



## BAB I

### PENDAHULUAN

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

#### Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

##### A. Latar Belakang

Perkembangan penggunaan teknologi di Indonesia khususnya di bidang teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat. Kebutuhan akan informasi sudah menjadi kebutuhan utama dalam masyarakat setelah kebutuhan primer. Salah satu perkembangan teknologi informasi adalah teknologi jaringan internet. Hal ini dibuktikan dengan data yang dipublikasikan oleh We Are Social, perusahaan asal Inggris, pada Januari 2020, terungkap bahwa 175,4 juta penduduk Indonesia menggunakan internet dan 160 juta telah menggunakan media sosial dari total 272,1 juta keseluruhan penduduk.

Angka tersebut ternyata semakin meningkat dengan adanya anjuran pemerintah untuk menjaga jarak dan berdiam diri dalam rumah untuk mengurangi penularan virus Covid-19. Oleh karena anjuran tersebut, pengguna internet di Indonesia pada awal 2021 ini mencapai 202,6 juta jiwa. Jumlah ini meningkat 15,5 persen atau 27 juta jiwa jika dibandingkan pada Januari 2020 lalu. Penetrasi internet di Indonesia pada awal 2021 ini bahkan mencapai 73,7 persen jika mengacu pada jumlah penduduk Indonesia yang saat ini berjumlah 274,9 juta jiwa.

Pemerintah di Indonesia juga sudah mengimbau kepada seluruh masyarakat untuk mengurangi kegiatan di luar rumah dengan cara social distancing dan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Pembatasan yang dimaksud adalah aktivitas di sekolah dan tempat kerja, kegiatan keagamaan, kegiatan sosial budaya, operasional transportasi umum, dan kegiatan di tempat umum. Pembatasan kegiatan di luar ini

- 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.



tentunya memengaruhi aktivitas individu dalam melakukan pembelian. Kebiasaan berbelanja masyarakat mengalami banyak perubahan semenjak pandemi virus corona ini masuk ke Indonesia, karena dengan adanya pembatasan untuk melakukan kegiatan di luar rumah, masyarakat lebih memilih untuk berbelanja melalui online.

Pada kondisi seperti ini, belanja online menjadi pilihan terbaik yang bisa dilakukan oleh masyarakat yang ingin melakukan aktivitas jual beli. Masyarakat dapat dengan mudah membeli suatu barang dengan hanya bermodalkan aplikasi melalui handphone dan melakukan pembayaran melalui mobile banking, sehingga hal ini dapat menghemat waktu dan tenaga karena pembeli tidak perlu datang langsung ke toko. Berdasarkan hasil survei terbaru Bank DBS Indonesia mengungkapkan bahwa pelanggan e-commerce di Indonesia naik menjadi 66 persen di masa pandemik yang merupakan dampak dari pemberlakuan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar). Masih berdasarkan hasil survei yang sama, kegiatan belanja online naik sebanyak 14%, sedangkan di pusat perbelanjaan (toko offline) turun secara signifikan hingga mencapai 24% semenjak pandemik Covid-19 menyerang Indonesia. Sebelum pandemik, sebanyak 72% responden survei mengaku lebih memilih belanja di toko offline dibandingkan online.

Hal tersebut dapat dimanfaatkan dengan menggunakan internet untuk membantu penjualan yang menurun karena termasuk salah satu media pemasaran yang bersifat global. Ada berbagai macam fasilitas yang terdapat pada internet, salah satunya adalah World Wide Web, atau WWW, yang dikenal sebagai Web. Web ini dapat menampung dan menyediakan berbagai informasi yang dibutuhkan dengan cakupan yang luas, karena informasinya tersebar secara global melalui situs Web. Web mempunyai kemampuan dalam menampilkan teks, grafik, suara, dan video secara

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI KKG (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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



bersamaan, sehingga memungkinkan untuk merancang sistem informasi online yang berbasis multimedia, agar dapat diakses oleh setiap orang yang memiliki akses internet menggunakan Web Browser. Berbagai hal dapat dikerjakan dengan bantuan media internet melalui Web ini, sehingga salah satu fungsi yang menjadi fokus penelitian ini adalah kemampuan Web menjadi pemasaran online guna mendorong penjualan yang menurun akibat pandemik serta menjadi media komunikasi jual beli yang permanen untuk melayani pelanggan.

