

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kebutuhan akan komunikasi dan informasi sekarang ini dalam sebuah infrastruktur perdagangan / bisnis mutlak diperlukan. Semakin menuntut untuk adanya suatu sistem yang cepat, mudah, murah, efektif dan efisien. Khususnya dalam konteks ini adalah hadirnya media komunikasi dan informasi yang dihadirkan di dunia bisnis seperti promosi yang efektif, pemesanan barang online dan lain-lain.

Pada Kosipa Elektronik masih menggunakan sistem lama yang bersifat manual dan sistem tersebut ditemukan masih banyak kekurangan sebagai berikut:

1. Kurang efektif dan efisien dalam promosinya karena masih menggunakan brosur dan pengadaan pameran.
2. Keterlambatan dan kesalahan dalam melakukan pendataan stock barang dan pembuatan laporan barang.
3. Memerlukan proses waktu yang lama.
4. Pembeli repot karena harus datang ke tempat untuk melihat / membeli / memesan barang.

Dengan hadirnya sistem baru di dunia bisnis, yaitu penjualan barang online lewat website, akan menyebabkan perubahan yang signifikan di dunia bisnis . Pembeli tidak lagi perlu datang ke tempat dan melihat maupun membeli barang yang diinginkan, namun pembeli juga dapat untuk melakukan pemesanan secara on-line lewat website ini.

Website ini sangat berperan serta secara aktif baik itu untuk melakukan transaksi maupun promosi. Penjual tinggal hanya mencantumkan barang-barang serta spesifikasi barang yang akan dijual, lalu pembeli tinggal melihat melalui internet dan jika mereka minat mereka bisa melakukan transaksi secara langsung lewat website.

Lewat website ini pula penjual dan pembeli dapat berinteraksi sehingga diharapkan dapat terjadi komunikasi yang lebih interaktif antara penjual dan pembeli. Saat ini aplikasi web yang berjalan di atas teknologi internet semakin berkembang, baik itu untuk informasi maupun hal-hal lain yang tersaji secara interaktif. Penyajian informasi lewat aplikasi berbasis web dinilai relatif lebih menarik, salah satunya karena adanya animasi-animasi gambar yang menyertai tampilan situs-situs penyedia informasi tersebut sehingga membuat pembeli merasa mempunyai daya minat yang lebih tinggi untuk melihat maupun membelinya. Hal ini dimungkinkan sebab kini aplikasi berbasis web yang ada telah dapat menampilkan halaman-halaman web secara dinamis.

Dari latar belakang masalah tersebut maka dalam penyusunan laporan skripsi ini, penulis mengambil judul **“Aplikasi Website Sebagai Media E-Commerce Pada Kosipa Elektronik Semarang”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, masalah yang akan dikaji di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang baru dapat mempengaruhi proses pendataan.
2. Sistem yang baru dapat mempengaruhi pangsa pasar konsumen.
3. Sistem yang baru dapat mempengaruhi konsumen agar lebih nyaman.
4. Sistem yang baru dapat mempengaruhi kinerja kerja sehingga menjadi lebih efektif dan efisien.
5. Sistem yang baru dapat mempengaruhi promosi sehingga dapat dirasakan lebih efektif.

### **1.3 Batasan Masalah**

Luasnya permasalahan dalam pembuatan sistem e-commerce barang melalui internet, sehingga tidak mungkin untuk dibahas satu persatu. Untuk mencapai sasaran dan tujuannya maka hanya dibatasi pada masalah e-commerce yang meliputi transaksi, penjualan dan pemesanan barang Kosipa Elektronik secara on line yang meliputi Home, Profile, Contact Us, Bidang Usaha, Belanja Online, Buku Tamu, Cara Memesan, Administrators, Logout dan juga Content Management System yang meliputi admin dan user.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan – tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Sistem yang baru dapat berpengaruh secara signifikan terhadap proses pendataan barang.
2. Sistem yang baru dapat berpengaruh secara signifikan terhadap pangsa pasar konsumen.
3. Sistem yang baru dapat berpengaruh secara signifikan terhadap konsumen agar lebih nyaman.
4. Sistem yang baru dapat berpengaruh secara signifikan terhadap kinerja kerja sehingga menjadi lebih efektif dan efisien.
5. Sistem yang baru dapat berpengaruh secara signifikan terhadap promosi sehingga dapat dirasakan lebih efektif.

## 1.5 Manfaat Penelitian

### 1. Bagi Penulis

- a. Mengembangkan wawasan penelitian, pengetahuan dan mengukur kemampuan diri dalam menerapkan teori yang telah diperoleh di bangku kuliah, disesuaikan dengan permasalahan yang diteliti.
- b. Menambah bekal pengetahuan yang dapat dipergunakan untuk menghadapi kerja di masa yang akan datang.
- c. Bila mungkin dapat dipergunakan sebagai perbandingan antara apa yang telah diperoleh ( teori ) dengan apa yang dihadapi ( praktek ).

### 2. Bagi Perusahaan

- a. Merupakan salah satu masukan yang dapat diterapkan khususnya dalam pelayanan kepada konsumen.
- b. Program yang sudah ada dapat dipakai sebagai bahan pertimbangan untuk pengembangan usaha.

### 3. Bagi Ilmu Pengetahuan dan Pihak lain.

Penulisan ini akan menambah literatur kepustakaan di bidang ilmu komputer berdasarkan penerapan yang ada dalam kenyataan, dan bagi pihak lain sebagai suatu masukan di dalam pengembangan wawasan dan ilmu pengetahuan.