

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada Perkembangan teknologi dan internet atau biasa disebut perkembangan Teknologi Informasi pada saat ini memungkinkan manusia untuk dapat mengakses segala hal dengan mudah. Segala informasi dapat digapai dengan mudah dan cepat dengan begitu penggunaan teknologi bermanfaat bagi masyarakat luas. Salah satunya yang diminati yaoti E-Commerce dimana E-commerce merupakan suatu transaksi jual beli antara penjual dan pembeli dari perusahaan ke *customer*/ pengunjungnya secara online. Pemanfaatan teknologi mempermudah bagi penjual untuk memasarkan produk/jasa yang ditawarkan melalui berbagai media secara online di internet. Pembeli /pun *customer* dapat mengakses informasi seputar produk yang ada pada perusahaan yang mempunyai E-commerce Kecanggihan teknologi dapat memudahkan penjual dan pembeli untuk melakukan komunikasi. Dengan strategi pemasaran yang baik suatu perusahaan dapat mencapai penjualan yang tepat sarasannya.

Klinik Laptop merupakan toko yang melayani penjualan laptop, yang dimiliki oleh Bapak Suhartono yang beralamat di jln. Ganesha raya selatan SMA 2 Kudus, di toko bapak suhartono terdapat banyak laptop mulai dari penjualan laptop *second* (laptop bekas) sampai ada penjualan laptop baru. Toko Klinik Laptop ini mempunyai banyak pelanggan di seluruh kota kudus karna tingkat kualitas barang dan jenis laptop yang tersedia untuk pelanggan. Proses pemesanan yang dilakukan *customer* dengan mendatangi toko dan melakukan pembayaran ditoko. Dengan adanya hal tersebut, penulis tertarik untuk membangun suatu Perancangan E-Commerce Berbasis Web Pada Klinik Laptop Kudus yang diharapkan mampu menyediakan informasi yang ada ditoko Klinik Laptop. Dengan dibuatnya Website Penjualan, penulis berharap dapat membantu pihak pemilik toko untuk mempromosikan dan mempermudah pemesanan serta segala transaksi yang dilakukan pembeli.

1.2. Perumusan Masalah

Bagaimana cara membangun suatu Sistem Perancangan E-Commerce untuk mempermudah user menerima informasi, produk yang disediakan, pemesanan, dan pembayaran dan detail transaksi yang dipesan?

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian terfokuskan dan tidak meluas dari pembahasan yang dimaksudkan, maka Sistem Perancangan E-Commerce ini terdapat suatu batasan masalah yaitu:

- a. Aplikasi dibangun menggunakan Web dengan framework CodeIgniter 3.
- b. Sistem ini menggunakan pembayaran gateway midtrans versi sandbox.
- c. Penggunaan API Whatsapp messagebox.
- d. Data ekspedisi dan ongkos kirim menggunakan API raja ongkir.
- e. Dalam melakukan transaksi, pelanggan harus login terlebih dahulu untuk membeli barang

1.4. Tujuan

Membangun suatu Sistem Perancangan E-Commerce Berbasis Web yang dapat memudahkan promosi/ pemasaran, produk yang ditawarkan, pemesanan dan pembayaran disertai nota dan laporan. Serta Memberikan informasi seputar produk yang disediakan kepada pengguna internet serta pelanggan yang berada di dalam kota maupun luar kota melalui website dan media sosial sehingga pengguna internet dapat memperoleh informasi yang lengkap dan kemudahan untuk mengetahui produk serta bertransaksi tanpa perlu datang ke toko.

1.5. Sistematika penulisan

Rincian yang terkait antara bab-bab dapat dijelaskan dalam sistematika penulisan. Sistematika penulisan tercantum sebagai berikut:

1) BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian bab ini isinya tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan sistematika penulisan.

2) BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bagian bab ini isinya tentang penelitian sebelumnya dan landasan teori.

3) BAB III METODOLOGI

Pada bagian bab ini isinya tentang metodologi penelitian, pengembangan program, alur penelitian,

4) BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian bab ini isinya tentang perancangan dan pembahasan tentang aplikasi e-commerce klinik laptop

5) BAB V PENUTUPAN

Pada bab ini isinya merupakan bab yang terakhir yang berisi tentang kesimpulan dan saran yang bersifat membangun terhadap pengembangan sistem aplikasi yang telah dibuat supaya lebih baik.