

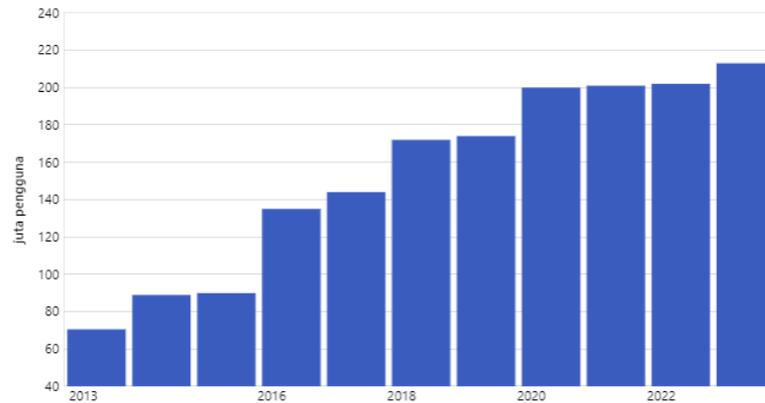
BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan persaingan dalam dunia bisnis, memicu pelaku bisnis untuk dapat beradaptasi dalam perubahan. Salah satu perkembangan teknologi yang semakin maju adalah perkembangan internet diberbagai belahan dunia termasuk di Indonesia[1]. Adanya internet perusahaan dapat melakukan transaksi penjualan atau melakukan bisnis dengan mudah tanpa perlu melakukan transaksi yang melibatkan pertemuan secara langsung [2]. Harapannya dalam penggunaan teknologi internet dapat memberikan manfaat yang besar terhadap dunia bisnis yang kompetitif [3]. Penggunaan teknologi internet ini sangat cepat dapat berpengaruh dalam persaingan bisnis yang ketat dan keras [4]. Salah satu jenis implementasi teknologi dalam hal meningkatkan persaingan bisnis yaitu dengan melakukan penjualan berbagai macam produk dan jasa, baik dalam bentuk fisik maupun digital [5].

Perkembangan teknologi informasi sangat pesat memberikan dampak positif bagi pengusaha dalam bidang industri, penjualan atau jasa [6]. Teknologi informasi juga dapat mempengaruhi dalam kehidupan manusia untuk memenuhi kehidupannya. Salah satunya ialah *media social* yang mengalami peningkatan yang signifikan terutama di Indonesia. Semakin meningkat internet dapat membantu pertumbuhan teknologi *media social* dalam mencari informasi yang dapat dicari melalui saluran *online* atau katalog, dan situs web melalui mesin pencari [7]. Berikut merupakan grafik data pengguna internet di Indonesia.



Gambar 1.1 Pengguna Internet Di Indonesia, Sumber: databoks

Bedasarkan gambar 1.1 dapat dilihat bahwa terjadi perkembangan jumlah pengguna internet di Indonesia dalam setiap tahunnya. pada tahun 2013 pengguna internet sebanyak 70,5 juta dan pada tahun 2023 meningkat menjadi 213 juta pengguna.

Peningkatan pada pengguna internet di Indonesia sejalan dengan peningkatan pengguna *social media* yang melakukan proses jual beli secara *online* [8]. Sistem penjualan adalah bagian yang paling penting bagi bisnis perusahaan manufaktur atau perdagangan [9]. Pengaturan dalam sistem penjualan berpengaruh pada tingkat penerimaan pendapatan perusahaan [10]. Oleh karena itu perusahaan harus benar-benar mengawasi dan mengendalikan kegiatan penjualan dengan menerapkan suatu sistem yang memadai, sehingga target penjualan tercapai. Penjualan pakaian secara *online* adalah salah satu perdagangan yang sangat populer pada saat ini [11]. Adajuga pelanggan yang menanyakan tentang *website* untuk melihat pakaian ataupun membelinya sesuai keinginan mereka dengan mengikuti perkembangan tren pakaian yang perkembangannya begitu cepat [12].

Toko Diom merupakan toko yang melayani penjualan pakaian pria dan Wanita. Bentuk pelayanan kepada pelanggan saat ini dilakukan secara *offline* dengan cara datang ke toko untuk mendapatkan informasi produk dan melakukan pemesanan produk. Pelayanan secara *offline* memiliki keterbatasan secara informasi karena pelanggan harus bertanya tentang apa saja yang sedang di jual, yang menyebabkan staff penjualan harus cek data

yang tercatat di buku catatannya. Catatan pada buku juga beresiko terjadinya kelalaian staff yang tidak mencatat perubahan nilai stok, sehingga nilainya beda dengan barang.

