

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejak awal 2000-an, seiring dengan peningkatan penetrasi internet dan penggunaan perangkat mobile, industri e-commerce (perdagangan elektronik) di Indonesia mengalami pertumbuhan yang pesat. Berdasarkan data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika Indonesia, pada tahun 2021, lebih dari setengah populasi Indonesia telah mengakses internet, dengan mayoritas di antaranya menggunakan perangkat mobile. Data yang diperoleh dari *Insight*, dimana persentase media sosial dari tahun ke tahun mengalami peningkatan, pada tahun 2020 sebanyak 180 juta pengguna dan diprediksi akan meningkat pada tahun 2023 sebanyak 200 juta pengguna. [1] Hal ini menyebabkan layanan *e-commerce* semakin banyak bermunculan dan populer dengan cepat. Berdasarkan data SimilarWeb yang memperlihatkan pada Mei 2023, Shopee dikunjungi oleh 161 juta pengunjung. Sementara Tokopedia dikunjungi 106 juta orang dan Lazada dengan 70 juta pengunjung.[8] *E-commerce* juga memudahkan konsumen dan penjual untuk berkomunikasi langsung satu sama lain tanpa menggunakan perantara. Tentunya sangat memudahkan penjual dan pembeli untuk bertransaksi dengan dikembangkannya sistem yang terkoordinir yang dapat langsung terhubung dengan sistem transaksi Bank.

Salah satu pihak yang mendapatkan keuntungan dari peningkatan teknologi yaitu perusahaan dagang. Perusahaan dagang di Indonesia semakin berkembang, adapun perusahaan dagang yang sedang berkembang salah satunya perusahaan bahan bangunan. Bahan bangunan merupakan kebutuhan yang akan selalu dibutuhkan keberadaannya oleh masyarakat. Hal ini membuat usaha toko bangunan mampu berkembang dengan baik, serta bahan bangunan yang dijual berbeda dengan usahanya dagang lainnya karena bahan bangunan tidak mengalami penyusutan [2].

Di Indonesia banyak orang yang sudah memiliki bisnis toko bangunan. Namun, tidak sedikit juga toko bangunan yang masih menggunakan sistem penjualan manual atau secara *offline*. Menurut wawancara yang dilakukan peneliti bersama salah satu pemilik toko bangunan yang mengatakan bahwa penjualan bahan bangunan pada saat ini berbeda dengan tahun-tahun sebelumnya, banyak sekali konsumen yang membandingkan harga di toko dengan harga *online*. Narasumber juga mengatakan bahwa konsumen yang membeli bahan bangunan di toko nya yaitu orang yang sudah menjadi langganan saja. Hal ini menjadi perhatian bahwa perusahaan dagang tersebut membutuhkan suatu hal yang dapat meningkatkan penjualannya dengan cara yang baru dan membuat toko yang dimilikinya menjadi lebih dikenal oleh masyarakat luas sehingga konsumen yang dijangkau lebih banyak.

Sistem jaringan internet salah satunya harus dimanfaatkan oleh toko dan tukang bangunan. *E-commerce* memberikan banyak manfaat terutama pada efisiensi waktu dan biaya, dengan penjualan *online* transaksi bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja. Pada toko bangunan dengan adanya penjualan berbasis *web* akan mempermudah melakukan promosi barang-barang yang dijual dan meningkatkan identitas perusahaan agar dikenal masyarakat. Selain itu dengan adanya penjualan berbasis *web* dapat mempermudah masyarakat membeli dan memilih bahan bangunan yang akan digunakan.

Dengan adanya *website* dapat memberikan informasi tentang jenis produk atau layanan yang ditawarkan oleh perusahaan. Pembangunan *website* dapat dibangun menggunakan teknologi seperti PHP sebagai bahasa pemrograman, *bootstrap* sebagai *framework frontend*, Laravel sebagai *framework backend*

Mengacu pada permasalahan yang terjadi, penulis ingin memberikan solusi mengenai permasalahan tersebut dengan cara memberikan wadah kepada para pemilik toko bangunan untuk memasarkan bahan bangunan lebih luas dan lebih fleksibel. Salah satu solusi yang diberikan yaitu membuat *website* penjualan *online* yang memiliki banyak manfaat bagi konsumen dan khususnya bagi pemilik toko bangunan tersebut.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengimplementasikan penjualan dan pemesanan pada aplikasi Penjualan bahan bangunan?
2. Bagaimana pemanfaatan media *web* perlu di terapkan pada penjualan bahan bangunan

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Aplikasi ini dapat diakses melalui *browser* menggunakan Laptop/Handphone
2. Pengguna yang dapat memahami dan mempunyai pengetahuan dan menggunakan *website* yang digunakan

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan yang akan dicapai adalah:

1. Untuk merancang dan mengimplementasikan dengan baik aplikasi penjualan dan pemasaran yang berbasis *website*
2. Pemanfaatan media *web* dalam penjualan alat bangunan mempermudah informasi kepada Masyarakat

1.5 Metode Penyelesaian Masalah

Berikut adalah metodologi penyelesaian masalah yang digunakan dalam proyek akhir ini.

1. Studi Literatur

Mencari referensi yang berhubungan dengan topik proyek akhir ini seperti *online shop* toko bangunan yang sudah tersedia, karakteristik pengguna *online shop* dan pemilik toko dalam menyediakan bahan melayani masyarakat dalam kebutuhan bangunan dan lainnya. Selain itu, juga mempelajari dan memahami materi yang berhubungan dengan topik proyek akhir seperti *platform* Android dan database yang akan dipakai.

2. Analisis Kebutuhan

Melakukan komunikasi dengan pihak masyarakat sekitar Bandung untuk menentukan fitur-fitur yang akan digunakan untuk pembuatan aplikasi berbasis *web*.

3. Perancangan Aplikasi

Melakukan perancangan aplikasi berbasis *web* berdasarkan analisis kebutuhan dan studi literatur yang telah dilakukan. Di tahap ini akan ditentukan fitur-fitur yang akan diimplementasikan dalam aplikasi, rancangan tampilan aplikasi, dan struktur basis data yang akan dipakai di aplikasi.

4. Pembuatan Aplikasi

Pada tahap ini melakukan pembuatan aplikasi dengan cara coding sesuai dengan perancangan aplikasi yang telah dibuat. Dalam proses pembuatan aplikasi, *tools* yang digunakan meliputi Visual Studio Code, Bootstrap CSS, Vue JS, Laravel, MySQL, PHP, Github, Figma dan XAMPP dengan menggunakan bahasa HTML, CSS dan PHP.

5. Pengujian Aplikasi

Pada tahapan ini dilakukan pengujian untuk mengobservasi kesalahan yang mungkin terjadi pada aplikasi, sehingga dapat dipastikan aplikasi berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian dilakukan dua tahap, pertama oleh developer Aplikasi, kemudian dengan pengguna lainnya.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikut adalah pembagian tugas tim proyek akhir:

a. Akmal Dyka Baihaqi

Peran : *Front End Developer(user), Application Designer*

Tanggung Jawab :

- Merancang alur *website*
- Membuat fungsi aplikasi *website*
- Membuat antarmuka *website*
- Membuat rancangan *database*
- Membuat dokumen
- Membuat poster

- Melakukan wawancara dengan mitra

b. Samuel Edmysano Bregit Manalu

Peran : *Back End Developer* (mitra & admin), *System Analyst*

Tanggung Jawab :

- Membuat fungsi aplikasi mitra dan admin
- Membuat antarmuka aplikasi mitra *dan* admin
- Membuat *use case diagram*
- Membuat video promosi dan video demo
- Merapihkan dokumen