

## BAB I

### PENDAHULUAN



#### A. Latar Belakang Masalah

Pada saat ini teknologi informasi mengalami perkembangan yang sangat cepat seiring dengan kebutuhan manusia yang juga terus bertambah. Pesatnya pertumbuhan ilmu teknologi khususnya di bidang komputer disetiap penggunaan teknologi pada komunikasi dan teknologi yang menghasilkan sebuah penggabungan sistem informasi yang saat ini mudah untuk di akses tanpa adanya batasan waktu dan jarak dengan menggunakan jaringan internet. Teknologi memegang peran yang sangat penting bagi kehidupan manusia yang juga terus bertambah. Sistem yang digunakan pada *Omura Racing* saat ini masih menggunakan fasilitas *Instagram* dan *Facebook* karena belum memiliki *e-commerce* sehingga penjualan masih kurang. Dengan memanfaatkan teknologi internet sebagai kerangka utama untuk *e-commerce*, Penulis memutuskan untuk membuat sistem *e-commerce* dan biro jasa online, penulis menyadari dengan adanya internet, para pembeli dan penjual tidak lagi harus saling bertatap muka untuk melakukan transaksi, dan ada system pengingat untuk perpanjangan STNK kendaraan, transaksi tersebut dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja

Solusi yang diajukan untuk mengatasi masalah pada *Omura Racing* untuk mengembangkan bisnis penjualannya yaitu pembuatan *website E-commerce*. *E-commerce* merupakan suatu kontak transaksi perdagangan antara penjual dan pembeli dengan menggunakan media *internet*. Keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan transaksi melalui *e-commerce* adalah untuk meningkatkan pendapatan dengan menggunakan penjualan *online* yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie



KWIK KIAN GIE  
SCHOOL OF BUSINESS

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



biayanya lebih murah dan juga sekaligus biaya-biaya operasional seperti kertas,

C pencetakan katalog. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengembangkan aplikasi web *e-commerce* untuk mempermudah pengguna dalam transaksi kapan dan dimana saja. Dari penelitian ini, penulis mengangkat judul "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* DAN BIRO JASA *ONLINE* BERBASIS WEB PADA *OMURA RACING* JAKARTA".

### B Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah tersebut maka peneliti menganalisa dan mengidentifikasi sebagai berikut:

1. Belum melakukan promosi yang baik secara online untuk memberikan informasi tentang produk yang dijual pada *Omura Racing*.
2. Belum ada sarana pembelian dan pembayaran untuk calon konsumen yang bisa dilakukan secara *online*.
3. Kurangnya pengetahuan tentang perusahaan dan sarana membagikan informasi terhadap produk tidak dibuat.
4. Konsumen diharuskan menghubungi ke *showroom* jika ingin belanja.
5. Proses pembelanjaan masih dilakukahn secara manual.

### C Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang muncul dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Belum melakukan promosi yang baik secara online untuk memberikan informasi tentang produk yang dijual pada *Omura Racing*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



2. Belum ada sarana pembelian dan pembayaran untuk calon konsumen yang bisa dilakukan secara *online*.

3. Kurangnya pengetahuan tentang perusahaan dan sarana membagikan informasi terhadap produk tidak dibuat.

#### D. Tujuan

Adapun tujuan diadakannya penelitian ini yaitu sebagai berikut :

“Merancang dan Membangun aplikasi *E-Commerce* berbasis web di *Omura Racing*”

#### E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

(1) *Omura Racing*

Mengetahui kekurangan-kekurangan sistem penjualan yang diterapkan selama ini dan dapat lebih mudah mengetahui potensi barang dan jasa yang akan di jual dan lebih diminati oleh para pelanggan.

(2) Penulis

Sebagai sarana penerapan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang selama ini dipelajari dalam perkuliahan di Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie.

(3) Pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dan menambah pengetahuan tentang data mining dan menambah minat para pembaca untuk lebih mengetahui tentang Perancangan Sistem.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.