

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **I.1 Latar Belakang**

kml

Perkembangan teknologi dari tahun ke tahun mengalami perkembangan yang sangat pesat. Teknologi sudah digunakan dalam banyak bidang kehidupan salah satunya dalam dunia bisnis. Dimana adanya teknologi internet untuk menunjang transaksi secara online atau dapat pula dikatakan sebagai bagian dari *e-commerce*.

Adanya *e-commerce* dapat membantu suatu bisnis untuk memperoleh keuntungan dalam banyak hal seperti waktu, cost dan pengeloalaannya sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan kualitas produk pula. *E-commerce* dapat membantu dalam penentuan jumlah produksi dalam suatu bisnis, sehingga ketersediaan suatu produk tetap ada.

Penerapan *e-commerce* bukan berarti pasti akan mendapatkan kemudahan dalam sbanyak hal sepertimal meminimalisasi time cost dan process. *E-commerce* juga memiliki kelemahan yaitu dimana pelanggan tidak dapat melihat produk secara langsung sehingga ketidakpercayaan akan suatu produk tetap ada. Selain itu transaksi yang dilakukan secara online dimana rawan aakn terjadi penipuan menjadi salah satu resiko pelanggan dalam penerapan teknologi *e-commerce*.

Di era informasi seperti sekarang sudah tersedia banyak penyedia e-commerce berbasis marketplace seperti tokopedia, bukalapak,Lazada, bhineka dsb. Marketplace dapat menjadi pihak ketiga sebagai fasilitator untuk tejalannya jual beli diantara penjual dan pembeli. Adapun fasilitas yang diberikan tiap marketplace bervariasi seperti pencarian produk, jual beli transaksi hingga pengiriman produk

Penerapan *e-commerce* diharapkan dapat membantu perkembangan Usaha Kecil Menengah pada salah satu di Kabupaten Boyolali. Kabupaten Boyolali terkenal dengan salah satu ciri khasnya yaitu seni kerajinan logam. Dimana peminat dari kerajinan ini dari pelanggan local hingga pelanggan luar negeri. Salah satu UKM

yang melakukan usaha ini adalah Home Decor. Home Decor merupakan salah satu usaha yang berfokus pada penjualan produk kerajinan dengan bermaterial logam berupa tembaga, kuningan, alumunium dan besi dengan nilai seni pada produknya. Dimana pembuatan akan produknya dilakukan secara manual (*handy craft*) sehingga membuat ciri khas seni tersendiri pada produknya.

Salah satu cara untuk melakukan jual beli online dapat pula melalui e-marketplace, e-marketplace merupakan distributed sistem yang mengintegrasikan antara entity bisnis, termasuk pelanggan, partner, competitor, distributor dan perantara lainnya

Home Decor belum maksimal dalam mengelola produk dalam melakukan penjualan produk maupun pemesanan. Dari calon pelanggan melakukan order sampai produk diterima oleh pelanggan. Untuk pengelolaan masih semi manual melalui social media maupun layanan chatting dimana kemudian di rekap secara manual. Dengan diimplementasikannya *ecommerce* diharapkan dapat membantu Home Décor untuk mengembangkan usahanya. Penerapan e-marketplace bias dilakukan di dalam Home Décor akan tetapi adanya kompetitor didalamnya dan persaingan terbuka serta potensi pencurian ide lebih tinggi dari produk Home Décor membuat penerapan pada e-marketplace beresiko. Pasar Home Decore sudah mencakup hampir diseluruh nusantara bahkan kadang ada pelanggan yang datang dari luar negeri. Sehingga penggunaan web berbasis marketplace akan memiliki Batasan. Selain itu Home Décor memiliki keinginan untuk memiliki merk yang dapt dikenal dilingkungannya.

## **I.2 Perumusan Masalah**

1. Bagaimana rancangan websites e-commerce yang dapat membantu Home Decor dalam melakukan jual beli?
2. Bagaimana rancangan websites yang dapat membantu admin dalam menentukan jumlah produksi?

### **I.3 Tujuan Penelitian**

1. Membuat website e commerce dengan memberikan kemudahan dalam jual beli home decor
2. Membuat website e-commerce yang memberikan informasi report kepada admin

### **I.4 Batasan Penelitian**

1. Aplikasi belum dimplementasikan pada Home Decor
2. Security hanya sebatas login
3. Update produk hanya dilakukan oleh admin

### **I.5 Manfaat Penelitian**

1. Untuk Peneliti: Memberi pengetahuan peneliti tentang membangun sebuah aplikasi *e commerce*
2. Untuk Pemilik Usaha: Dapat mengembangkan usahanya melalui aplikasi yang telah dibangun.

### **I.6 Sistematika Penulisan**

Penelitian ini diuraikan dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

#### **Bab I Pendahuluan**

Pada bab ini berisi uraian mengenai latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **Bab II Tinjauan Pustaka**

Pada bab ini berisi literatur yang relevan dengan permasalahan yang diteliti dan dibahas pula hasil-hasil penelitian terdahulu. **Bagian kedua** membahas hubungan antar konsep yang menjadi kajian penelitian dan uraian kontribusi penelitian.

#### **Bab III Metodologi Penelitian**

Pada bab ini dijelaskan langkah-langkah penelitian secara rinci

meliputi: tahap merumuskan masalah penelitian, merumuskan hipotesis, dan mengembangkan model penelitian, mengidentifikasi dan melakukan operasionalisasi variabel penelitian, menyusun kuesioner penelitian, merancang pengumpulan dan pengolahan data, melakukan uji instrumen, merancang analisis pengolahan data.