Bab I

Pendahuluan

1.1. Latar Belakang Masalah

Pemanfaatan Internet untuk kepentingan perdagangan dikenal sebagai *e-commerce*. Teknologi web menjadi infrastruktur e-commerce yang diterapkan oleh pedagang. E-commerce semakin diminati di Indonesia. Proses perdagangan diselesaikan melalui sistem perdagangan toko online. Prosesnya tampak sederhana, yaitu memamerkan gambar barang yang diperdagangkan dengan memajangnya di website toko online. Jika konsumen ingin membelinya, maka pedagang bisa menjualnya. Sistem perdagangan toko online memberikan peluang besar karena dapat menjangkau pasar dari berbagai kota bahkan dapat menjangkau pasar dari berbagai negara. Sistem perdagangan toko online membutuhkan layanan prima. Banyak orang Indonesia tertarik menggunakan Internet untuk menunjang aktivitas sehari-hari (Ir R Serfianto D Purnomo dkk, 2013).

Menurut Asrie Nandhita, sistem perdagangan toko online memiliki potensi kunjungan oleh konsumen dalam waktu 24 jam sehari. Kendalanya adalah pedagang membiarkan konsumen membeli barang di tengah malam atau bahkan di dini hari. Solusi

untuk memberikan layanan prima adalah pedagang harus memberi informasi jam kerja dan menulisnya di website toko online.

Bagi yang suka memancing, perlengkapan pancing atau *fishing tackle* atau alat pancing atau *fishing gear* harus dimiliki secara lengkap, harus dicari dengan tanya-tanya kepada orang lain, dan harus dibeli di toko manapun. Dengan e-commerce, *fishing tackle* tersebut tersedia di unit website toko online. Konsumen bisa memperoleh informasi yang lengkap dan cepat tentang *fishing tackle* yang ditawarkan, seperti *rod*, *rig*, *hook* dan *fishing tackle* lainnya.

Manusia pada umumnya akan lebih tertarik pada teknologi web yang berfungsi untuk melakukan belanja online, walaupun hanya sebatas website sederhana di jaman modern ini. Website toko online dikembangkan secara mudah dengan *Framework* Codeigniter, karena framework tersebut merupakan pengembangan fungsi asli dari PHP agar jangka waktu pembangunan aplikasi website lebih cepat. Berdasarkan permasalahan di atas, maka diperlukan suatu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk menjadi website toko online dan suatu aplikasi yang memanfaatkan Framework Codeigniter. Penggunaan aplikasi website toko online ini diharapkan dapat mengembangkan kegiatan perdagangan.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang dan permasalahan di atas, maka permasalahan penelitian ini dirumuskan menjadi : Bagaimana membangun aplikasi web kegiatan e-commerce?

1.3. Ruang Lingkup

Untuk menghindari luasnya pembahasan dalam unit aplikasi web kegiatan e-commerce, maka penelitian ini dibatasi sebagai berikut :

1. Sistem yang dibuat merupakan sistem penjualan *fishing tackle* di Kawamata Fishing Tackle Webstore, yang menangani proses pendaftaran *user* umum, proses pemesanan, proses transaksi konfirmasi pembayaran, dan proses pembuatan laporan
2. Laporan yang berkaitan dengan sistem penjualan fishing tackle, yaitu laporan data barang, laporan data pemesanan, laporan data transaksi, laporan barang terlaris, dan laporan data pengiriman paket (*shipping*)
3. Berdasarkan hak akses, pengguna sistem ini dibedakan menjadi tiga level, yaitu :
    a. Operator
    b. Pembeli

c. Pemilik

4. Transaksi keuangan yang digunakan adalah transfer bank dan tidak ditangani oleh aplikasi web kegiatan e-commerce ini
5. Penelitian ini tidak membahas mengenai *cryptographic*, meskipun permasalahan ini sangat membantu dalam keamanan transaksi

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah memberi informasi secara lengkap melalui Internet tentang barang *fishing tackle* yang diperdagangkan dan dapat dibeli di Kawamata Fishing Tackle Webstore.