

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Pesatnya pertumbuhan dan perkembangan teknologi informasi memberikan reaksi positif pada industri penjualan dan perusahaan jasa. Kehadiran teknologi informasi memberikan perkembangan besar dalam proses transformasi perusahaan menuju digitalisasi, pergerakan modal, dan liberalisasi (Laudon & Traver, n.d.). Perkembangan teknologi terkini berpotensi mengurangi biaya pengeluaran antara pedagang dan konsumen. Jalinan antara perusahaan dan konsumen menjadi lebih mudah tanpa perlu kehadiran fisik, harga lebih murah, lebih banyak pilihan, dan peluang lebih banyak dalam meningkatkan target penjualan (Li & Hong, 2013). *E-commerce* merupakan salah satu bentuk perkembangan teknologi informasi yang membawa banyak perkembangan, seperti biaya yang rendah untuk jalinan antara pedagang dan konsumen, dan penyederhanaan hubungan tanpa batas waktu dan tempat. Memudahkan banyak pilihan dan promosi, kesempatan meningkatkan target penjualan tanpa modal besar, transparansi dan pelayanan yang lebih baik terhadap pembeli (Kosasi, 2015).

*Electronic commerce* adalah penggunaan jaringan komunikasi dan komputer untuk menjalankan proses bisnis. Pandangan umum dari *e-commerce* adalah pembelian dan penjualan barang, biasanya menggunakan komputer dengan Internet dan browser web. Dengan *e-commerce*, konsumen dan bisnis terhubung melalui Internet online, memungkinkan mereka untuk dengan mudah mengelola dan bertransaksi barang tanpa batasan waktu dan tempat.

UD Mebel Jati Wangi adalah perusahaan furniture dan furnishing mebel. Perusahaan menerima pesanan furniture custom shaped (*unique design*) serta furniture seperti meja, lemari dan kursi untuk dijual. Perusahaan menggunakan pemasaran dengan pemberian informasi dari mulut ke mulut. Pemasaran yang masih bersifat konvensional membuat tidak efisien dan efektif mengakibatkan penjualan furniture tidak dapat menjangkau pembeli yang jauh dan tidak dapat bersaing dengan perusahaan lain. UD Mebel Jati Wangi menempatkan proses bisnis yang masih bersifat tatap muka. Konsumen mengunjungi UD Mebel Jati Wangi secara langsung, mencari

dan membeli produk, serta membayar dengan uang tunai. Pembeli yang ingin memesan furniture sesuai kebutuhannya mengadakan pertemuan untuk memperjelas spesifikasi produk yang diinginkan. Pemesanan seperti ini membuat pembeli yang bertempat tinggal jauh dari UD Mebel Jati Wangi mengalami kesulitan pembelian. Dengan permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa UD Mebel Jati Wangi membutuhkan teknologi pemasaran yang kompetitif di dunia digital ini untuk memudahkan proses transaksi dan memperluas wilayah pemasarannya.

Penelitian *E-Commerce* atau aktivitas terkait serupa dilakukan dengan menggunakan teknologi *E-Commerce* Ini adalah kendaraan utama untuk menerapkan strategi dan promosi online untuk meningkatkan pangsa pasar (Khasanah et al., 2019). Banyak kemudahan dalam proses trading dan informasi terbaru dapat membantu dalam proses pengambilan keputusan manajerial (Habibirrahman et al., 2022). Penyebaran informasi dibuat lebih mudah di akses dan cepat beradaptasi dengan kebutuhan masyarakat yang berbeda dan berubah, terlepas dari waktu dan tempat. (Sidik, 2019). Mengurangi biaya operasi dan mencapai profitabilitas perusahaan sekaligus peluang untuk meningkatkan daya saing perusahaan (Ardiansyah et al., 2019). Meningkatkan jangkauan produk membuat sistem pemasaran lebih efektif dan sederhana (Kosasi, 2015).

Penelitian ini berfokus pada metode analisis perluasan pasar, mengacu pada penelitian-penelitian sebelumnya. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Rapid Application Development* (RAD). Metode RAD adalah metode berorientasi objek untuk membuat sistem perangkat lunak. Tujuannya adalah mengurangi waktu pemrosesan aplikasi dan membuat proses berjalan lebih cepat. Metodologi mempunyai tahapan perencanaan, desain, dan persyaratan implementasi (Wahyuningrum & Januarita, 2014). Perancangan aplikasi purwarupa *e-commerce* UD mebel jati dibangun dengan bahasa pemrograman PHP menggunakan *framework* Laravel dan menggunakan *MySQL* saat mendesain database.

## 1.2. Perumusan Masalah

Perancangan dan penggunaan aplikasi *e-commerce* pada UD Mebel Jati Wangi. Peneliti kemudian menguraikan masalah yang mendasarinya sebagai berikut:

- A. Bagaimana membuat aplikasi berbasis web yang memungkinkan pengguna membeli furnitur secara online?
- B. Apakah aplikasi *e-commerce* bisa menguntungkan perusahaan dan konsumen?

## 1.3. Batasan Masalah

Mengingat gambaran masalah yang spesifik dan rumusan masalah yang dijelaskan oleh peneliti, penelitian ini memiliki dua keterbatasan masalah:

- A. Aplikasi *E-Commerce* UD Mebel Jati Wangi masih berbasis *web*, sehingga belum ada versi mobile dari aplikasi tersebut.
- B. Batasan mitra yang di gunakan hanya ada di dalam satu mitra UD Mebel Jati Wangi.
- C. Pengiriman barang hanya di wilayah jawa tengah.

## 1.4. Tujuan

Pengembangan aplikasi *e-commerce* berbasis web adalah tujuan dari penelitian ini. Terutama aplikasi ini harus bermanfaat bagi perusahaan dan pelanggan. Meningkatkan target pasar dengan membangun jalinan dengan sistem model permintaan konsumen, berfokus pada penyediaan antarmuka sederhana untuk media periklanan. Memudahkan pemilik UMKM untuk mengembangkan usahanya dalam mempromosikan produk furniture yang ditawarkan oleh UD Mebel Jati Wangi tentunya akan sangat membantu pemesanan secara online lebih nyaman.

## **1.5. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan menguraikan secara spesifik dan hubungan antara bab-bab. Berikut ini adalah sistem penulisan:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini memberikan informasi latar belakang, pernyataan masalah, deskripsi masalah, tujuan, dan proses penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini meliputi dasar-dasar teoritis dan penelitian sebelumnya.

### **BAB III METODOLOGI**

Bab ini sejalan dengan subjek yang disarankan.

### **BAB IV PEMBAHASAN**

Bab ini merupakan pengujian aplikasi atau perangkat lunak yang dibuat.

### **BAB V PENUTUP**

Ini adalah bab terakhir, yang mencakup temuan yang dicapai dan rekomendasi yang berguna untuk perbaikan sistem.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Mencakup semua sumber yang digunakan untuk menghasilkan laporan