau sebuah kelompok kecil orang yang menghasilkan pendapatan tertentu di sektor ekonomi (Abdurohim, 2020). Menurut Kementerian Koperasi dan UKM jumlah Usaha Mikro Kecil dan Menengah atau yang disebut dengan UMKM pada tahun 2019 mencapai 65,47 juta dan terus meningkat (KemenkopUKM, 2019). Namun nyatanya hingga Februari 2022 hanya 17,25 juta UMKM yang sudah menggunakan media digital dalam usahanya (Catriana, 2022). UMKM dituntut untuk dapat memiliki sistem manajemen yang baik terkait dengan produksi, persediaan hingga penjualan.

Saat ini salah satu UMKM yang terletak di Jakarta Selatan bernama “*Bunch of Gifts*” masih memakai sistem manual dalam proses pemasaran maupun transaksinya. Proses promosi produk masih dilakukan dengan cara menawarkan kepada teman-teman dan rakyat sekitar lokasi UMKM

sehingga masih terbatas disekitar wilayah Jakarta Selatan. UMKM ini menjual produk berupa kerajinan tangan atau souvenir seperti *snack bouquet* dan rajutan. Proses pemesanan produk berupa *pre-order*, dimana pembeli harus menghubungi UMKM tersebut dahulu untuk melakukan pemesanan pada produk souvenir yang nantinya akan dibuat. Namun, perubahan pandangan masyarakat yang mengunggulkan sistem *online* ketimbang sistem manual membuat ruang gerak UMKM “Bunch of Gifts” terbatas, yang pada akhirnya menyebabkan penurunan tingkat penjualan setiap bulannya. Tercatat dalam laporan penjualan, UMKM “Bunch of Gifts” mengalami penurunan sebesar 25,7% terhitung dari membandingkan jumlah omset pada bulan juni 2019 dengan jumlah omset pada bulan juni 2021 pada produk *snack bouquet*. Menurunnya tingkat penjualan UMKM “Bunch of Gifts” diakibatkan oleh kurangnya pemanfaatan teknologi yang ada sebagai media pemasaran dan media transaksi. Tidak hanya itu, pihak UMKM merasa kesulitan dalam melakukan pendataan penjualan setiap minggu akibat seluruh data transaksi hanya ditulis pada sebuah buku dan memiliki beberapa risiko seperti *human error* dan lainnya dalam proses pendataan transaksi berlangsung.

Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang bangun sebuah *e-commerce* berbasis *website* untuk dapat memperluas jangkauan pemasaran dan membantu proses transaksi lebih mudah lagi bagi UMKM “Bunch of Gifts”. Diharapkan dengan adanya sistem informasi ini dapat meningkatkan penjualan setiap bulannya dan dapat mempermudah proses pendataan transaksi bagi pihak UMKM.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang, penulis dapat merumuskan masalah yang ada, yaitu:

- 1) Bagaimana cara merancang *e-commerce* berbasis *website* untuk memperluas ruang gerak UMKM “Bunch of Gifts”?

- 2) Bagaimana cara mendigitalisasikan proses bisnis yang ada untuk mempermudah pihak UMKM dalam pendataan penjualan setiap bulannya?

1.3. Ruang Lingkup

Penulis menetapkan beberapa ruang lingkup agar pembahasan dari penelitian ini sesuai dengan pokok permasalahan:

- 1) Perancangan *e-commerce* berbasis website ini memiliki beberapa fitur sesuai dengan *role user* yaitu bagi pelanggan fitur pembelian produk, pembayaran transaksi dan pelacakan pesanan. Sedangkan bagi admin terdapat beberapa fitur yaitu kelola produk, kelola pesanan dan melihat transaksi penjualan.
- 2) Ruang lingkup pembahasan *website e-commerce* yang akan dirancang adalah seputar bagian penjualan yang ada pada UMKM “Bunch of Gifts”.
- 3) Perancangan *e-commerce* berbasis *web* ini memakai metode *Waterfall* dengan bahasa pemrograman PHP serta MySQL sebagai tempat penyimpanan data.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang sudah disebutkan sebelumnya, tujuan yang akan dicapai melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Merancang sebuah *e-commerce* berbasis *website* pada UMKM “Bunch of Gifts” agar dapat memperluas ruang gerak UMKM.
- 2) Mendigitalisasikan proses bisnis ke dalam sebuah sistem informasi *e-commerce* berbasis web yang dapat menyimpan seluruh data penjualan kedalam *database*.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

Bagi UMKM

- 1) Mempermudah UMKM “Bunch of Gifts” dalam memasarkan dan menjual produknya.
- 2) Memberi kemudahan bagi UMKM “Bunch of Gifts” dalam pendataan transaksi penjualan dengan menyimpannya kedalam *database*.

Bagi Pelanggan

- 1) Memberikan kemudahan dalam melakukan transaksi jual beli.
- 2) Mempermudah pelanggan untuk mengakses informasi seputar UMKM “Bunch of Gifts”.

Bagi Penulis

Adapun manfaat dari penelitian ini untuk menambah referensi dalam perancangan *e-commerce* berbasis *website* menggunakan metode *waterfall*.

1.6. Luaran yang Diharapkan

Luaran dari penelitian berupa *e-commerce* berbasis *website* yang dapat memperluas area jangkauan UMKM dan membantu proses transaksi UMKM “Bunch of Gifts” agar lebih efektif dan efisien, serta artikel ilmiah yang akan dipublikasikan di seminar nasional mahasiswa.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini ditulis untuk memudahkan pembaca dalam memahami secara umum isi laporan penelitian ini. Dibawah ini adalah sistematika penulisan yang penulis gunakan pada penelitian ini.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang dari penelitian, rumusan masalah yang dijabarkan dari latar belakang, ruang lingkup penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, luaran yang diharapkan setelah penelitian selesai dilakukan, serta sistematika penulisan dari penelitian ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan dasar teori yang didapatkan dari beberapa penelitian terdahulu dan menjadi acuan dalam penyusunan skripsi ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi alur penelitian, tahapan penelitian, alat dan bahan yang akan digunakan, dan jadwal kegiatan penelitian.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan seluruh proses perancangan sistem informasi mulai dari analisis sistem berjalan, desain system sampai dengan pengujian sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini akan memaparkan kesimpulan dan saran dari penelitian yang sudah dilakukan.