Sementara itu, untuk meningkatkan pelayanan dan kepercayaan terhadap pelanggan Diom memerlukan *media* promosi produk-produknya. Proses pemesanan menjadi lebih singkat dan efisien. Pelanggan juga dapat melakukannya secara instan untuk memesan tanpa bertanya terlebih dahulu dan datang langsung ke toko. Berdasarkan dengan masalah yang ada dapat dijelaskan bahwa membutuhkan sebuah *website* berbasis toko *online*, yang tentunya dapat meningkatkan penjualan dan kepercayaan terhadap pelanggan.

Dalam hal ini peneliti memilih salah satu metode yaitu *Agile Development* dengan jenis pengembangan yang digunakan adalah *Extreme Programming (XP)* karena *Agile method* adalah pengembangan sistem jangka pendek yang memerlukan beberapa jenis perubahan dari pengembang. *Extreme Programming* adalah model yang menggunakan pendekatan proses yang cepat [13]. Hal itu merupakan sebuah pengembangan perangkat lunak yang cepat dan sesuai dengan kebutuhan studi kasus. Berdasarkan permasalahan tersebut penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian mengenai perancangan sistem informasi penjualan berbasis *website* sebagai solusi dari masalah tersebut dan diharapkan dapat mengatasi masalah diatas dengan mengambil judul “perancangan *website e-commerce* dengan metode agile extreme programming pada toko baju diom clothing dikabupaten Cirebon Jawa Barat”. Hal ini dapat dilakukan karena penulis mendapatkan referensi dari Yolanda Rizqi Safitri, kartini dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis *Website* Menggunakan Metode *Agile* Pada Toko *Stand For Woman*” [14] yang bertujuan memberikan solusi rancang bangun sistem penjualan *online* dengan metode *agile* yang dikembangkan dengan *extreme programming* akan tetapi pada penelitian ini berbeda dengan penulis yaitu menggunakan framework *codeigniter*.

Penelitian ini merancang sistem penjualan *online* di Diom sehingga menjadi *media* promosi dan pelayanan penjualan kepada pelanggan, serta

merancang sistem yang dapat membantu pemilik melakukan monitoring stok dan mendapatkan laporan penjualan secara *real time*. Berdasarkan perumusan masalah, penelitian ini memberikan solusi berupa sistem informasi penjualan berbasis *website* menggunakan metode *Agile* pada toko Diom.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat di ambil suatu permasalahan yaitu, adanya keterbatasan konsumen pada toko diom dalam pencarian produk – produk apa saja yang di jual karena hanya tersedia di *offline store* sehingga kurang luasnya pemasaran dalam produk pada toko diom.

1.3. Pertanyaan penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah, maka pertanyaan pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana implementasi pembangunan *website e-commerce* yang dapat mempermudah konsumen dalam proses jual beli di *media online* pada Toko Diom?
2. Bagaimana hasil dari pengujian *Blackbox testing* pada *website e-commerce* toko diom?

1.4. Batasan masalah

Dalam perancangan ini, penulis membatasi masalah agar pembahasan tetap terfokus pada pokok bahasan dan tidak keluar topik. Batasan masalah dalam pembuatan *website e-commerce* baju Diom adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang akan dirancang hanya berbasis *website*.
2. Dalam perancangan *website* menggunakan bahasa pemograman PHP.
3. Pada pengujian fungsionalitas *website* ini menggunakan *Blackbox testing*.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Membangun dan mengimplementasikan sebuah *website e-commerce* toko diom yang dapat mempermudah dalam memberikan informasi produk penjualan untuk konsumen di *media online*.
2. Mengetahui hasil pengujian *Blackbox testing* pada *website e-commerce* toko diom.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil dari perancang *website e-commerce* dengan metode *agile extreme programming* pada toko baju Diom *clothing* di kabupaten Cirebon Jawa Barat dapat digunakan sebagai bahan untuk meningkatkan pelayanan terhadap konsumen secara optimal yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja.