

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### 1.1 Latar Belakang

E-commerce merupakan kegiatan bisnis yang dilakukan dengan memanfaatkan media internet. Perkembangan sistem e-commerce ini sudah semakin meningkat, dapat dilihat dari banyaknya pengguna e-commerce dari tahun ketahun. Bahkan seiring berkembangnya sistem informasi muncul lah mobile commerce yang merupakan subset dari e-commerce. Mobile commerce merupakan proses transaksi atau kegiatan bisnis yang terjadi melalui perangkat mobile.

Dari zaman ke zaman berbelanja (*Shopping*) merupakan salah satu kegiatan sehari – hari yang dilakukan masyarakat untuk memenuhi kebutuhannya. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi sekarang ini, kegiatan tersebut dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja seperti berbelanja melalu online shop yang diakses melalui berbagai macam device seperti Smartphone ataupun komputer.

Tetapi bagi sebagian orang yang memiliki aktivitas yang padat, tidak memiliki banyak waktu luang dan selalu bergerak, berbelanja merupakan kegiatan yang sulit untuk dilakukan. Konsumen bisa mengakses website, mengetikkan alamat website pada browser, memilih menu, dan memutuskan untuk membeli atau tidak.

Pada penelitian ini akan dirancang suatu sistem yang memungkinkan para konsumen berbelanja dengan praktis dan dapat mengakses atau melakukan transaksi dengan menggunakan perangkat website. Dengan adanya aplikasi ini konsumen senantiasa dapat berbelanja dalam aktifitas sehari-hari yang padat.

*E-commerce* memiliki manfaat yang sangat besar bagi pelaku usaha, antara lain para konsumen tidak perlu datang ke toko penjual untuk memilih barang yang ingin dibeli, dan dari segi keuangan konsumen dapat menghemat biaya yang dikeluarkan, apabila lokasi toko jauh, konsumen dapat menghemat ongkos perjalanan dengan diganti biaya pengiriman yang jauh lebih murah dan bermanfaat bagi pengguna, maka dapat dilihat bahwa penerapan teknologi informasi yang baru itu dapat diterima oleh pengguna. Kebanyakan para pelaku bisnis yang usahanya masih belum memiliki omset tinggi lebih memilih menggunakan sistem penjualan secara konvensional.

Batik Jepara adalah pakaian Batik dari Jepara yang membedakannya dari batik lain adalah yang ini menggunakan motif sesuai suatu seni yaitu Seni Ukir (Ukiran) terkenal dari Jepara hingga ke mancanegara.

Para pelaku bisnis memperhitungkan bahwa biaya dalam pembuatan *website* yang terlalu tinggi tidak seimbang dengan jumlah pendapatan yang diterima. Sebagai contoh pada para pelaku UMKM batik di kota Jepara yang menjual berbagai jenis kain batik. Kota Jepara merupakan sentra batik, dimana beberapa warganya menggeluti usaha sebagai pengrajin batik. Sampai pada saat ini proses penjual produk UMKM tersebut masih dilakukan secara konvensional, dengan menjual di toko setiap masing-masing rumah pelaku usaha tersebut. Proses penjualan secara konvensional ini dirasa kurang maksimal, karena pembeli berhubungan langsung dengan mendatangi toko batik. Dengan demikian, pembeli membutuhkan biaya lebih banyak dan waktu yang cukup lama untuk membeli kain batik yang di inginkan.

Perancangan system penjualan batik digunakan sebagai media pembuatan toko online atau website e-commerce, dikarenakan memiliki banyak keunggulan seperti mudah digunakan.

### 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dengan berbagai macam permasalahan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana *online shop* melakukan transaksi di toko enwin batik Jepara?
2. Bagaimana merancang system informasi *online shop* di toko enwin batik jepara?

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam beberapa penjelasan mulai dari ringkasan, pendahuluan, serta latar belakang membatasi beberapa Batasan masalah sebagai berikut:

1. Sistem informasi yang dikembangkan hanya terhubung dengan beberapa metode pembayaran tertentu tidak mencakup seluruh metode pembayaran yang ada di Indonesia yaitu menggunakan payment gateway model midtrans.
2. Memasukkan data penjualan hanya bisa dilakukan oleh admin.
3. Aplikasi ini hanya menjual kain dan alat batik.

#### 1.4 Tujuan

Menerapkan ilmu yang sudah dipelajari untuk bisa mengadopsi atau meniru proses yang ada di *online shop*. Merancang dan mengembangkan sebuah system informasi penjualan berbasis web yang dapat mempermudah dalam proses penjualan kain dan alat batik, menyediakan platform transaksi online yang aman dan digunakan bagi konsumen, serta meningkatkan daya saing toko enwin batik jepara dalam menjual produk kain dan alat batik melalui media online.

#### 1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan oleh penulis dari penelitian dan pembuatan aplikasi adalah:

1. Meningkatkan Daya Saing

System ini memungkinkan industry batik jepara untuk bersaing dipasar global dengan lebih efektif, meningkatkan visibilitas dan daya tarik produk local.

2. Efisiensi Operasional

System ini membantu pemilik bisnis dalam manajemen inventaris, pemantauan pesanan, dan analisis data penjualan, meningkatkan efisiensi operasional secara keseluruhan.