Dalam konteks ini yang menjadi permasalahan pada obyek penelitian yaitu toko Plasma Electronic. Toko Plasma Electronic merupakan jenis toko elektronik yang menjual berbagai elektronik kebutuhan rumah tangga dan keperluan bisnis seperti kulkas, mesin cuci, televisi, air conditioner, kipas angin, dispenser, showcase, blender, mixer, dan lainnya. Namun, seluruh pelayanan serta proses bisnis pada Toko Plasma Electronic masih menggunakan cara tradisional serta masih belum adanya penerapan sistem yang baik untuk membantu transaksi jual beli. Saat ini toko Plasma Electronic masih menggunakan sistem promosi dengan komunikasi mulut ke mulut karena belum adanya website yang dapat membantu proses transaksi jual beli serta sebagai media untuk melakukan promosi produk.

Toko Plasma Electronic pernah mencoba untuk melakukan promosi di berbagai platform e-commerce yang sudah cukup terkenal, namun kegiatan tersebut hanya berjalan sementara karena dinilai tidak adanya peningkatan penjualan yang signifikan, serta adanya pengeluaran biaya yang lebih tinggi dan berlanjut untuk melakukan pembayaran iklan di platform e-commerce tersebut. Berdasarkan uraian yang dikemukakan di atas, maka penulis akan berfokus untuk merancang sistem informasi penjualan melalui web menggunakan bahasa pemrograman HTML, PHP, MySQL dengan bantuan framework CodeIgniter dan algoritma Decision Tree yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI KKG (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 menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



dapat memberi dukungan aktif kelancaran usaha penjualan barang elektronik yang dilakukan oleh toko Plasma Electronic.



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

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

## B.

### 1. Ruang Lingkup Penelitian

#### 1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti identifikasi masalah sebagai berikut :

- a. Proses kegiatan transaksi pada toko Plasma Electronic masih menggunakan cara tradisional.
- b. Toko mengalami kesulitan untuk menjual produk karena belum adanya media promosi yang membantu pemasaran produk.
- c. Kurangnya transaksi yang signifikan ketika mempromosikan barang di *platform e-commerce* yang sudah terkenal.
- d. Belum adanya *website* yang membantu proses transaksi jual beli.

#### 2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah sebagai berikut :

- a. Proses transaksi elektronik masih berbasis tradisional sehingga memakan banyak waktu dan tidak efisien.
- b. Plasma Electronic mengalami kesulitan untuk memasarkan produk karena tidak ada media *website*.

#### 3. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah merancang serta melakukan implementasi sistem informasi penjualan berbasis *website e-commerce* yang memudahkan proses jual beli pada toko Plasma Electronic.



#### 4. Manfaat Penelitian

a. Bagi toko, manfaat penelitian ini adalah:

- (1) Membuat sistem bagi toko Plasma Electronic yang meningkatkan pelayanan toko kepada konsumen dalam proses jual beli produk secara *online* dan pengontrolan keuangan yang masuk secara akurat untuk menghasilkan informasi yang sesuai.
- (2) Membantu konsumen pada toko Plasma Electronic untuk melakukan proses pembelian produk secara *online*.

b. Bagi penulis, manfaat penelitian ini adalah:

Melatih kemampuan verbal dan non-verbal penulis dalam penelitian skripsi, serta meningkatkan pengetahuan tentang perancangan sistem informasi.

c. Bagi pembaca atau masyarakat, manfaat penelitian ini adalah:

Sebagai literatur terhadap penelitian yang berhubungan dengan perancangan, desain, implementasi, penggunaan, dan penerapan terhadap sistem informasi *website*.

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

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