



BAB I

PENDAHULUAN

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi bukan hal yang asing bagi kita saat ini, khususnya di era globalisasi. Salah satu penyebab terjadinya era globalisasi adalah perkembangan teknologi yang semakin canggih. Di tahun 1960, ketika IBM memperkenalkan *mini computer*, terlihat adanya peningkatan untuk pemakaian komputer dalam pekerjaan tertentu. Hal ini disebabkan komputer membantu membuat suatu pekerjaan menjadi lebih efektif dan efisien baik dari segi biaya maupun waktu. Tahun 1970, *personal computer* atau PC mulai diperkenalkan sebagai pengganti *mini computer*. Sejak pertengahan tahun 1980, perkembangan dibidang teknologi informasi yang mencakup komputer dan telekomunikasi meningkat pesat.

Salah satu teknologi informasi yang ikut mengalami perkembangan adalah website yang saat itu pertama kali mulai diperkenalkan pada tahun 1991. Awalnya, tujuan dibuatnya website adalah untuk mempermudah proses penukaran dan perbaikan informai kepada sesama rekan kerja sebelum akhirnya pada tahun 1993 website diperkenalkan ke publik. Generasi pertama dari website adalah Web 1.0 yang pada saat itu, website hanya dapat digunakan *user* untuk mencari dan melihat data dan informasi. Generasi kedua atau Web 2.0 lahir sekitar tahun 2000. Perbedaan dengan Web 1.0 adalah *user* dapat berinteraksi dengan website seperti berbagi, mengajukan pertemanan, dan kolaborasi. Generasi ketiga yaitu Web 3.0 yang ada di

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



era sekarang. Web 3.0 memberikan kemudahan dalam mengolah data ataupun profil yang akan dipublikasikan oleh *user*.

Dalam pembuatan sebuah website, ada berbagai macam bahasa pemrograman yang bisa digunakan. Kita harus bisa memilih bahasa pemrograman yang tepat yang kita kuasai agar dalam pembuatannya tidak akan memakan waktu dan biaya yang besar. Kebanyakan pembuatan website dilakukan dengan menerapkan *high-code programming*. Ini artinya seluruh pengerjaan pembuatan website, tidak hanya alur pemrogramannya tetapi termasuk *user interface* dibuat dengan *full coding*. Sering juga kita sebagai *user* menemukan website yang bentuknya kaku atau tidak *responsive* sehingga ketika kita membuka website tersebut melalui perangkat yang berbeda, bentuknya akan menjadi berantakan.

Kini, penggunaan website tidak hanya sebatas mengunggah informasi, mengunduh data, berbagi profil, tapi website juga digunakan dalam dunia bisnis. Istilah yang paling sering kita dengar adalah *e-commerce*. Seperti proses dagang dalam dunia bisnis pada umumnya, *user* dapat melakukan pembelian mulai dari pemesanan produk hingga transfer dana secara online. *E-commerce* semakin sering kita lihat penggunaannya seiring berjalannya waktu. Hal ini juga mengikuti kebutuhan *user* yang semakin menyukai kegiatan belanja online. Terlebih saat berada dalam musim pandemi akibat virus Covid-19, ada begitu banyak badan usaha yang menggunakan *e-commerce* untuk kebutuhan proses bisnisnya.

Salah satu usaha bisnis yang menggunakan atau memanfaatkan keberadaan *e-commerce* adalah Sam's Foodie. Sam's Foodie pertama kali dibuat pada masa pandemi Covid 19. Sam's Foodie adalah suatu usaha milik pribadi yang menjual berbagai macam jenis makanan beku atau *frozen food*. Saat ini, produk yang dijual oleh Sam's Foodie hanya dapat dilihat melalui status yang di *update* pada fitur status

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI RKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

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



aplikasi WhatsApp. Pembeli hanya dapat melakukan pemesanan dengan cara menghubungi admin Sam's Foodie melalui fitur chat di aplikasi WhatsApp. Untuk pengirimannya, usaha ini memiliki kurir khusus dan sistem pembayarannya menerapkan sistem pembayaran *Cash on Delivery* atau CoD.

B. Identifikasi Masalah

Dari beberapa hal yang sudah dijelaskan dalam latar belakang di atas, dapat disebutkan beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, yaitu :

1. Pemesanan hanya dapat dilakukan melalui fitur *chat* dengan admin Sam's Foodie di aplikasi WhatsApp.
2. Produk Sam's Foodie yang hanya dapat dilihat melalui fitur status di aplikasi WhatsApp.
3. Penerapan *high-code programming* yang cenderung memakan waktu dan biaya lebih besar.
4. Pembayaran yang hanya dapat dilakukan dengan menggunakan sistem pembayaran *Cash on Delivery* atau CoD.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, penelitian ini dibatasi dengan beberapa hal, yaitu :

1. Pembeli hanya dapat melakukan pemesanan dengan menggunakan fitur *chat* pada aplikasi WhatsApp dengan admin Sam's Foodie.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang



2. Pembeli hanya dapat melihat produk dari Sam's Foodie pada aplikasi WhatsApp melalui fitur status.
3. Penggunaan *high-code programming* yang membutuhkan waktu cukup lama serta biaya yang cukup besar.

C Hak cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah website *E-Commerce* untuk Sam's Foodie yang dapat membantu proses bisnis yang terjadi baik dari segi admin maupun pembeli dengan menggunakan *low-code programming*.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, yaitu :

1. Untuk Badan Usaha / Perusahaan
Dapat menggunakan website *E-Commerce* sebagai sarana promosi dan perdagangan dalam proses bisnisnya.
2. Untuk Penulis
Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman penulis terkait pembuatan *responsive web* dengan mengimplementasikan *low-code programming*.
3. Untuk Masyarakat
Dapat memahami pembuatan website yang tidak begitu sulit dan memberikan saran dan gambaran kepada penulis tentang pembuatan website yang baik dan benar.

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.