

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan di dalam dunia teknologi informasi menimbulkan dampak positif bagi masyarakat yang memudahkan aktivitas dalam kehidupan sehari-hari menjadi lebih efektif dan efisien. Perkembangan bisnis yang terjadi juga semakin pesat. Saat ini persaingan bisnis tidak lepas dari teknologi informasi. Oleh karena itu, saat ini segala hal dan salah satunya bisnis diharuskan untuk bisa mengimbangi perkembangan zaman saat ini yang lebih cepat, dinamis, dan modern. Untuk mengembangkan bisnis, tentunya harus mempromosikan bisnis kita agar orang lain tau eksistensi dari bisnis kita dan apa yang kita jual atau lakukan.

Saat ini dalam persaingan bisnis, banyak perusahaan dari seluruh dunia mulai dari bisnis kecil hingga bisnis bertaraf korporat memanfaatkan internet sebagai tempat atau wadah untuk melakukan promosi ataupun memasarkan produknya. Karena saat ini hampir semua orang tau internet dan menggunakan internet. Dengan adanya internet juga, kita dapat melakukan transaksi jual beli melalui sebuah sistem bernama *e-commerce* yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Inilah salah satu peran teknologi informasi yang membantu dalam berbisnis mulai dari skala Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) hingga ke skala korporat yang masuk ke dalam sektor ekonomi.

Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) merupakan suatu badan usaha yang dikelola dan dijalankan oleh individu maupun kelompok kecil yang memiliki beberapa golongan yang penggolongannya didasarkan dengan jumlah omzet pertahun, total kekayaan serta jumlah pekerja aktif yang dipekerjakan. Peran UMKM membantu dalam menambahkan lapangan kerja yang dapat menurunkan

jumlah angka pengangguran dan memperluas peluang bisnis serta meningkatkan inovasi dan kreativitas masyarakat.

UMKM Sekar Galuh Etnic merupakan Bisnis Usaha Mikro Kecil yang bergerak dalam bidang fashion yang sudah berdiri sejak yang sudah mengalami naik turun dan belakangan ini sedang turun yang disebabkan karena pandemi. UMKM ini masih menggunakan metode yang sangat tradisional dalam segi pemasaran. Pemasaran UMKM ini hanya dari mulut ke mulut. UMKM ini menjual pakaian yang befokus pada kain batik. Pakaian yang dijual merupakan hasil jahitan sendiri sehingga juga bisa melakukan kustomisasi atas ukuran, jenis batik yang diinginkan serta design yang diinginkan. Saat ini proses pemesanan langsung kontak ke UMKM tersebut mulai dari pemesanan baju secara kustom maupun pembelian pakaian yang sudah jadi. Sebelum terdampak pandemi, penjahit ini memiliki tim yang membantu dalam memproduksi pesanan yang pada saat itu UMKM ini menyuplai ke salah satu butik. Saat ini pekerjaan menjahit dilakukan sendiri mulai dari mendesign hingga ke proses penjahitan dan penjualan yang dikarenakan pemesanan menurun yang tidak bisa menggaji para pegawainya lagi.

Menurunnya pemesanan yang diterima oleh UMKM ini disebabkan oleh pandemi dan juga pemasaran dan pemesanan yang kurang maksimal yang masih dilakukan dengan cara tidak modern. Untuk mengatasi hal tersebut, karenanya penelitian ini dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang bangun suatu sistem informasi *e-commerce* berbasis website yang berguna untuk memperluas jangkauan pasar, memperkenalkan brand secara digital yang menunjukkan keseriusan dalam bisnis, mempermudah transaksi jual beli, serta mempermudah pendataan pemesanan yang sudah dilakukan secara digital.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang ada, yaitu :

- 1) Bagaimana cara merancang bangun sistem informasi *e-commerce* berbasis website untuk UMKM “Sekar Galuh Etnic”?

- 2) Bagaimana cara menerapkan sistem informasi e-commerce berbasis website terhadap UMKM “Sekar Galuh Etnic”?

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam pembuatan *e-commerce* berbasis website untuk UMKM “Sekar Galuh Etnic” adalah sebagai berikut :

- 1) Sistem informasi yang dibangun adalah sistem informasi untuk melakukan transaksi jual beli secara online (*e-commerce*) berbasis web.
- 2) Batasan proses bisnis yang dilakukan hanya mencakup pembelian produk yang sudah jadi dan pemesanan pakaian yang kustom (membuat pakaian dari nol sesuai dengan keinginan pelanggan).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut :

- 1) Merancang sistem informasi jual beli secara online (*e-commerce*) berbasis web untuk membantu UMKM dalam menerima pesanan dan pendokumentasian transaksi
- 2) Membuat sistem informasi yang dapat membantu UMKM dalam menyebarkan informasi terkait produk yang dijualnya seperti katalog produk, bahan yang digunakan, gambar produk hingga harga produk.
- 3) Membuat sistem informasi berbasis web yang di dalamnya pelanggan dapat melakukan pemesanan dan transaksi secara online agar memberikan kemudahan baik dari sisi UMKM maupun pelanggan.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

Bagi Akademis

- 1) Menambah referensi dalam perancangan *e-commerce* berbasis *website* menggunakan metode waterfall

Bagi Organisasi

- 1) Mempermudah UMKM “Sekar Galuh Etnic” dalam menyebarkan informasi mengenai produk yang dijual secara global.
- 2) Memungkinkan pelanggan melakukan pemesanan atau transaksi tanpa terbatas oleh tempat dan waktu.

1.6 Luaran yang Diharapkan

Luaran dari penelitian berupa *e-commerce* berbasis *website* yang dapat membantu proses pemasaran dan transaksi UMKM “Sekar Galuh Etnic” serta diharapkan target pasar menjadi lebih luas dan membuat proses bisnis yang ada lebih efektif dan efisien.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini ditulis untuk memberikan kemudahan bagi pembaca dalam memahami secara umum isi laporan penelitian ini. Berikut adalah sistematika penulisan yang digunakan pada penelitian ini.

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan konsep dasar teori pendukung yang didapatkan dari beberapa penelitian terdahulu yang digunakan untuk acuan dalam penyusunan skripsi ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan tahapan penelitian, uraian penelitian, alat dan bahan yang akan digunakan, dan tahapan kegiatan yang akan dilakukan.

BAB IV PERANCANGAN

Bab ini akan dijelaskan seluruh proses perancangan sistem informasi mulai dari analisis kebutuhan perangkat lunak, analisis sistem yang dibangun, desain sistem, pengujian sistem yang akan dibuat, dan implementasi serta hasil pengujian perangkat lunak.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang dapat ditarik dari penelitian yang sudah dilakukan.